

Objetivo Geral

Ensinar, de forma lúdica, a diferença entre "desenho" e "design" e apresentar uma definição simples de design.

Definição Simplificada para Crianças

- **Desenho:** "É fazer uma imagem, como quando desenhavas uma casa, um carro ou uma flor. Usas lápis e cores para criar um desenho e mostrar aquilo que estás a imaginar."
- **Design:** "É quando pensamos em como algo deve ser feito para ter uma função, para servir para alguma coisa. O design ajuda a planear coisas como brinquedos, roupas e até móveis. Não é só desenhar; é também pensar como algo funciona."

Estrutura da Aula (1 Hora)

Materiais Necessários

- Folhas de papel, lápis de cor, lápis de cera, canetas de cor
- Objetos do quotidiano (exemplo: cadeira, brinquedo, livro, mala)
- Imagens impressas de objetos desenhados e objetos com design (exemplo: um desenho de uma flor e uma cadeira de design)
- Blocos de construção (Lego ou similar)

Passo 1: Introdução ao Conceito (10 Minutos)

1. **Explicação Simples:** Começa com uma explicação curta e simples, adaptada à idade, usando as definições acima.
2. **Mostrar Exemplos:**
 - Mostra uma imagem de um **desenho simples** feito por uma criança (como uma flor ou uma casa).
 - Mostra uma imagem de um **objeto de design** (como uma cadeira ou brinquedo).
 - Pergunta: "Qual acham que tem um trabalho a mais para pensar em como usar?"

Passo 2: Atividade de Desenho (15 Minutos)

1. **Desenhar para Imaginar:**

- Pede às crianças para desenharem o que quiserem — uma flor, uma casa, um carro. Aqui, o objetivo é que elas expressem livremente suas ideias e criatividade.
- Incentiva que escolham as cores e os detalhes que quiserem, sem se preocupar com uma função prática.

2. **Discussão Rápida:**

- Comenta que o que fizeram é um **desenho**. Pergunta se pensaram em como usar o que desenharam ou se foi apenas para mostrar uma ideia.

Passo 3: Introdução ao Design com uma Atividade Prática (20 Minutos)

1. **Exemplo de Planeamento:**

- Mostra um objeto comum, como uma cadeira ou um brinquedo. Pergunta como acham que foi feito e se conseguem imaginar as pessoas a desenharem-no antes de ser feito.

2. **Atividade de Planeamento:**

- Dá às crianças os blocos de construção e desafia-as a "criar uma cadeira" ou outro objeto simples que tenha uma função (ex.: algo para se sentar, algo para guardar coisas).
- Incentiva que pensem em **como vai ser usado** e não apenas em como vai ficar bonito.
- Pergunta: "Quem achas que vai usar isto? Será que é confortável? Cabe bem na nossa mão?"

Passo 4: Comparação e Reflexão (10 Minutos)

1. **Comparar Desenho e Design:**

- Revê os desenhos e as "construções de design" feitas. Faz perguntas como: "Para que serve este? E aquele? Como querias que fosse usado?"

2. **Definir Juntos o Design:**

- Com base no que experimentaram, pergunta: "Agora que fizemos as duas coisas, como explicarias o design?" A ideia é reforçar que o **design é pensar em como algo vai ser feito para usar**.

3. **Conclusão Simples:**

- Termina com uma frase de conclusão: "Desenhar é criar uma imagem, e design é planejar para alguém usar."
-

Resumo da Definição de Design para Crianças

Design é **pensar em como algo deve ser feito para que as pessoas possam usar**. O design é um desenho com uma função — como desenhar uma cadeira, que as pessoas usam para sentar.

Dicas para o Ensino

- **Mantenha o Linguajar Simples:** Evita termos técnicos e foca nas ideias práticas.
- **Use Exemplos Visuais:** Mostra objetos e desenhos diferentes para reforçar as ideias.
- **Incentiva a Participação:** Pergunta o que pensam sobre o uso e a função das coisas.
- **Reforça a Função no Design:** Sempre que falarem de design, reforça o uso ou a utilidade como parte da criação.

Essa abordagem ajuda as crianças a entenderem, de forma prática e lúdica, que o design é uma forma de pensar para criar objetos úteis, enquanto o desenho é uma maneira de expressar ideias ou imaginar algo.