Prevendo o Futuro das Crianças

Fases de projeto: Criação

Crianças são cheias de imaginação, possuem um alto poder criativo, então por que não aproveitar isto de forma a criar produtos de inovação? Muitos projetos de brinquedotecas afirmam que o brincar é a melhor forma da criança se comunicar, pois é um instrumento que ela utiliza diariamente em seu convívio com outras crianças. Através de atividades lúdicas, a criança aprende a conhecer e aceitar a realidade dos outros. Dentro deste contexto, as crianças expressam duas idéias através da brincadeira de fazer parte da história e retratá-la através de desenhos. As idéias mais interessantes que saem da cabeça das crianças que participam da pesquisa são refinadas e aproveitadas de alguma forma. Se as idéias não forem utilizadas em um primeiro momento, estas podem ser guardadas e aproveitadas em projetos futuros - algumas empresas utilizam bancos de idéias desenvolvendo projetos de forma mais ágil).

Um método com o objetivo parecido com este é o Nokia Open Studio: Engaging Communities [1], desenvolvido pelos pesquisadores Jan Chipchase e Younghee Jung. Pessoas de várias idades participam desenhando protótipos de como ela desejaria que fosse seu aparelho celular no futuro. Este estudo tem foco maior nas comunidades que a pesquisa é aplicada e existe um produto específico que deve ser desenhado. O Método prevendo o futuro das crianças é mais aberto, pois incentiva as crianças a desenharem vários artefatos como vestuário, transporte, etc.

Etapas do processo:

1. O mediador seleciona 5 crianças da mesma idade, senão pode haver competição e as menores podem se sentir inibidas pelas mais velhas.
2. O local escolhido deve sugerir liberdade para que as crianças fiquem a vontade, sendo livre a escolha; se possível que elas escolham.
3. São entregues os materiais para as crianças: papel, caneta, lápis de cor, canetinha, etc, materiais de desenho, pois o processo é mais ágil e claro do que modelagem, por exemplo.
4. O mediador deve iniciar descrevendo um cenário e personagens de uma história inventada. É importante que sejam contextos distantes de nossa realidade, como um futuro distante ou estórias que se passam em outros planetas.
5. Com o direcionamento feito, as crianças devem desenhar os personagens e coisas que estes personagens utilizam em seu dia-a-dia, em suas aventuras, cenários onde vivem, etc. Devem ser feitos desenhos de peças de vestuário, transporte, artefatos tecnológicos ou analógicos.
6. O principal neste método é apenas direcionar as crianças e não limitar suas idéias. O direcionamento é apenas para que as idéias possam começar a surgir. Quando isto acontecer, elas mesmo darão continuidade ao processo.
7. Após 5-10 minutos, todo material é recolhido e o processo se inicia novamente com um novo contexto criado pelo mediador. O tempo pode variar, pois o mediador deve estar atento ao momento de explosão de idéias. Após certo tempo a história deixa de ser interessante, ficando entediante.
8. Após 3 "estórias", o mediador recolhe todo material desenvolvido.
9. A idéia deste método não é buscar idéias explícitas de produtos ou serviços inovadores e copiá-los, mas buscar inspiração para novos projetos.

Sugestões:

- Pode ser interessante aplicar as mesmas histórias para grupos de crianças de diferentes idades (ex.: grupo 1: crianças de 5 anos; grupo 2: crianças de 6 anos...),fazendo um comparativo.

- Assim como no projeto NOS onde os melhores projetos são premiados, pode ser dada uma recompensa à todos os participantes do método proposto como forma de premiação, mesmo sendo algo simples como um pirulito.

Imagens ilustrativas:

Prevendo o Futuro das Crianças é um método de pesquisa em Design que, diferente do método Prevendo as Manchetes do Ano Seguinte [2], não possui um foco específico em uma empresa, é livre e utiliza crianças para quebrar paradigmas.

Crianças são cheias de imaginação, possuem um alto poder criativo, então por que não aproveitar isto de forma a criar produtos de inovação? Muitos projetos de brinquedotecas afirmam que o brincar é a melhor forma da criança se comunicar, pois é um instrumento que ela utiliza diariamente em seu convívio com outras crianças. Através de atividades lúdicas, a criança aprende a conhecer e aceitar a realidade dos outros. Dentro deste contexto, as crianças expressam duas idéias através da brincadeira de fazer parte da história e retratá-la através de desenhos. As idéias mais interessantes que saem da cabeça das crianças que participam da pesquisa são refinadas e aproveitadas de alguma forma. Se as idéias não forem utilizadas em um primeiro momento, estas podem ser guardadas e aproveitadas em projetos futuros - algumas empresas utilizam bancos de idéias desenvolvendo projetos de forma mais ágil).

Um método com o objetivo parecido com este é o Nokia Open Studio: Engaging Communities [1], desenvolvido pelos pesquisadores Jan Chipchase e Younghee Jung. Pessoas de várias idades participam desenhando protótipos de como ela desejaria que fosse seu aparelho celular no futuro. Este estudo tem foco maior nas comunidades que a pesquisa é aplicada e existe um produto específico que deve ser desenhado. O Método prevendo o futuro das crianças é mais aberto, pois incentiva as crianças a desenharem vários artefatos como vestuário, transporte, etc.

Etapas do processo:

1. O mediador seleciona 5 crianças da mesma idade, senão pode haver competição e as menores podem se sentir inibidas pelas mais velhas.
2. O local escolhido deve sugerir liberdade para que as crianças fiquem a vontade, sendo livre a escolha; se possível que elas escolham.
3. São entregues os materiais para as crianças: papel, caneta, lápis de cor, canetinha, etc, materiais de desenho, pois o processo é mais ágil e claro do que modelagem, por exemplo.
4. O mediador deve iniciar descrevendo um cenário e personagens de uma história inventada. É importante que sejam contextos distantes de nossa realidade, como um futuro distante ou estórias que se passam em outros planetas.
5. Com o direcionamento feito, as crianças devem desenhar os personagens e coisas que estes personagens utilizam em seu dia-a-dia, em suas aventuras, cenários onde vivem, etc. Devem ser feitos desenhos de peças de vestuário, transporte, artefatos tecnológicos ou analógicos.
6. O principal neste método é apenas direcionar as crianças e não limitar suas idéias. O direcionamento é apenas para que as idéias possam começar a surgir. Quando isto acontecer, elas mesmo darão continuidade ao processo.
7. Após 5-10 minutos, todo material é recolhido e o processo se inicia novamente com um novo contexto criado pelo mediador. O tempo pode variar, pois o mediador deve estar atento ao momento de explosão de idéias. Após certo tempo a história deixa de ser interessante, ficando entediante.
8. Após 3 "estórias", o mediador recolhe todo material desenvolvido.
9. A idéia deste método não é buscar idéias explícitas de produtos ou serviços inovadores e copiá-los, mas buscar inspiração para novos projetos.

Sugestões:

- Pode ser interessante aplicar as mesmas histórias para grupos de crianças de diferentes idades (ex.: grupo 1: crianças de 5 anos; grupo 2: crianças de 6 anos...),fazendo um comparativo.

- Assim como no projeto NOS onde os melhores projetos são premiados, pode ser dada uma recompensa à todos os participantes do método proposto como forma de premiação, mesmo sendo algo simples como um pirulito.

URL de origem (recuperadas em *28/03/2024 - 05:30*): https://www.corais.org/node/129

Links:
[1] http://younghee.com/wp/wp-content/uploads/2008/10/nokiaopenstudio_final_20081030.pdf
[2] http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/1673