



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
Escola de Belas Artes



Projeto Fazendo
HISTÓRIA

Oficina de Arte e Design com crianças com distúrbios de aprendizagem,
a fim de gerar um kit recreativo para auxílio à terapia fonoaudiológica

Vânia Sueli Santos Silva

Vânia Sueli Santos Silva



Oficina de Arte e Design com crianças com distúrbios de aprendizagem,
a fim de gerar um kit recreativo para auxílio à terapia fonoaudiológica

Projeto Experimental de Design apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Desenho Industrial na Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia.

Dedicatória | Aos Pequenos “Fazedores História”. Parabéns a todos!

Agradecimentos | Deus, obrigada por tanto me ouvir!

Agradeço muito à minha família. Por tudo.

Às fonoaudiólogas Aline Alvarenga e Laura Giotto, pela atenção e confiança.

Aos pais dos Pequenos, pela seriedade com o Projeto.

Aos amigos e colegas que se mobilizaram para me ajudar.

Aos colegas da EBA, pela cumplicidade, união e torcida.

Aos professores, pela oportunidade.

Resumo | “Fazendo História” consiste em um Projeto de desmistificação ao redor do tema de crianças com distúrbios de aprendizagem e seu principal objetivo é promover a criança através de suas capacidades. Como resultado físico do Projeto, foi desenvolvido um kit composto por um livro infantil, no qual os personagens e as histórias foram criados pelas crianças a partir de uma Oficina de Arte e Design, além de jogos para serem usados em terapias fonoaudiológicas.

Palavras-chave:

Distúrbios de Aprendizagem, criança, terapia

Abstract | “Making History” is a project of demystification around the theme of children with learning disabilities and its main goal is to promote the child through their abilities. As a physical result of the project developed a kit consisting of a children’s book, whose the characters and stories were created by kids from a Workshop of Art and Design, and games for use in speech-language therapies.

Key-words:

Learning Disabilities, child, therapy

Sumário |

Introdução	7
Justificativa e Motivação	9
Objetivos	10
Impactos Sociais	11
Problematização	12
Embasamento Teórico	13
Concepção do Projeto	18
Processo Produtivo	19
Coleta e Análise de Dados e Imagens	21
Alternativas Projetuais	29
Considerações Finais	47
Referências	48

Introdução |

Este trabalho é parte do requisito de avaliação para a disciplina de Projeto Experimental de Design do curso de Design Gráfico da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia, sob orientação do Professor Doutor Paulo Fernando de Almeida Souza e co-orientação da Professora Doutora Aline Silva Lara de Alvarenga, durante os semestres de 2009.2 e 2010.1.

Na ementa desta disciplina consta que é necessário o desenvolvimento de um projeto experimental de design, envolvendo um objeto de alta complexidade, cuja apresentação formal e defesa das soluções propostas sejam realizadas perante uma banca examinadora.

O objetivo deste trabalho foi desenvolver um kit com 5 crianças com quadro de distúrbio de aprendizagem leitura/escrita, entre 7 e 12 anos de idade a partir de uma oficina de Arte e Design.

O kit é composto por 1 livro infantil no qual os personagens e as histórias foram criados pelas crianças, jogos de mesa para serem usados em terapias fonoaudiológicas e jogos interativos em DVD.

A peculiaridade deste Projeto é a criação em conjunto com as crianças, já tão estigmatizadas e com auto-estima baixa. Através das oficinas, a criança teve a oportunidade de trabalhar em grupo, criar novas relações, conhecer suas habilidades, experimentar sensações, além de ter sua criação exposta e valorizada em um livro, que servirá para ajudar outras crianças que tenham dificuldades semelhantes às delas. Para a realização do Projeto Fazendo História, algumas questões foram levadas em consideração como, por exemplo, a falta de conhecimento acerca de o que são

distúrbios de aprendizagem, o comportamento das crianças que apresentam esses distúrbios, o posicionamento das escolas, a reação dos pais e o procedimento terapêutico.

Com a proposta do Projeto, cada um desses fatores foi abordado: O tema de distúrbios de aprendizagem foi estudado sob a ótica do Design, as crianças tiveram oficinas que as ajudaram como atividade terapêutica, os pais têm mais um motivo para impulsionar e acreditar nas capacidades de seus filhos e as clínicas de fonoaudiologia terão, futuramente, mais um meio de auxílio à terapia.

Com o foco em distúrbios de aprendizagem – leitura e escrita, os aspectos abordados no Projeto referem-se a atividades e jogos a partir de variação tipográfica, variação de cor, forma, sentido, diagramação, entre outros temas competentes ao design, que juntos compõem o kit, do ponto de vista funcional, ergonômico e estético para essa parcela de pequenos grandes “fazedores de histórias”.

Justificativa e Motivação |

Na posição de estudante de Design é que me coloquei à disposição deste Projeto, não fugindo à responsabilidade perante a sociedade de ter um posicionamento condizente e que funcione como veículo de disseminação de conceitos e formação de opiniões.

O designer, como “solucionador de problemas” e agente da transformação, contribui para a desmistificação acerca das crianças com distúrbios de aprendizagem, contrapondo com a visão equivocada de que são preguiçosas, lentas, esquecidas ou que não sabem ler, além de atender a necessidade dos profissionais de fonoaudiologia em ter um material lúdico, efetivo e original para ser trabalhado com as crianças durante as sessões de terapia.

Objetivos |

Objetivo Geral

Desenvolver, a partir de uma oficina de Arte e Design, um kit composto por 1 livro infantil, 2 variações de jogo da memória (com 12 e 24 cartelas), um bingo e jogos para computador com crianças com quadro de distúrbio de aprendizagem, visando auxiliar seu processo terapêutico em clínicas fonoaudiológicas.

Objetivos Específicos

- Criar um mecanismo lúdico e original para a terapia dessas crianças em clínicas fonoaudiológicas;
- Realizar oficinas para criar personagens e histórias com as crianças;
- Projetar o livro (diagramar, tratar imagens, digitalizar material);
- Desenvolver os jogos;
- Produzir o kit;
- Fazer teste de usabilidade a partir de encontros com as crianças.

Impactos Sociais |

Promover a criança através das suas habilidades e não da sua deficiência, bem como intervir positivamente no imaginário infantil, visto que é nele que os paradigmas se formam e aumentar a auto-estima da criança através do reconhecimento de suas capacidades.

I.6 Planejamento / Etapas

- Definição do projeto;
- Planejamento e programação do projeto
- Planejamento da Oficina;
- Coleta de referências;
- Obtenção de dados relevantes.
- Criação da Marca;
- Realização da Oficina;
- Análise e síntese dos dados relevantes;
- Desenvolvimento do livro;
- Desenvolvimento dos jogos;
- Desenvolvimento da embalagem;
- Apresentação do Projeto;
- Desenvolvimento do Memorial Descritivo.

Problematização |

A criança com distúrbios de aprendizagem segundo Lourdes (2006) sofre preconceitos equivocados na escola, sendo chamada de preguiçosa e “burra” pelas outras crianças. Em vista disso, quando seus pais são orientados a procurar os profissionais que possam ajudar seus filhos deparam-se com as clínicas fonoaudiológicas, onde a criança, por meio de terapias tem a possibilidade de superar suas dificuldades descobrindo maneiras diferentes de aprender.

Essas terapias são feitas a partir de atividades que estimulem a criança a criar estratégias de memorização, lógica e escrita, por exemplo. Com isso, surge a necessidade de ter meios eficientes para ajudar os profissionais de fonoaudiologia durante as terapias, com o diferencial de ser um kit criado pelas próprias crianças que apresentam algum distúrbio de aprendizagem, funcionando como uma espécie de exemplo para as crianças que estão em terapia.

Embasamento Teórico |

A literatura a respeito do conceito, diagnóstico e tratamento de distúrbios, transtornos, dificuldades ou problemas de aprendizagem é vasta e fundamentada em concepções, muitas vezes, divergentes entre si.

Distúrbio de Aprendizagem é um termo genérico que se refere a um grupo heterogêneo de desordens, manifestadas por dificuldades na aquisição e no uso da audição, fala, escrita e raciocínio matemático.

Essas desordens são intrínsecas ao indivíduo e presume-se serem uma disfunção de sistema nervoso central. Entretanto, o distúrbio de aprendizagem pode ocorrer concomitantemente com outras desordens como distúrbio sensorial, retardo mental, distúrbio emocional e social, ou sofrer influências ambientais como diferenças culturais, instruções inapropriadas ou insuficientes, ou fatores psicogênicos. Porém, não são resultado direto destas condições ou influências (Hammill, citado por Ciasca, 1994, p. 36).

No Brasil, foi Lefèvre (1975) que introduziu o termo distúrbio de aprendizagem como sendo:

“síndrome que se refere à criança de inteligência próxima à média, média ou superior à média, com problemas de aprendizagem e/ou certos distúrbios do comportamento de grau leve a severo, associados a discretos desvios de funcionamento do Sistema Nervoso Central (SNC), que podem ser caracterizados por várias combinações de déficit na

percepção, conceituação, linguagem, memória, atenção e na função motora”.

Após esta data, muito se tem discutido e abordado sobre o assunto, visto a importância no contexto da aprendizagem, surgindo diversos trabalhos e outras definições sobre o assunto, assim como, as seguintes definições de o que seja Aprendizagem segundo Lourdes (2006):

- Aprendizagem é a aquisição de conhecimento ou especialização; faz-nos ignorar todo processo oculto existente no ato de aprender;
- Mudança permanente de comportamento, resultado de exposição a condições do meio ambiente;
- Um processo evolutivo e constante, que implica uma seqüência de modificações observáveis e reais no comportamento do indivíduo, de forma global (físico e biológico), e do meio que o rodeia, onde esse processo se traduz pelo aparecimento de formas realmente novas compromissadas com o comportamento.”

Em vista disso, crianças com distúrbios de aprendizagem são aquelas que apresentam dificuldades de aquisição de matéria teórica, embora apresentem inteligência normal. Segundo essa definição, as crianças portadoras de distúrbio de aprendizagem não são incapazes de aprender, pois o distúrbio não é uma deficiência irreversível, mas uma forma de imaturidade que requer atenção e métodos de ensino apropriados. Os distúrbios de aprendizagem não devem ser confundidos com deficiência mental.

Ainda, segundo Lourdes (2006):

Considera-se que uma criança tenha distúrbio de aprendizagem quando:

- a) Não apresenta um desempenho compatível com sua idade quando lhe são fornecidas experiências de aprendizagem apropriadas;
- b) Apresenta discrepância entre seu desempenho e sua habilidade intelectual em uma ou mais das seguintes áreas; expressão oral e escrita, compreensão de ordens orais, habilidades de leitura e compreensão e cálculo e raciocínio matemático.

Além disso, costuma-se considerar quatro critérios adicionais no diagnóstico de distúrbios de aprendizagem. Para que a criança possa ser incluída neste grupo, ela deverá:

- a) Apresentar problemas de aprendizagem em uma ou mais áreas;
- b) Apresentar uma discrepância significativa entre seu potencial e seu desempenho real;
- c) Apresentar um desempenho irregular, isto é, a criança tem desempenho satisfatório e insatisfatório alternadamente, no mesmo tipo de tarefa;

Os sintomas dos distúrbios da aprendizagem podem ser muito sutis; muito mais do que o atraso na fala, mas perceptíveis no maternal e jardim da infância, como:

- Troca do "p" pelo "b";

- Confusões de orientação de direita ou esquerda;
- Falta de atenção durante as aulas;
- Hiperatividade;
- Dificuldade na elaboração de frases;
- Dificuldade para memorizar cantigas, etc
- Dificuldades para organizar as idéias para fazer relatos, dar explicações, contar histórias;
- Dificuldades para jogos ou brincadeiras envolvendo rimas, sílabas e fonemas.

A aprendizagem depende basicamente da motivação. Muitas vezes o que se chama de dificuldade de aprendizagem é basicamente “dificuldade de ensino”. É sabido que cada indivíduo aprende de uma forma diferente, conforme seu canal perceptivo preferencial. Quando o que lhe é ensinado não o motiva suficientemente, ou lhe chega de forma diferente de seu canal preferencial (de acordo com o canal preferencial de quem lhe ensina), então a compreensão ou o aprendizado não se completa.

Quando a aprendizagem não se desenvolve conforme o esperado para a criança, para os pais e para a escola ocorre a “dificuldade de aprendizagem”. E antes que a “bola de neve” se desenvolva é necessário a identificação do problema, esforço, compreensão, colaboração e flexibilização de todas as partes envolvidas no processo: criança, pais, professores e orientadores.

O que se vê normalmente é a criança desestimulada, achando-se “burra” e chamada de preguiçosa pelas outras crianças, os pais sofrendo, pressionando a criança e a

escola, e esta pressionando a criança e os pais, todos insatisfeitos.

É necessário o reconhecimento do problema por um profissional adequado, com treino específico a fim de que a criança supere suas dificuldades, com esforço, colaboração da família e da escola em conjunto acompanhando as etapas de evolução da criança.

Devido às principais características citadas até agora, a criança com distúrbios de aprendizagem é vítima nas escolas, em casa e com o seu grupo de amigos.

Quando não diagnosticado em tempo e tratado com eficiência, esse quadro de distúrbio pode vir a aumentar e intervir de maneira negativa na vida adulta, interferindo na escolha da profissão, no desempenho profissional e no próprio psicológico do indivíduo, visto que cresce como uma criança estigmatizada e com baixa auto-estima.

Com o intuito de colaborar para que isso não aconteça, a proposta é que a criança tenha o máximo de atenção na escola e em casa e não tenha sua vida girando em torno de suas dificuldades.

Concepção do Projeto | Briefing

- Descrição do Projeto: Oficina de Arte e Design com crianças com distúrbios de aprendizagem, a fim de gerar um kit para auxílio à terapia fonoaudiológica.
- Responsável / Coordenadora: Vânia Sueli Santos Silva
- Orientador: Paulo Fernando de Almeida Souza
- Co-Orientadora: Aline Silva Lara de Alvarenga (Fonoaudióloga)
- Data de início do Projeto: 14 de Agosto de 2009
- Data de conclusão do Projeto: Junho de 2010
- Mercado / Público-alvo: Clínicas de fonoaudiologia e neurologia, bem como psicopedagogos, educadores, pais de crianças com distúrbio de aprendizagem, livrarias, bibliotecas e escolas de modo geral.
- Necessidade: Produto lúdico, diferenciado e original para ser usado em clínicas de fonoaudiologia durante a terapia de crianças com distúrbios de aprendizagem.
- Diferencial do Projeto: O Produto é um kit composto por 1 livro infantil, no qual as histórias e os personagens foram criados por crianças com distúrbios de aprendizagem durante uma oficina de Arte e Design, 2 variações de jogo da memória, 1 bingo e um DVD com jogos. O kit é visado como material de apoio às terapias e como meio de aumentar a auto-estima da criança, evidenciando suas capacidades através do ato criativo.
- Peças desenvolvidas: Uma embalagem para o kit, um livro infantil, dois jogos da memória (com suas respectivas embalagens), um bingo (com moedas e cartelas de sorteio) e um dvd interativo com jogos para computador.

Processo Produtivo |

Para a realização do Projeto Fazendo História, um grupo de 5 crianças diagnosticadas com quadro de distúrbios de aprendizagem (leitura /escrita) foi formado e a única especificidade foi de que a criança estivesse na faixa etária entre 7 e 12 anos devido ao entendimento que a criança já começa a ter nessa idade, onde ela já é capaz de discernir determinados comportamentos, como por exemplo, as diferenças existentes entre ela e uma outra criança da escola.

Este grupo foi formado na Clínica de Fonoaudiologia da Unijorge com orientação de Aline Silva Lara de Alvarenga, Fonoaudióloga pela Universidade de São Paulo, Especialista em Linguagem pelo Conselho Federal de Fonoaudiologia, Mestre em Educação Especial pela Universidade Federal de São Carlos e Doutora em Ciências da Reabilitação pela Universidade de São Paulo, com intuito de realizar oficina de Arte e Design com as crianças.

A oficina totalizou 8 encontros e as atividades realizadas tinham sempre o objetivo de aproximar o grupo, criar os laços, estimular a produção artística e colher o máximo de informação para os futuros desdobramentos do Projeto.



Figura I - Primeiro dia de Oficina

Coleta e Análise de Dados e Imagens |

Para legitimar o projeto e o kit de modo geral, fez-se necessária uma coleta sistemática referente a livros e jogos infantis, tanto no âmbito do didático quanto no âmbito literário.

- Referência e análise de Livros Infantis

Essa pesquisa é fundamental para a percepção de formatos, tipos de encadernação e diagramação na Literatura Infantil, ressaltando o foco nas crianças com distúrbios de aprendizagem, que necessitam de um apelo visual diferenciado.

Ficou todo mundo de olho **quando ele chegou na escola,**
Andando com cara de triste, **com a mão dentro de uma sacola.**
Olhando a tristeza do amigo, **até esqueceram o mistério,**
E todos falaram pra ele: **"Por que você está tão sério?"**.

Figura 2 - Parágrafo rimado do livro "Um Garoto Chamado Rorbeto".

No livro *Um Garoto Chamado Rorbeto* (2005), de Gabriel, o Pensador, tem-se exemplo de diagramação para aplicação do estilo tipográfico intercalado, com a intenção de guiar o leitor nas rimas dos versos. Após a leitura dos primeiros parágrafos rimados, não é difícil notar que as palavras finais de cada verso em negrito rimam entre si.

A alternância de estilos (normal e negrito) estabelece o ritmo do parágrafo. Ao perceber as rimas, o leitor pode se sentir propenso a ler em voz alta. A leitura em voz alta retoma as origens das narrativas infantis, tendência em voga nos dias atuais.

O uso da tipografia é uma das formas de dirigir a recepção do texto e integrá-lo ao contexto visual da página. Em alguns casos, o texto pode funcionar como imagem através de recursos tipográficos dispostos de maneira peculiar na página.

No livro “Pê de Pai” de Isabel Minhós e Bernardo Carvalho percebe-se a tentativa de se aproximar mais do público mirim fazendo uso de estilo infantil para o texto e ilustrações do livro.

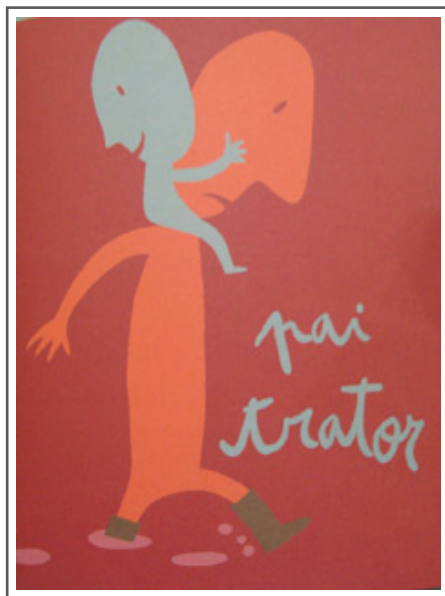


Figura 3 (ao lado) e figura 4 (acima) - Página e detalhe de página do livro “Pê de Pai”.

Outros aspectos referente à tipografia em livros infantis é em relação ao uso de caixa alta e caixa baixa, assim como quantidade de texto em cada página.



Figura 5 - Página do livro “A Esquilinha Carlota”, no qual percebe-se o uso da fonte em caixa baixa e o texto curto, de apenas 3 linhas.



Figura 6 - Página dupla do livro “As Travessuras do Gatinho Tico”, com o uso da fonte em caixa alta e o excesso de texto em cada página, ocupando o centro do retângulo (livro aberto).

O tamanho do livro também influencia a resposta que vai provocar. Livros pequenos podem gerar a impressão de conter uma abordagem delicada, enquanto livros grandes parecem aparentemente proporcionar efeitos visuais impactantes.

Nodelman (1988) afirma que ambos os tamanhos, o pequeno e o grande estão associados ao público mirim. Os livros pequenos são apropriados para as diminutas mãos das crianças, enquanto as ilustrações dos livros grandes podem ser mais bem apreciadas pelos olhos menos experientes da criança.

O livro infantil utiliza a seu favor toda a força da própria forma. Os formatos diferenciados, a impressão em policromia, a alta gramatura da capa e do papel de miolo, o uso de facas especiais, os flips, os pop-ups e o uso de ilustrações na capa e no miolo, são características constantes.



Figura 7



Figura 8

Figuras 7 e 8 - Formato diferenciado sugerindo a cabeça do personagem principal da história.



Figura 9 (ao lado) - “O eu há na Selva”, de Giles Andreae e David Wojtowycz, livro de formato quadrado, bastante colorido, onde o recurso utilizado para prender a atenção da criança foi o pop-up, figura 10 (abaixo)



Segundo Noldeman (1988), o formato do livro influencia fortemente sua recepção. Com exceção daqueles livros com capa especial, que têm a forma do assunto que descrevem (por exemplo, livro em forma de casa), grande parte dos livros possui formato retangular. Os tipos de formatos retangulares impõem diferentes restrições aos ilustradores e designers e, conseqüentemente, geram respostas distintas.

Como o formato é muito significativo na relação entre o livro e a criança, diversos formatos pouco convencionais são utilizados para publicações infantis. Dentre estes, o quadrado é bastante presente na produção literária infantil. Tal escolha talvez se dê pelo fato de o quadrado constituir uma forma básica, de fácil reconhecimento e associação para criança, e estabelecer uma proporção igualitária entre altura e largura, o que gera espacialidade diferenciada para a disposição de textos e imagens. A página dupla do formato quadrado dá origem a uma visualização horizontal próxima às proporções da tela do cinema, e os planos escolhidos pelos ilustradores e designers tiram partido dessa proximidade.



Figuras 11 e 12 - Capas com formato quadrado.

Outro aspecto bastante importante percebido e analisado na coleta de referências, é a diagramação de texto e imagem. Quanto a essa abordagem, seguem os dados:

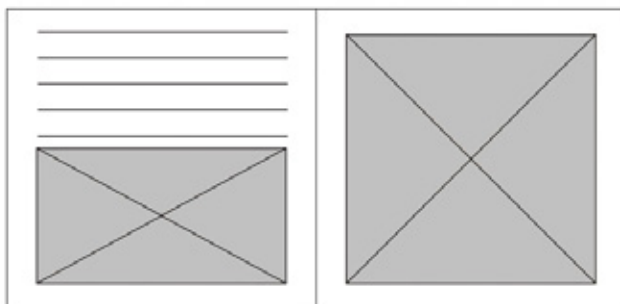


Figura 13 - Seguindo o sentido de leitura ocidental, alguns livros apresentam diagramação de página dividida entre texto e imagem, até que esta, ocupe toda a área da página seguinte.

Figura 14 - Outro estilo comum de diagramação é o que se dá no sentido texto / imagem – texto / imagem. Dessa maneira, o autor / ilustrador não fica preso a utilizar as 2 páginas referentes à mesma cena do livro.

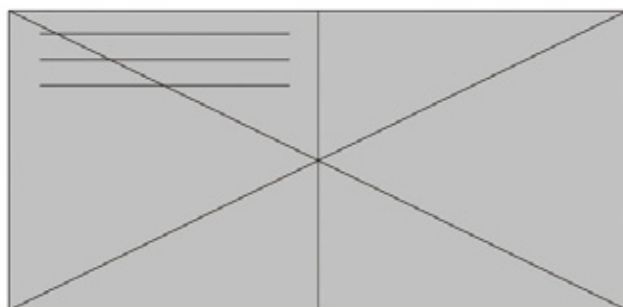
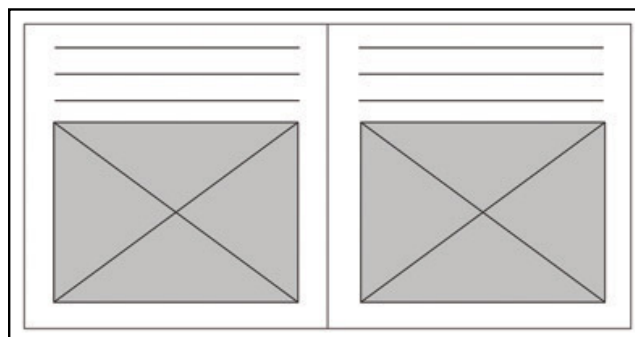


Figura 15 - Na sua grande maioria, os livros infantis são caracterizados pela diagramação como ilustração ocupando as duas páginas e o texto, em bloco, em algum dos cantos do retângulo (livro aberto).

Para o desenvolvimento do livro, foi levado em consideração que a criança com distúrbios de aprendizagem, como toda criança, identifica-se com o colorido, formas fáceis de manusear e elementos com os quais ela possa interagir.

Desta maneira, para o livro foi pensado em uma diagramação lúdica em que textos e imagens se misturem de forma criativa, de modo a fascinar o pequeno leitor.

Visto que todas as ilustrações do livro foram feitas pelas próprias crianças, bem como as histórias correspondentes a cada cenário e personagem, a diagramação pôde ser feita de maneiras diversas, de acordo com cada texto.



Figura 16 - Ilustração feita durante a Oficina

- Referência e análise de Jogos



Figura 17 - Jogo da memória baseado em marcas conhecidas, cujo objetivo é encontrar as sílabas de cada palavra.



Figura 18 - Bingo de Letras, tendo como suporte o E.V.A.

Alternativas Projetuais |

Baseando-se na coleta de dados e análise de similares, foram definidas as peças do kit, levando em consideração os pontos positivos e negativos percebidos durante a análise.

- Livro

Para o formato, tem-se um livro quadrado, com dimensões de 18cm x 18cm, o tipo de encadernação com lombada quadrada e a paginação com papel de 200gr, pensando na fragilidade não desejada de um papel mais flexível ou na robustez de um papel mais rígido.

Quanto à diagramação, o objetivo é que seja dinâmica, não linear e envolvida com os textos e ilustrações das crianças.

Para a tipografia, a Sarakanda, tipografia especialmente desenvolvida para crianças com o distúrbio de aprendizagem da dislexia. Esta tipografia foi desenvolvida por Alejandro Valdez Sanabria e apesar de ainda estar em processo de teste, já destaca-se pela eficiência em relação à fixação e melhor leitura por parte das crianças com distúrbios de aprendizagem – leitura / escrita.

A Sarakanda justifica-se pela característica que cada letra carrega em seu desenho, através da serifa. Caracteres comumente confundidos pelas crianças têm um tratamento especial na Sarakanda, assim como as proporções entre si, a fim de uma leitura mais agradável e compreensiva através de blocos visuais.

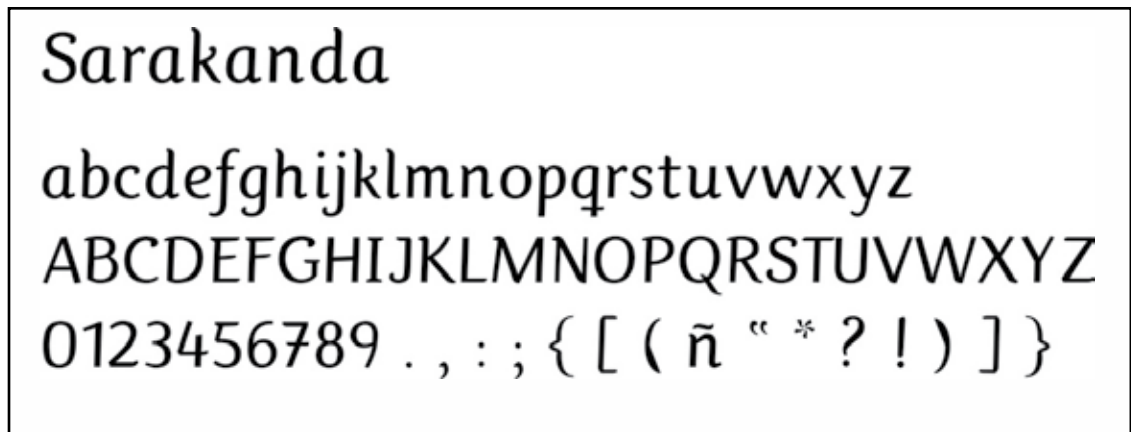


Figura 19 - Sarakanda



Figura 20 - Comparação entre blocos de texto utilizando a Sarakanda



Figura 21 - Diferenciação de caracteres comumente confundidos através das serifas.

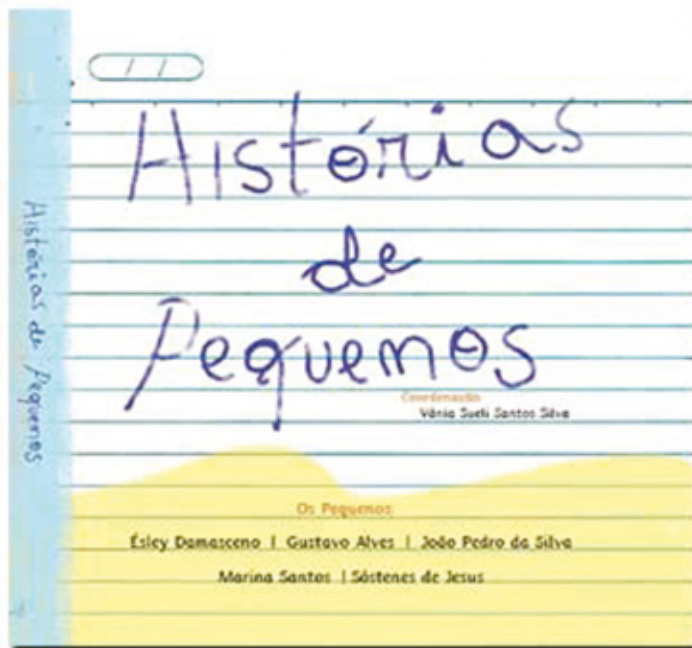


Figura 22 - Capa do Livro

O livro tem capa dura (comum nos livros infantis), 56 páginas com cantos arredondados e é bastante colorido.

O título, “Histórias de Pequenos” traz ao livro a peculiaridade do Projeto: todas as histórias são criadas pelas crianças. Além disso, o título promove a sua diferenciação e distanciamento da expressão “pequenas histórias”, evidenciando que não são pequenas, nem diminutas, mas sim, histórias de pequenos.



Figura 23 - Páginas diagramadas do Livro com a Sarakanda

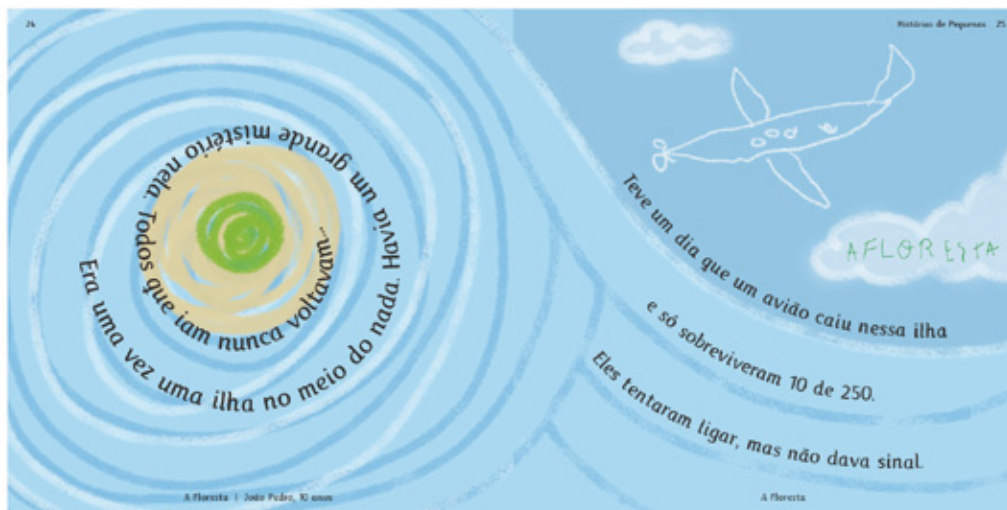


Figura 24 - Horizontalidade da página dupla

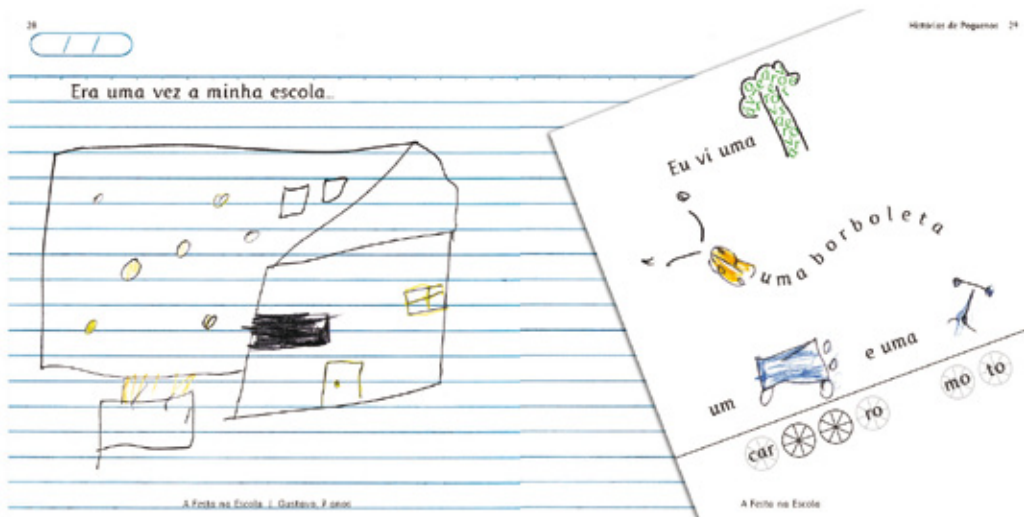


Figura 25 - Textos e imagens envolvidos na página do livro



Figura 26 - Horizontalidade da página dupla

- Jogos

Com a pesquisa dos similares, foi percebido que, assim como os livros infantis, os jogos educativos usados em terapias fonoaudiológicas devem ser atrativos, coloridos e, principalmente, de fácil manuseio.

A escolha pelos 2 tipos de jogo – jogo da memória e bingo – é justificada pelo fato de serem jogos conhecidos nas próprias sessões de terapia, estimulam a criança a desvendar maneiras mais rápidas de concluir o jogo, necessitam de lógica, raciocínio e percepção, além de estimularem a atividade em grupo.

Para cada jogo o objetivo é sanar alguma deficiência. O bingo, por exemplo, está totalmente associado ao som e à escrita da palavra.



Figura 27 - Layout das cartela de Bingo



Figura 28 - Layout das cartelas do Jogo da Memória

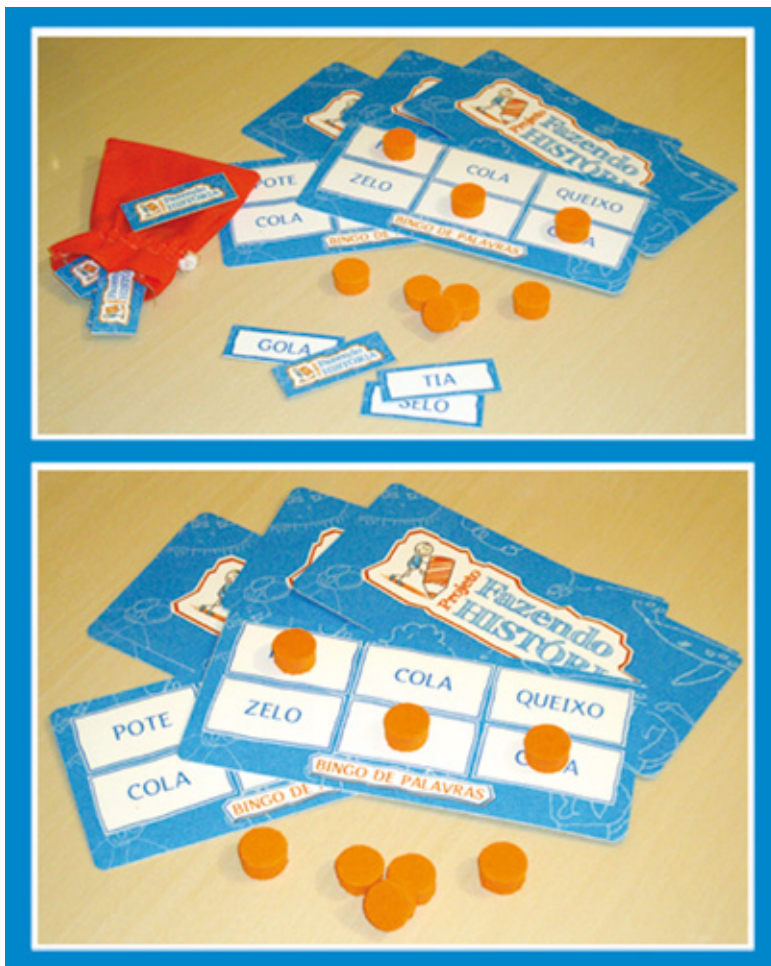


Figura 29 - Bingo de Palavras

- Bingo de Palavras

O Bingo contém 6 cartelas cujas dimensões são 21 cm x 9,5cm, com cantos arredondados, produzidas a partir do acoplamento de 2 cartões de papel duplex 250gr.

Para marcar as palavras na cartelas usa-se “moedas” em E.V.A. com diâmetro de 2 cm e espessura de 1 cm. Para o sorteio das palavras foi feita uma sacolinha em T.N.T contendo as cartelas de sorteio.

No verso de todas as cartelas há a Marca do Projeto.



Figura 30 - Jogos da Memória

- Jogo da Memória

Há 2 variações de Jogo da Memória: com 12 e com 24 cartelas. O primeiro é o tradicional, para encontrar a dupla correta (Imagem - Palavra). O segundo, cujas cartelas estão separadas por sílaba, tem o objetivo de encontrar a palavra completa. É um jogo que permite também, outras formas de se jogar.

As cartelas têm 8cm x 5,5cm, com cantos arredondados, produzidas a partir do acoplamento de 2 cartões de papel duplex 250gr.

- Jogos para Computador

Devido à carência de jogos para um público específico, foram criados 2 jogos: O Jogo da forca e o Caça Palavras. Ambos sonorizados e com palavras comumente usadas em terapias.



Figura 31 - Telas do Jogo da Forca

Em ambos os jogos, usa-se no título um nome, até então, provisório, para o personagem da marca, o “Zezinho”, afim de futuramente usá-lo como um mascote.



Figura 32 - Telas do Jogo Caça-Palavras

- Embalagem

Para o kit foi pensado em uma embalagem compacta e resistente. A princípio, o material pensado foi o MDF, com o intuito de construir uma caixa com as divisões necessárias.

Após descartada, a idéia das divisões manteve-se, porém, a partir de outra superfície: o papel.

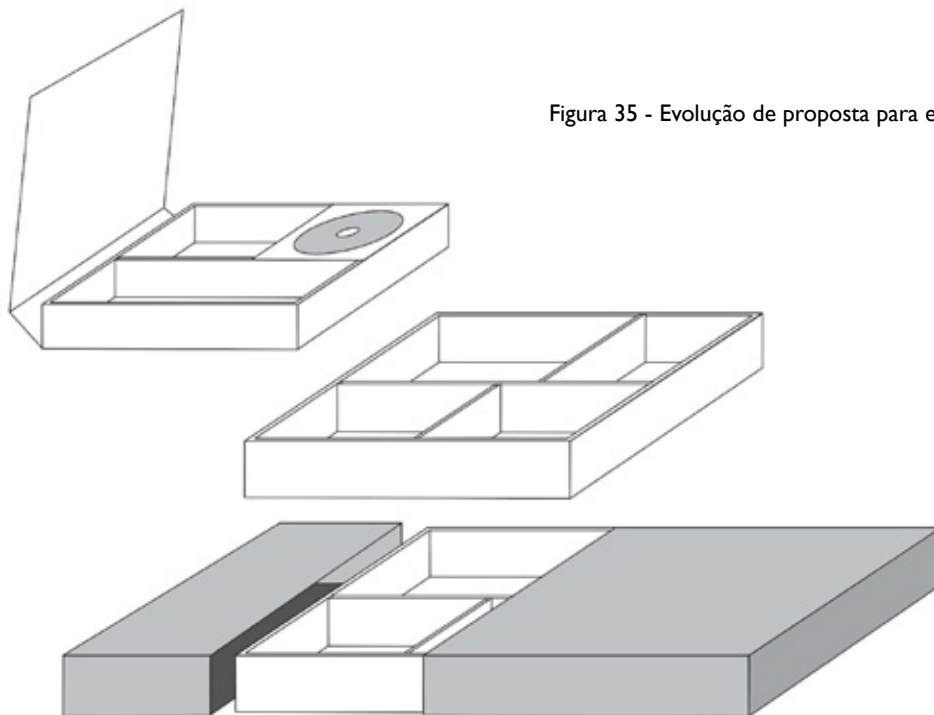


Figura 35 - Evolução de proposta para e Embalagem

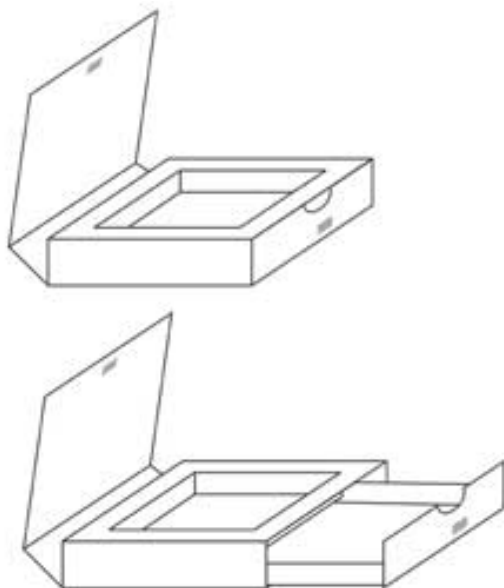


Figura 36 - Modelo da Embalagem escolhido

A embalagem tem 32cm x 32 cm x 8 cm, produzido com papel e E.V.A. e como mecanismo para fechar, o velcro. Neste modelo, em primeiro plano tem-se o livro e na parte inferior da caixa, uma gaveta com os jogos.



Figura 37 - Protótipo da Embalagem

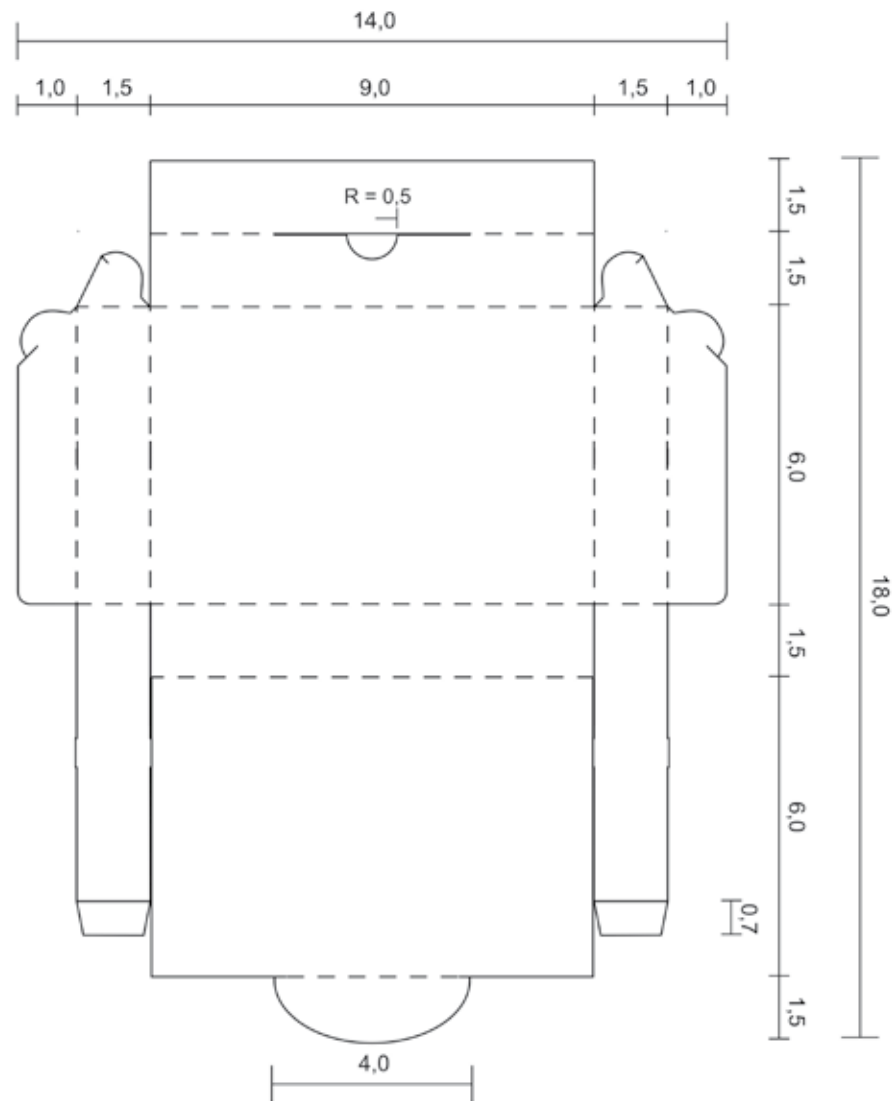


Figura 38 - Planificação da embalagem do Jogo da Memória 12 cartelas. Medidas em centímetro.

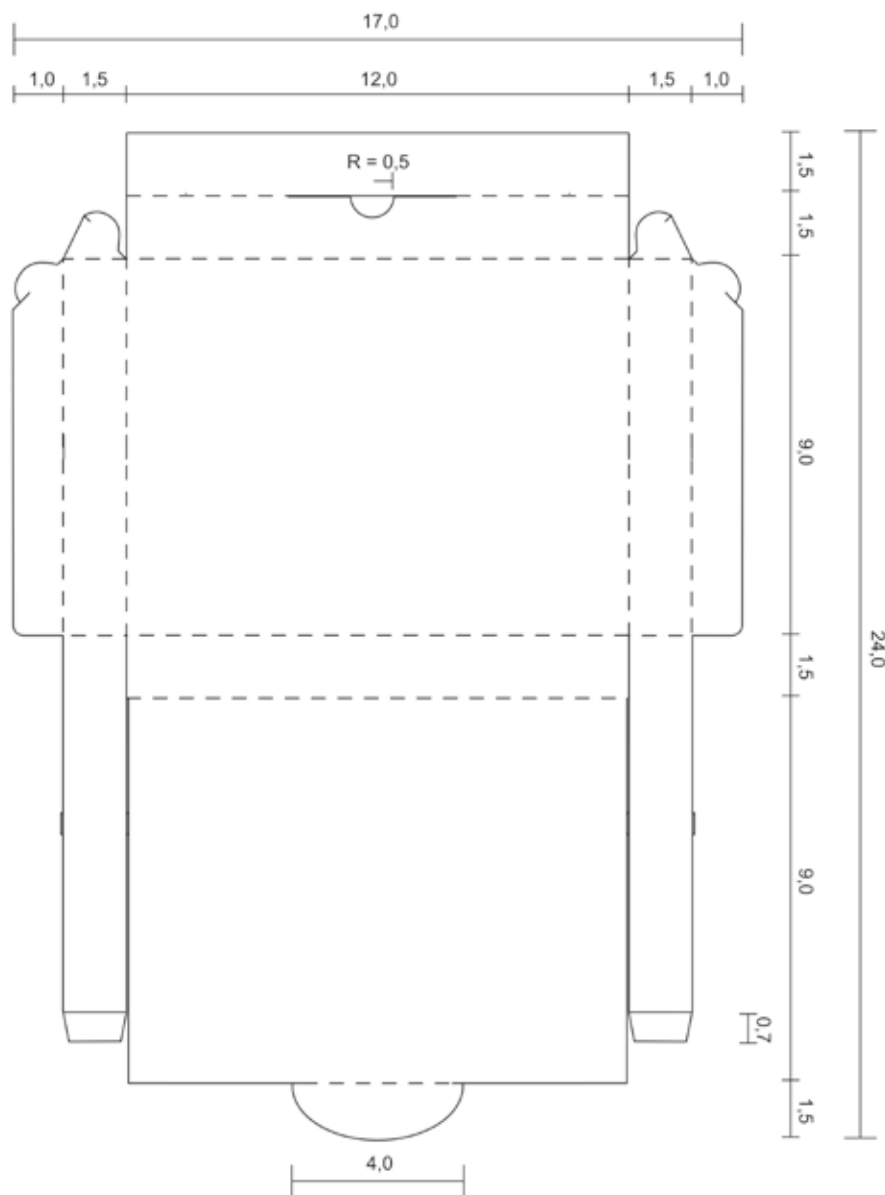


Figura 39 - Planificação da embalagem do Jogo da Memória 24 cartelas.
Medidas em centímetro.

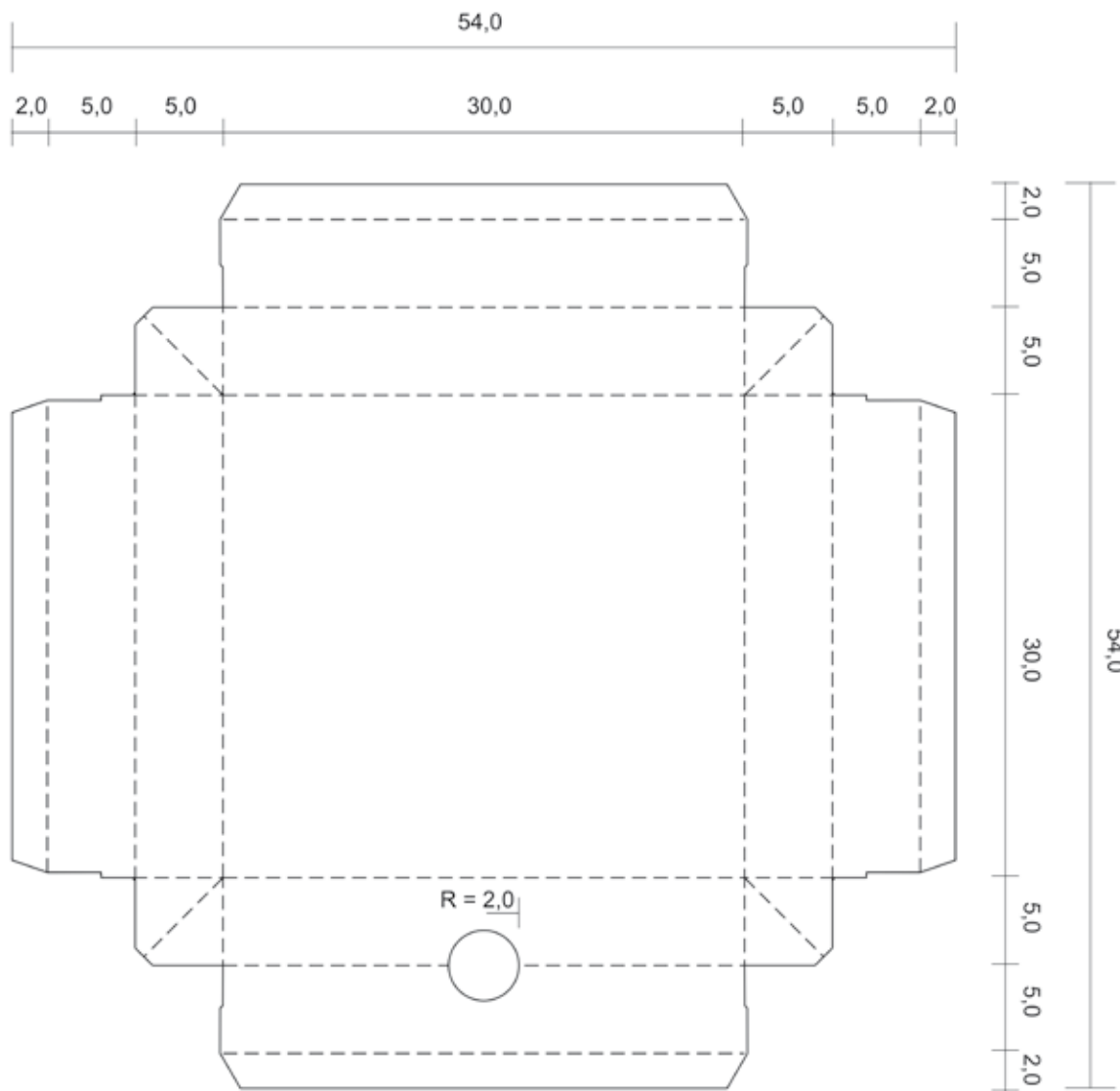


Figura 40 - Planificação da gaveta
Medidas em centímetro.

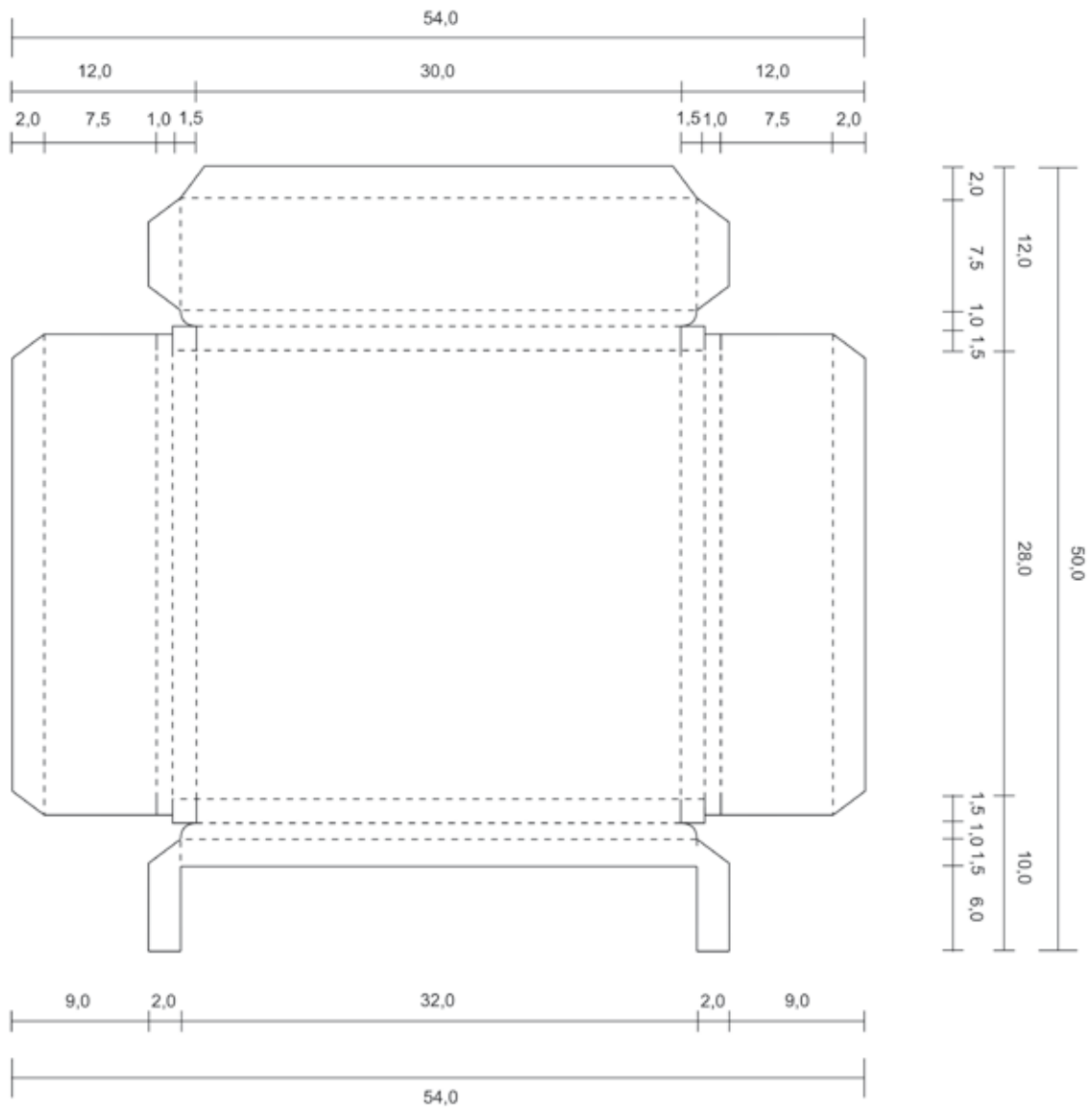


Figura 41 - Planificação da caixa interna
Medidas em centímetro.

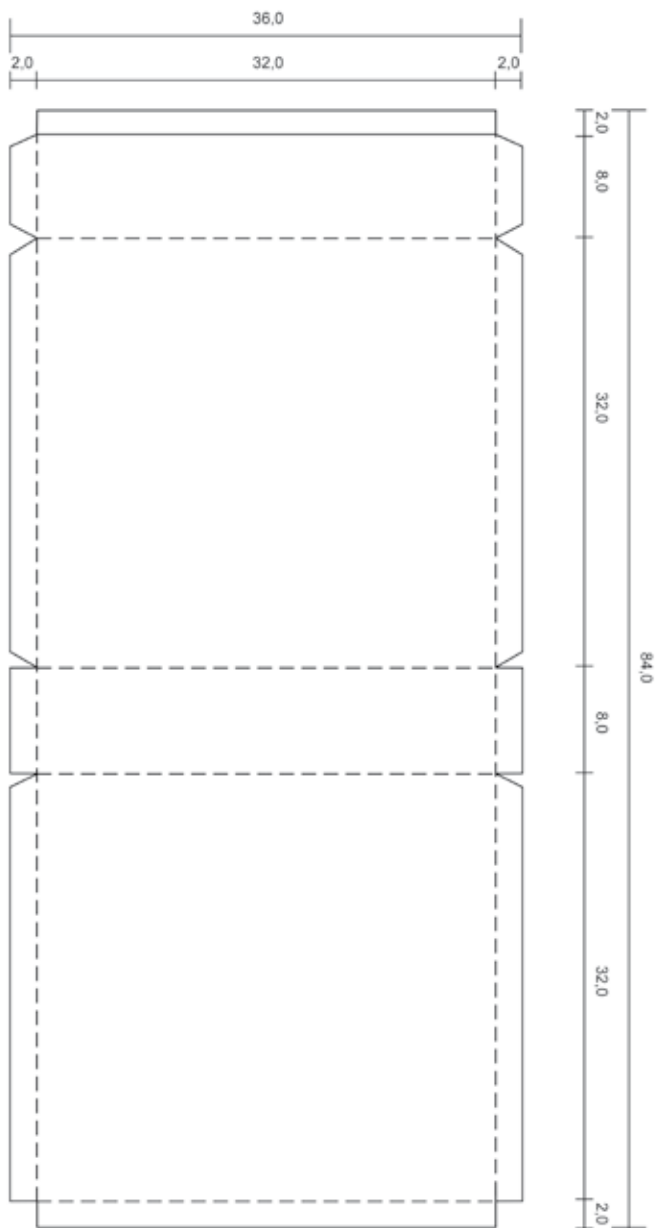


Figura 41 - Planificação da “tampa”
Medidas em centímetro



Kit Fazendo História

Figura 42 - O Kit completo

Considerações Finais |

Quem me conhece sabe o quanto era importante para mim finalizar o Curso com a tão sonhada “chave de ouro”. Estou muito satisfeita por ter alcançado esse mérito, segundo o meu ponto de vista, e por ter tido a oportunidade de trabalhar em um projeto que eu queria tanto.

Além da realização material, esse trabalho me fez ver como é importante que o designer seja mais efetivo na sociedade, de modo a contemplá-la com soluções, mostrando assim, a utilidade da profissão e a capacidade dos profissionais.

Hoje eu sei que mais pessoas falam sobre distúrbios de aprendizagem e outras mais falam sobre o design social.

Depois desses últimos meses de dedicação, dificuldades e superação, o que eu tenho a dizer é que valeu muito a pena! Obrigada a todos que acreditaram no Projeto.

Referências |

CIASCA, S. M. (1994). Distúrbios e dificuldades de aprendizagem em crianças: análise do diagnóstico interdisciplinar. Tese de Doutorado Não-Publicada, Programa de Pós-Graduação em Neurociências, Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

LEFRÈVE, AB. (Coord.) Disfunção Cerebral Mínima. São Paulo: Editora Sarvier, 1975.

LURIA, A. R. (1998). O desenvolvimento da escrita na criança. Em L. Vigotski, A. Luria & A. N. Leontiev. Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem (pp. 143-190). São Paulo: Ícone.

NODELMAN, Perry. Words about Images: The Narrative Art of Children's Picture Books, 1988

VYGOTSKI, L. S. (1998). A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes.

Distúrbios de Aprendizagem e a Escola. Disponível em: ><http://www.artigonal.com/educacao-artigos/disturbios-de-aprendizagem-342804.html>> acesso em 05/10/2009

Uma caracterização sobre distúrbios de aprendizagem Lourdes P. de Souza Manhani, Regina Célia T. Craveiro, Rita Cássia A. Rodrigues, Rose Inês Marchiori, agosto de 2006
Disponível em: < <http://www.abpp.com.br/artigos/58.htm> > acesso em 02/10/2009