



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE
ARTE, CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

**LAMC - LETRAS - ARTES E
MEDIÇÃO CULTURAL**

**OFICINA CRIATIVA COM O FOCO EM DESIGN GRÁFICO
EXPERIÊNCIAS DE MEDIAÇÃO EM UMA GESTÃO CULTURAL**

EMANUELA MACIEL RIVAS

Foz do Iguaçu
2022



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE
ARTE, CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

**LAMC - LETRAS - ARTES E
MEDIÇÃO CULTURAL**

OFICINA CRIATIVA COM FOCO EM DESIGN GRÁFICO
EXPERIÊNCIAS DE MEDIAÇÃO EM UMA GESTÃO CULTURAL

EMANUELA MACIEL RIVAS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Letras Artes e Mediação Cultural.

Orientador: Prof. Dr. Mario Ramão Villalva Filho

Foz do Iguaçu

2022

EMANUELA MACIEL RIVAS

OFICINA CRIATIVA COM FOCO EM DESIGN GRÁFICO
EXPERIÊNCIAS DE MEDIAÇÃO EM UMA GESTÃO CULTURAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Letras Artes e Mediação Cultural.

Orientador: Prof. Dr. Mario Ramão Villalva Filho

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Doutor Mario Ramão Villalva Filho
UNILA

Profa. Dra. Diana Araujo Pereira
UNILA

Profa. Dra. Giane da Silva Mariano Lessa
UNILA

Foz do Iguaçu, 02 de abril de 2022.

TERMO DE SUBMISSÃO DE TRABALHOS ACADÊMICOS

Nome completo do autor(a): Emanuela Maciel Rivas.

Curso: LAMC - Letras - Artes e Mediação Cultural.

Tipo de Documento

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> graduação | <input type="checkbox"/> artigo |
| <input type="checkbox"/> especialização | <input checked="" type="checkbox"/> trabalho de conclusão de curso |
| <input type="checkbox"/> mestrado | <input type="checkbox"/> monografia |
| <input type="checkbox"/> doutorado | <input type="checkbox"/> dissertação |
| | <input type="checkbox"/> tese |
| | <input type="checkbox"/> CD/DVD – obras audiovisuais |
| | <input type="checkbox"/> _____ |

Título do trabalho acadêmico: Oficina criativa com foco em design gráfico - experiências de mediação em uma gestão cultural.

Nome do orientador(a): Prof. Dr. Mario Ramão Villalva Filho.

Data da Defesa: 02/04/2022

Licença não-exclusiva de Distribuição

O referido autor (a):

a) Declara que o documento entregue é seu trabalho original, e que o detém o direito de conceder os direitos contidos nesta licença. Declara também que a entrega do documento não infringe, tanto quanto lhe é possível saber, os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade.

b) Se o documento entregue contém material do qual não detém os direitos de autor, declara que obteve autorização do detentor dos direitos de autor para conceder à UNILA – Universidade Federal da Integração Latino-Americana os direitos requeridos por esta licença, e que esse material cujos direitos são de terceiros está claramente identificado e reconhecido no texto ou conteúdo do documento entregue.

Se o documento entregue é baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não a Universidade Federal da Integração Latino-Americana, declara que cumpriu quaisquer obrigações exigidas pelo respectivo contrato ou acordo.

Na qualidade de titular dos direitos do conteúdo supracitado, o autor autoriza a Biblioteca Latino-Americana – BIUNILA a disponibilizar a obra, gratuitamente e de acordo com a licença pública Creative Commons **Licença 3.0 Unported**.

Foz do Iguaçu, 02 de abril de 2022.

Assinatura do Responsável

Dedico este trabalho a todos que de alguma maneira acreditam na arte e na cultura como forma de expressão.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao universo por ter me dado essa oportunidade de cursar uma carreira que ensina antes tudo o amor ao próximo.

A minha mamá que sempre está comigo em todos os momentos e que persistiu junto comigo para chegar até aqui, serei grata eternamente. Ao meu pai, que mesmo lá do céu, está me cuidando e me abraçando. E as minhas irmãs por serem minhas companheiras nesta jornada.

Amy, que esteve comigo e me ensinou o verdadeiro significado do amor. A vida nos irá juntar novamente.

Ao Luis, por ser o meu sol e minha lua. Amor. E a minha segunda família, por estarem comigo.

A Unila e a todos os professores que participaram desse processo de aprendizagem em minha vida, em especial ao Prof. Mário Ramão, por me acompanhar nesta etapa.

Muito obrigada!

*Sem a curiosidade que me move, que me
inquieta, que me insere na busca, não
aprendo nem ensino.*

Paulo Freire

RIVAS, Emanuela Maciel. **Oficina Criativa com Foco em Design Gráfico, Experiências de Mediação em uma Gestão Cultural**. 2022. (53) páginas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Artes e Mediação Cultural) - Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Foz do Iguaçu, 2022.

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso em Letras, Artes e Mediação Cultural é o desenvolvimento de uma oficina criativa com foco em design gráfico, e a partir dele, refletindo experiências de uma mediadora na dimensão de gestão cultural com jovens de doze a dezoito anos. As oficinas foram realizadas na instituição *Um Chute para o Futuro*, localizado no município de Foz do Iguaçu-PR. Os encontros foram compostos com metodologias que estimulam a criatividade em técnicas do design gráfico. As abordagens das aulas eram em formato de bate-papo com temas livres e apresentação das ferramentas *Photoshop* e *Illustrator*. Observando uma certa escassez nas instituições sobre criatividade e ensino digital na comunidade como forma de transformação ao indivíduo. A partir de pesquisas, foi possível ver que o estímulo criativo é pouco trabalhado, impossibilitando o acesso à outras áreas criativas, já que não são exploradas.

Palavras-chave: criatividade; mediação; jovens; oficinas; designer.

RIVAS, Emanuela Maciel. **Oficina Criativa com Foco em Design Gráfico, Experiências de Mediação em uma Gestão Cultural**. 2022. (53) páginas. Trabajo de Conclusión de Carrera (Graduación en Letras Artes y Mediación Cultural) – Universidad Federal de la Integración Latinoamericana, Foz de Iguazú, año 2022.

RESUMEN

El presente Trabajo final de Curso en Letras, Artes y Mediación Cultural es el desarrollo de un taller creativo centrado en el diseño gráfico, y a partir de él, reflejar experiencias de un mediador en una dimensión de gestión cultural con jóvenes de doce a dieciocho años. Los talleres se realizaron en la institución *Um Chute para o Futuro*, ubicada en el municipio de Foz do Iguazu-PR. Los encuentros fueron compuestos con metodologías que estimulan la creatividad en técnicas de diseño gráfico. Los planteamientos de las clases fueron en formato de conversaciones con temas libres y presentación de herramientas *Photoshop* e *Illustrator*. Mirando cierta escasez en las instituciones sobre la creatividad y la enseñanza digital en la comunidad como forma de transformación de la persona. En la investigación se pudo observar que el estímulo creativo es poco trabajado, haciendo imposible el acceso a otras áreas creativas, ya que no son exploradas.

Palabras clave: creatividad; mediación; jóvenes; taller, diseño gráfico.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: técnicas de formas, cores e ferramentas de texto.	23
Figura 2: técnica de sobreposição de cores e formas junto ao texto.....	23
Figura 3: técnica de sobreposição de cores e formas junto ao texto.....	24
Figura 4: imagem na prancheta 1080x1080, com elemento de forma e opções de mesclagem para alterar a cor da forma.	24
Figura 5: aluna desenvolveu um material com temática de sonhos. Para isso ela usou essas imagens como referência.....	25
Figura 6: aluno desenvolveu material com temática de corrida. Para isso, ele usou essas imagens como referências.....	26
Figura 7: texto, transparência e formas na imagem.	27
Figura 8: fontes, transparência e sombra objeto na imagem.	27
Figura 10: técnica de grupos de iluminação e texto.	29
Figura 11: textura, flat icons, texto e forma com iluminação.	30
Figura 12: texto, flat icons e iluminação.....	30
Figura 13: texto, flat icons e iluminação.....	31
Figura 14: logotipo.	32
Figura 15: logo com aplicação na etiqueta.....	32
Figura 16: logo aplicado em papel seda.....	33
Figura 17: logo aplicado em objeto.....	33
Figura 18: aplicação da logo sem fundo.....	34
Figura 19: aplicação da marca com formas.	34

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 JUSTIFICATIVA	14
3 SÍNTESE DA BIBLIOGRAFIA RELEVANTE	16
4 FUNDAMENTAÇÕES	18
4 OBJETIVO GERAL.....	19
4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	19
5 METODOLOGIA	20
6 DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO	21
6.1 AS AULAS FORAM DESENVOLVIDAS A PARTIR DA METODOLOGIA E TÉCNICAS DA ÁREA	22
7 CONCLUSÕES GERAIS	36
REFERÊNCIAS.....	39
ANEXO PESQUISA	41

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho foi desenvolvido na instituição *Um Chute para o Futuro*, com a proposta de uma Oficina Criativa de design gráfico, ofertada para jovens de doze a dezoito anos. A ideia do projeto foi desenvolver habilidade e envolvimento no ensino e estímulo criativo midiático. A oficina foi composta por oito encontros com duração de até uma hora e vinte minutos. As aulas foram realizadas no próprio laboratório de informática da instituição, onde eles tiveram acesso ao conhecimento das ferramentas, conceitos de design gráfico e prática. A partir desses encontros foram realizadas pesquisas e reflexões sobre a oficina.

A instituição *Um Chute para o Futuro* foi escolhida por atender jovens de diversos bairros de Foz do Iguaçu, principalmente Porto Belo e Jardim Irmã. Eles têm o papel de desenvolver a integridade dos jovens para o convívio da comunidade e transformar a vida deles dando encaminhamento para o mercado de trabalho. Ronaldo, fundador da instituição, recebeu o projeto *Oficina Criativa* de braços abertos, pois sabia que seria um diferencial essencial na instituição, que está em ação desde 2005. Atualmente eles atendem 300 jovens, dispondo de cursos, atividades, oficinas esportivas, artesanais, entre outras. Além disso, eles ajudam as famílias dos participantes, com arrecadação de alimentos, materiais de estudos, psicólogos etc.

De família humilde, Ronaldo Cleber Caceres trabalhou como "laranja" (nome utilizado para pessoas que passam mercadoria na Ponte da Amizade), porém sempre teve o objetivo em fazer o bem. Em 2005, com apenas vinte anos, ele começou o projeto em um campo de futebol no bairro Porto Belo. Tempo depois um empresário admirado com a dedicação de Ronaldo, doou ao projeto um terreno que estava em leilão. Era um espaço todo estruturado com piscina e casa, pois pertencia ao um grupo de traficantes do bairro. Ao assumir o local ele decidiu transformar a vida dos jovens da região, passando uma palavra, uma mão amiga e conhecimento. A ideia era fazer com que os jovens tivessem uma inclusão social diferente da comunidade.

Em 2014, Ronaldo recebia 150 crianças por dia no projeto. Formado em educação física, ele dava aula na escola pública, academia e depois dedicava-se ao projeto. Sempre acreditando no sonho, ele tirava dinheiro do próprio bolso para seguir com as ações. Na época o local contava com quadra de areia para realizar atividades físicas, cozinha junto a área de lazer, brinquedoteca em cima de tatames, uma piscina desativada, um banheiro e os utensílios domésticos eram emprestados dos próprios participantes do

projeto.

Foi por meio de reportagens feitas por jornais de Foz do Iguaçu, que a instituição foi ficando conhecida. Mas só no final de 2014 que ganhou destaque nacional, no quadro “*Um por todos e todos por um*”, exibido no antigo *Caldeirão do Huck*¹. O objetivo do programa era estruturar melhor o espaço, para que mais jovens pudessem ser atendidos. Com essa oportunidade, o projeto foi transformado em cenário de oportunidades e trouxe brilho aos olhos da comunidade. Sendo uma iniciativa exemplo, Ronaldo sabia que daquele momento em diante, o caminho seria bem diferente.

Antes da pandemia eles atendiam 320 crianças por dia, de segunda a sábado, com atividades, quatro refeições por dia, atendimento psicológico, entre outros, e no domingo abriam apenas para o almoço. Com a aparição da Covid-19, o projeto precisou reduzir pela metade os participantes e o número de família beneficiadas. Essa assistência foi mantida graças aos trinta e nove parceiros², ao qual realizam um sonho, que realmente é um chute para o futuro.

A realização da *Oficina Criativa* veio da motivação e curiosidade sobre design gráfico e gestão cultural. De proporcionar uma atividade ao qual os jovens se interessassem a continuar depois. No primeiro dia da oficina a instituição ofereceu um instrutor para acompanhar, onde orientou como conversar com os alunos e conduzir a oficina. Suporte importante para quem é iniciante, que contribui para o desenvolvimento de um mediador cultural.

¹ O Caldeirão do Huck foi um programa de entretenimento da Rede Globo.

² Os parceiros e mantenedores são: Prefeitura de Foz do Iguaçu, Nota Paraná, Brazil Foudation, Táxi aéreo Hércules, Dev Brasil, Barracão, Paraná Decor, Credicfac, Mercado Maravilha, Monital, Tecendo o Bem, Picossul, Tecombras, Boi Brasil, Panorama, Copyvic, Magic Ice, Weien, Carol Toys, Judô Foz, GM, Itaipu Binacional, Impulso, Secretária de Assistência social, Lifs, Selo Fellow, Esper & Rieck, Secretária Municipal de Esportes, Polícia Militar, Conselho Municipal de Políticas Culturais, Itaú Social, CIEE, Unioeste, Fundação Itaú Social, Sicredi, For Cause, Play For Cause, Justiça Federal.

2 JUSTIFICATIVA

Neste trabalho de conclusão de curso desenvolvi uma oficina criativa com foco em design gráfico na instituição *Um Chute para o Futuro*. Foquei em design gráfico, por poder oferecer um curso totalmente gratuito e presencial, pois dependendo da realidade das pessoas, ele pode ser inalcançável, já que é algo elitizado.

A ideia de focar em design gráfico partiu da minha própria experiência. Hoje em dia trabalho como designer gráfico, é a profissão que escolhi, acredito que se eu tivesse tido acesso a ela quando adolescente, estaria muito mais avançada na área. Tive acesso tardio, mesmo assim com o meu desempenho e curiosidade, consigo agradecer a essa profissão.

Um adendo, assim como toda ocupação, o designer gráfico tem seus direitos. Atualmente, a maioria dos profissionais trabalham por conta própria, contrato de prestação de serviço ou CLT, variações de formas trabalhistas que tornam flexíveis os trabalhos. Além disso, existe o cuidado de manter a integridade do direito autoral dos materiais realizados, para evitar plágios.

No Brasil a cada dez pessoas que têm o conhecimento nessa área, oito trabalham como designer ou com comunicação e artes, segundo o site Diário do Comércio. É um conhecimento muito amplo, não te priva em um estilo somente. O profissional pode desenvolver o trabalho em diversas áreas, muitos escolhem trabalhar pela compatibilidade, eu mesmo trabalho como designer gráfico, ilustradora e diretora de arte. São conhecimentos no qual fui tendo acesso e descobrindo minhas afinidades.

Mas antes de tudo, desenvolvi um papel de mediação cultural sobre o projeto, assim como é feito no ensino educativo, aplicando a relação envolvida, a necessidade de transparência informativa e representatividade sociocultural. Desenvolver uma mediação cultural, aprimora o aprendizado, assumindo uma função crítica na construção do conhecimento, assim afastando-se da reprodução do conhecimento e contribuindo para a construção crítica do aluno.

Também aproveitei para aplicar uma pesquisa criativa com os alunos, sobre o estímulo à criatividade deles. De acordo com o site *Conteúdo Inbound Marketing*, a empresa de consultoria de gestão Korn/Ferry realizou uma pesquisa com 365 gestores. Como resultado, 56% deles consideraram a criatividade como a característica mais desejada nas contratações.

É crescente a busca por uma educação que promova o desenvolvimento crítico e criativo dos jovens, assim tendo o potencial impulsionado para viver, conviver, aprender e produzir em qualquer contexto e projeto de vida.

Busca, desta forma, transformações sociais que priorizem, desde o processo de alfabetização, o exercício da expressão, tornando tal prática solidário fator de aprendizagem que amplie o número dos sujeitos sociais e políticos preocupados com o reconhecimento prático, no cotidiano da vida social, do direito universal à expressão e à comunicação. (SOARES, 2014, p. 24.)

Podemos dizer que a educação é um local de aprendizado e experiências, no qual o mediador deixa de ter a função de “ponte” e passa a ser o difusor do conhecimento para o jovem. Paulo Freire (Educa Brasil, 2001) cita que “O professor deixa de ter um caráter estático e passa a ter um caráter significativo”.

3 SÍNTESE DA BIBLIOGRAFIA RELEVANTE

Em março de 2020 tive o conhecimento de uma série de vídeos chamada Guia Criatividade e Pensamento Crítico, do *Instituto Ayrton Senna*³. Eles criaram um guia do desenvolvimento criativo e do pensamento crítico no ambiente escolar, com orientações simples de conteúdos que podem ser atribuídos ao ensino. São aqueles que articulam os conhecimentos e as competências para a vida, sejam socioemocionais, cognitivas ou combinações entre ambas. Uma fala que teve destaque foi: “Esta é a educação mais capaz de gerar realizações e muitos resultados relevantes para cada estudante, e reduzir desigualdades sociais”.

No artigo “Design e Sociedade: o papel social e o social elitizado”, de Fernandes e Leschko (2017), a autora comenta que a função social do designer é realizar trabalhos no qual a sociedade vai compreender na leitura e na visualidade. O papel do design é fazer com que o trabalho tenha uma mensagem objetiva e que gere impacto na vida dos indivíduos. Ele não consegue ser imparcial em um só contexto, já que as artes produzidas têm que atender as necessidades do público-alvo.

No site *Ux Collective Brasil*⁴, no artigo “Design é uma profissão elitizada. Como mudar isso?”, de Samantha Rosa (2017), ela comenta a dificuldade que teve para ter acesso ao curso, já que a realidade dela era de uma família simples e sem muitas expectativas. Ela comenta que entrou no curso sem saber o que era, com o tempo foi descobrindo e se apaixonando e hoje se sente uma pessoa muito realizada com a oportunidade que teve aos dezesseis anos.

Ela usa muito o termo elitizado tanto ao acesso como a profissão, já que neste mundo eles diferenciam muito as origens, raças e sexos. A autora comenta que precisamos ter opiniões e visões diferentes. Se não for assim, o jovem pobre vai sequer ter interesse, muito menos acesso, já que colocam barreiras no ensino de alguns cursos.

Um projeto bacana que ela desenvolve é o *Design na Escola*, que tem o objetivo de levar conhecimento sobre design, com formato acessível para todos, principalmente aos

³ O Instituto Ayrton Senna vem produzindo conhecimento e experiências educacionais inovadoras, capazes de inspirar práticas eficientes, capacitar educadores e propor políticas públicas com foco na educação integral.

⁴ Ux Collective Brasil é uma plataforma de artigos no qual o Ux Designer conta suas experiências e situações, entre outros conteúdos. UX é o designer que tem como papel trabalhar toda a jornada do usuário, arquitetura da informação e demais pontos de contato entre plataforma e público, cuidando muito bem dos elementos que afetam a experiência do cliente e que possam influenciar as suas percepções, emoções e comportamentos.

menos privilegiados, que podem gerar ideias e soluções à comunidade onde vivem, além de aprender uma profissão.

Cortes, Martins e Souza (2018), no artigo escrito por deles, comentam o avanço da mídia na educação e qual a sua relação com ela:

(Re)configurações que compreendem não apenas aspectos técnicos, mas contextos sociais e culturais que estruturam as formações discursivas dos sujeitos. Algumas dessas mudanças repercutem nas maneiras de interação, de acesso à informação, de produção, recepção e circulação de conteúdos, estendendo-se às formas de construção do sujeito e de relação com o outro, com os aparatos técnicos. Condições que solicitam outro olhar sobre os processos comunicacionais e suas interferências na dinâmica sociocultural, simbólica. (CORTES; MARTINS; SOUZA, 2018, p.2.)

Essa é a hora do mediador entrar e estabelecer disfunções comunicativas oriundas das relações de poder, buscando formas democráticas e participativas das instituições com o envolvimento das novas gerações.

4 FUNDAMENTAÇÕES

Para o desenvolvimento deste trabalho, foi escolhida a aplicação de aulas em uma oficina de design e pesquisas com os alunos ao longo dos encontros e atividades com a mediadora.

O “sistema de mediações” contemporâneo implica cada vez mais formas de “mediação profissionais” que não são difusas, exercidas apenas como função residual nas práticas sociais. Ao contrário, crescem em nosso tempo os dispositivos de mediação cultural que são organizações especializadas, pautadas por lógicas e intencionalidades próprias. (PERROTTI; PIERUCCINI, 2014, p.16.)

Quando a educação é agregada a uma modalidade de ensino além do tradicional, o indivíduo acaba sendo beneficiado. Com isso a intersecção entre educação e cultura digital tem se aprimorado de certo modo significativo nas instituições. O digital é um instrumento muito importante para a produção, reprodução e transmissão da cultura, e quando os alunos são incentivados a ter uma crítica e criação, eles se tornam protagonistas da vida sendo capazes de reproduzirem o que aprenderam. Mas para se ter esse incentivo é muito importante o papel do mediador, que pode ser de alguém de dentro ou fora da instituição, fazendo com que o processo de ensino e comunicação sejam mais consistentes, tornando essencial para a sociedade.

Com o interesse de conhecer o desenvolvimento da área em ambos os lados, uma pesquisa⁵ criativa foi realizada com os alunos em cada aula, baseada em perguntas escritas com respostas de um a dez. As perguntas eram simples, e os faziam pensar em como eles abordavam a criatividade. Foi possível perceber que eles tinham dificuldade em responder, tendo a necessidade de fazer a leitura em conjunto, para ajudar na compreensão. Além disso, foi notada que a temática “criatividade” é pouco explorada em qualquer âmbito da vida deles. Por isso da necessidade do mediador, para que a cultura digital seja estudada e aprimorada no âmbito social educativo.

⁵ Pesquisa disponível nos anexos.

4 OBJETIVO GERAL

O objetivo geral deste projeto foi realizar a *Oficina Criativa* com foco em design gráfico e o passo a passo de uma mediadora/ pesquisadora na gestão cultural. A instituição escolhida foi a *Um Chute para o Futuro*, localizada no bairro Jardim Irma, em Foz do Iguaçu.

4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Propor uma oficina de design gráfico para a instituição *Um Chute para o Futuro*, com o intuito de ensinar a introdução no *Photoshop* e *Illustrator*.
2. Divulgar o curso entre os jovens por meio de ferramentas de comunicação.
3. Executar a oficina em oito aulas de 1 hora e 20 minutos, com bate-papo e orientação para mexer nas ferramentas.
4. Refletir sobre a experiência dos/as jovens com a oficina e da mediadora com os alunos.

5 METODOLOGIA

A seguinte pesquisa consistiu em uma mediação de gestão cultural com a finalidade de aplicar a oficina criativa com foco em design gráfico. Contudo o trabalho proposto se desenhou da seguinte forma: Primeiro - Diálogo com os jovens, o que eles entendem sobre criatividade e design gráfico; Segundo - Conhecendo as ferramentas *Photoshop* e *Illustrator*; Terceiro - Referências para criar e história criativa do design gráfico; Quarto - Desenvolvimento livre criativo nas ferramentas; Quinto - Colagem: revistas, jornais, fotos a partir de recortes digitais; Sexto - Diagramação em posts digitais; Sétimo - Criação com a turma em conjunto, de uma campanha digital com tema livre; Oitavo - Último encontro da *Oficina Criativa* em meios digitais e reflexão em conjunto sobre o projeto.

Durante o processo, um questionário foi aplicado em cada aula. De acordo com as respostas, instigar a análise criativa neles, conhecimento que foi muito relevante.

6 DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO

O trabalho teve como primeiro passo, o contato inicial com a instituição *Um Chute para o Futuro*. Ao total foram cinco e-mails sem resposta, precisando entrar em contato de outra maneira, ligar e marcar uma reunião.

Com a reunião agendada, os voluntários fizeram a recepção e mostraram as instalações, que por sinal é bem elaborada e ampla. O espaço contém dez computadores, utilizados também para dar aula de reforço online.

A proposta da *Oficina Criativa* foi apresentada ao Ronaldo Cleber Caceres, criador do projeto, sendo muito bem recebida por ele. Porém a instituição conta com uma equipe de professores, psicólogos e voluntários, precisando passar pela aprovação de todos.

Quando se trata em trabalhar com jovens, principalmente de uma instituição social, é preciso passar por testes psicológicos, para que saibam se você está apto a se integrar com os jovens. O teste realizado por uma psicóloga, era no formato de bate-papo, com perguntas como “Por que quer realizar o projeto com eles?”, “Já teve experiência de trabalhar com jovens?”. Após duas semanas, o projeto foi apresentado e aprovado por todos, já tendo a data de início para outubro de 2021.

Como segundo passo, foi iniciada a divulgação da oficina na instituição, para gerar interesse dos jovens. Foi utilizada a ferramenta *WhatsApp, Facebook e Instagram*, para atrair a atenção do público-alvo. Outra forma utilizada, foi a divulgação direta aos pais. Ao total foram dezoito inscritos, sendo que dez foram selecionados. O critério de seleção foi o nível de dedicação e destaque na instituição.

A terceira parte foi organizar as aulas com os conteúdos que poderiam ser desenvolvidos com eles. Todo material foi repassado em forma oral e por escrito no quadro. Quando era escrito, os alunos prestavam mais atenção nas técnicas.

O quarto passo corresponde ao início das aulas na instituição. O primeiro dia foi tranquilo, todos os alunos foram muito atenciosos, porém apresentaram dificuldade com o computador e de pedir ajuda. Por causa desses obstáculos, foi necessário replanejar as aulas, de forma que acompanhasse o desenvolvimento deles, além de proporcionar o ambiente confortável para perguntas. Em uma aula que poderia ser tratado até quatro técnicas, geralmente eram abordadas duas. Fora esses percalços, os dias e o tempo de aula foram como planejados.

No quinto passo, a comunicação descontraída foi trabalhada, assim os alunos podiam dar ideias de assuntos e estilos que gostariam de aprender.

Além de proporcionar uma experiência interessante, ensinar o próximo é um papel muito importante do mediador. Essa ponte desenvolvida marca a comunidade. A representação da imagem do mediador, se torna um marco, pois eles passam a acreditar que podem trilhar um futuro diferente. Por exemplo, muitos não sabiam da existência da Unila, uma faculdade federal em Foz do Iguaçu, perto do bairro deles. Quando souberam da universidade, ficaram abismados com a informação e começaram a ter bastante dúvidas sobre os cursos, como eles podem entrar e até mesmo qual era o valor para estudar lá. Por mais que vivam em uma sociedade com a comunicação avançada, ainda existem falhas no sistema em certas camadas sociais.

6.1 AS AULAS FORAM DESENVOLVIDAS A PARTIR DA METODOLOGIA E TÉCNICAS DA ÁREA

Aula 1: esta aula teve a presença de dez alunos. Em uma conversa formal, foi explicado a eles o que é design gráfico e suas vantagens. Também conheceram a interface do Photoshop Online, já que os computadores não tinham suporte para o programa, porém isso não foi problema para eles quererem conhecer e curiosar a ferramenta. Foi possível notar uma certa deficiência de leitura por parte deles.

Por fim, uma pequena introdução ao *Photoshop* foi apresentada, começando com os tamanhos das pranchetas, base de qualquer arte realizada no programa. Eles também conheceram a barra de ferramentas e cada item que a compõe. Um exemplo é a ferramenta texto e formas, que são elementos básicos para começar a criar dentro do programa.

Com essas explicações, eles se familiarizaram com a ferramenta e com os passos a passos. A seguir, alguns dos trabalhos realizados pelos alunos.

Figura 1: técnicas de formas, cores e ferramentas de texto.



Figura 2: técnica de sobreposição de cores e formas junto ao texto.



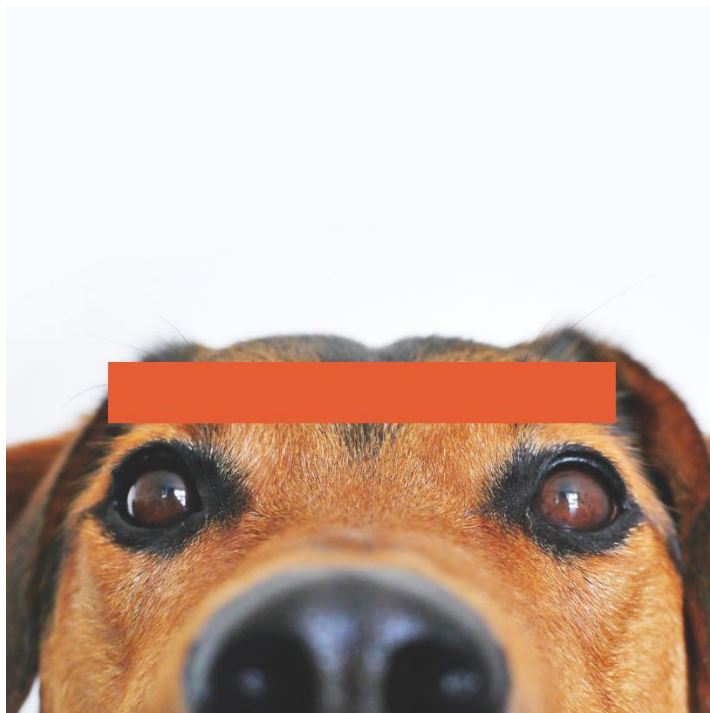
Aula 2: começamos a oficina dando continuação a aula passada. Eles aprenderam o que pode ser feito no *Photoshop* e no *Illustrator*, mesmo a turma não tendo acesso ao último programa. O processo criativo começou a ser desenvolvido, seguindo alguns formatos apresentados, e começamos a curiosar a o *Photoshop* online com

técnicas de recorte, objeto inteligente, opções de mesclagem e adição de imagens nas pranchetas. Alguns exemplos na sequência:

Figura 3: técnica de sobreposição de cores e formas junto ao texto.



Figura 4: imagem na prancheta 1080x1080, com elemento de forma e opções de mesclagem para alterar a cor da forma.



Aula 3: logo no início da aula foi apresentado o *Behance*⁶, uma das maiores plataformas de divulgação e referência no mundo criativo. Como exemplos, a mediadora apresentou o seu perfil na plataforma, os trabalhos realizados, como foram desenvolvidos, técnicas e o tempo de experiência.

A turma dessa vez tinha apenas seis pessoas, sendo dois meninos e quatro meninas. Como parte da aula, eles aprenderam a criar o *moodboard*, quadro de ideias. Essa técnica é muito boa para desenvolver e se inspirar a partir de imagens selecionadas, segundo algum assunto específico. O tema era livre, tivemos bastante resultados legais, mais do que o esperado:

Figura 5: aluna desenvolveu um material com temática de sonhos. Para isso ela usou essas imagens como referência.

Moodboard Carol sonhos



⁶ *Behance* é uma rede de sites e serviços especializada na autopromoção, incluindo consultoria e sites de portfólio online. É de propriedade da *Adobe*.

Figura 6: aluno desenvolveu material com temática de corrida. Para isso, ele usou essas imagens como referências.

Moodboard Cristian



Aula 4: nesta etapa eles ficaram livres com a ferramenta, usando a base que aprenderam anteriormente. Assim, foi possível perceber que eles tinham vontade de colocar textos nas artes. Com essa percepção, o rumo das aulas foi alterado, para iniciar a aplicação da ferramenta texto e variáveis.

Na imagem sete podemos ver que o aluno utilizou transparência e adicionou formas. Já na imagem oito, o texto ganhou mescla de fontes, com cores neon e sombra. Exemplos abaixo:

Figura 7: texto, transparência e formas na imagem.



Figura 8: fontes, transparência e sombra objeto na imagem.



Aula 5: juntando técnica de recorte e texto, a tarefa deles era criar uma colagem de revistas. O tema escolhido pelos sete alunos presentes, foi a visita recente do jogador Baresi na instituição. Todos decidiram trabalhar com bastante efeito de luzes e textos.

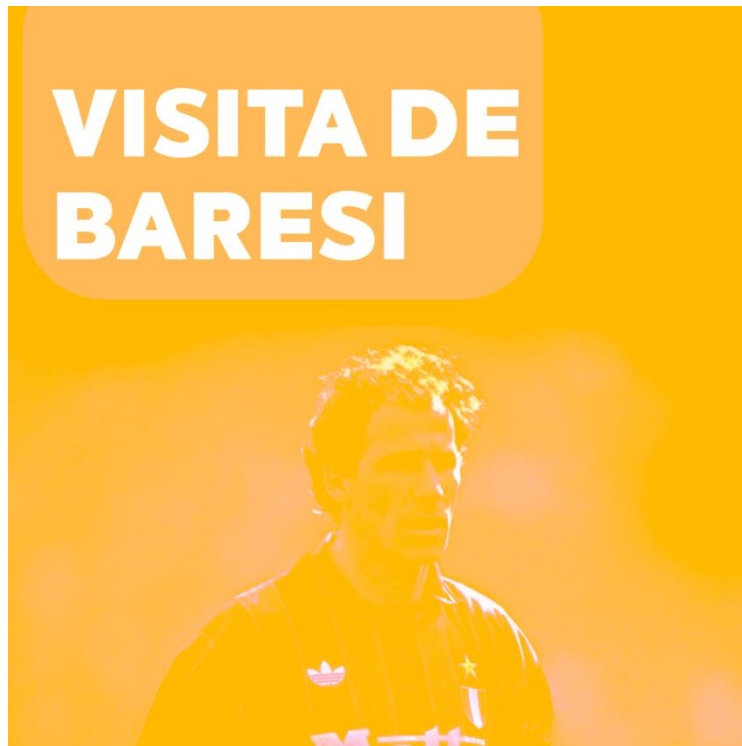
Em todas as aulas, a criatividade deles era estimulada com referências da internet e conversas sobre músicas, séries ou filmes, mesmo assim, ainda tinham bloqueio criativo. Enquanto um tinha uma ideia, outros a reproduziam.

Mesmo eles querendo criar sobre o jogador Baresi, as artes eram bastante diferentes. Na imagem nove, o aluno optou por uma fonte diferente, que foi baixada do site *Dafont*, com ajuda da mediadora. Na imagem dez, vemos o trabalho com técnicas de iluminação.

Figura: arte com forma e ferramenta texto centralizados.



Figura 9: técnica de grupos de iluminação e texto.



Aula 6: nesta etapa eles estudaram o alinhamento de posts digitais e apresentação de alguns tipos de diagramação. Para isso, utilizaram os itens: régua, parágrafo e *pathfinder* (ferramenta de aplicações no *Photoshop* e *Illustrator*). Como todo início, eles tiveram dificuldade, porém tudo é processo de aprendizado, já que no *design* gráfico é preciso ter muita atenção no alinhamento.

Para criar algo mais detalhado, foi disponibilizado um *pendrive* com alguns *flat icons*⁷ vetorizados e imagens sobre a temática *halloween*.

Seguindo as orientações das aulas passadas, os alunos mostraram domínio da ferramenta. Assim, podemos notar na imagem onze, que utilizaram a técnica de pincel, texto e alinhamento de imagem. Já na doze e na treze, utilizaram as técnicas de luzes com transparência e formas com luz direta, orientadas à diagramação harmônica e condizente com as imagens.

⁷ Desenho em forma vetorizada em diversos tamanhos, cores e formatos.

Figura 10: textura, *flat icons*, texto e forma com iluminação.



Figura 11: texto, *flat icons* e iluminação.



Figura 12: texto, *flat icons* e iluminação.



Aula 7: nesta aula, tivemos a participação de duas alunas. Durante as classes, era sempre comentado sobre o mundo da comunicação e como os materiais podem atender certos objetivos. Pensando nisso, foi proposto a criação de uma marca de loja de roupas e sua finalidade.

Trabalhando em conjunto, desenvolvemos a marca fictícia Estilo Asi, seguindo a temática vintage asiático. A campanha foi composta por: logo, identidade visual e material para redes sociais.

Como nessa aula só tínhamos duas alunas, conseguimos desenvolver um material muito bacana. Uma ficou responsável por criar o logo e a outra por produzir os materiais das redes sociais. Já a identidade visual foi criada, com o auxílio da mediadora.

Com auxílio, elas aplicaram as artes em *mockups*, para terem noção de como ficariam na realidade. As imagens para aplicação foram retiradas do banco de imagens *Shutterstock*⁸.

Na imagem catorze vemos o logo, e para trazer uma ideia diferente, a aluna utilizou técnicas de recorte na fonte para mudar o estilo.

⁸ *Shutterstock* é um provedor americano de banco de imagens, vídeos, música e editorial, fundada em 2003, com sede em Nova York. Possui mais de 300 milhões de imagens entre fotos, vetores e ilustrações, sendo a maior do mundo no setor.

Nas imagens quinze, dezesseis e dezessete, as artes foram aplicadas nos *mockups*, o resultado ficou muito real.

Já na dezoito e dezenove, a aluna utilizou forma e o logo sem fundo, para poder fazer a aplicação nas imagens.

Figura 13: logotipo.



Figura 14: logo com aplicação na etiqueta.



Figura 15: logo aplicado em papel seda.



Figura 16: logo aplicado em objeto.



Figura 17: aplicação da logo sem fundo.



Figura 18: aplicação da marca com formas.



Aula 8: para finalizar a oficina, foi fornecida uma lista de sites com sugestões de bancos de imagens, sites de *flats*, *Adobe Color*, entre outras ferramentas que auxiliam no processo de criação, para eles utilizarem no dia a dia.

No mesmo dia, foi feito um bate-papo com algumas perguntas sobre o que acharam da oficina, já que ao final, tinha apenas duas alunas. As respostas foram superpositivas. Elas deram destaque sobre o desenvolvimento da observação criativa, a criatividade e como passar uma ideia por meio da imagem. Elas até cogitaram em estudar mais sobre design gráfico.

A visão delas mudou bastante desde o começo. Elas começaram a ficar confortáveis para perguntar e expor as suas ideias. Por fim, encerramos a oficina com um café na instituição.

A percepção da mediadora sobre a oficina está disponível nas conclusões gerais.

7 Conclusões gerais

O objetivo deste projeto foi inquietar a criatividade dos alunos por meio de perguntas, conversas e referências. Como são jovens de doze a dezoito anos, a mentalidade deles ainda está em fase de formação, mas nada que impossibilite o desenvolvimento do design gráfico. Hoje em dia, quando os jovens trabalham a sua criatividade, eles aprendem, produzem e divulgam seus conhecimentos para outros.

A escolha do tema da oficina se deu por minha própria experiência, em querer repassar a oportunidade que o trajeto acadêmico me proporcionou sobre a mediação cultural junto ao meu conhecimento da área de design gráfico.

Para o sucesso da oficina, o primeiro passo é criar uma relação de confiança entre aluno e mediadora, para assim ter bom desempenho na pesquisa. Porém, trabalhar com jovens exige habilidades, predisposição e humildade para a troca de aprendizagens, além de desenvolver atividades lúdicas e de informática. Nesse caso, é muito importante que a mediação realizada na oficina tenha papel social educativo.

E sim, existe uma escassez na comunidade sobre estímulo criativo, já que nas aulas ficou muito claro que eles não conseguiam desenvolver um tema sem a minha ajuda. Muitos tinham dificuldade de interpretar pequenos textos ou de conseguir explicar alguma ideia. Foi essencial o acompanhamento em cada passo, mesmo repassando cada etapa no quadro.

Durante a realização deste trabalho de conclusão de curso, surgiu a necessidade de entender o interesse dos jovens e o que a *Oficina Criativa* poderia proporcionar a eles. A ideia foi apresentar algo que possa mudar a realidade deles, tanto no presente quanto no futuro, e atender ao requisito de pesquisa-ação, quando ambas as partes são beneficiadas.

Junto à oficina, foi aplicada uma pesquisa criativa, para descobrir como o estímulo os ajudou. Boa parte deles afirmaram que começaram a conhecer e reconhecer o meio artístico na comunicação e afins, já que todos convivem diariamente com materiais desenvolvidos pelo *designer* gráfico.

Com essa pesquisa, consegui perceber que eles têm pouquíssimos estímulos criativos, até mesmo no âmbito escolar. A figura do professor mediador é importante, pois vai além do ensino tradicional, sendo capaz de agregar seus conhecimentos com a realidade. Durante a oficina, o meu papel de professora era mais do que eles imaginavam, pois me olhavam como se eu fosse uma figura muito importante.

Não podemos esquecer que o interesse da descoberta e aprendizagem criativa

vem do começo da vida escolar e que com o passar dos anos muitos abrem mão dessa característica. Outros seguem, e alguns tornam-se designers gráfico.

Esse profissional, o designer gráfico, trabalha com comunicação visual, ou seja, desenvolve peças gráficas com textos e ilustrações para transmitir uma mensagem. Os profissionais dessa área costumam ser dinâmicos e têm habilidade para transformar ideias e conceitos em imagens com propósitos comunicacionais.

Uma outra característica do profissional formado em *Design Gráfico* é ter facilidade com tecnologias digitais. O trabalho geralmente é realizado por meio de programas de edição de imagens e vídeos, como *Photoshop*, *CorelDraw*, *Illustrator*, *InDesign*, *Adobe Premiere*, *After Effects*, entre outros.

Geralmente esses profissionais são requisitados para criar logotipos, identidades visuais, embalagens, entre outros materiais. Eles também podem atuar em várias áreas, como no mercado editorial, onde eles fazem a diagramação e criam as imagens e capa. Essa é uma área que vem crescendo muito, principalmente pelo aumento da presença das marcas nas redes sociais.

Atualmente, trabalhar como designer gráfico não exige formação acadêmica, mas sim muito estudo, dedicação e conhecimento das técnicas. Porém, isso não faz com que o curso superior seja desnecessário, e sim um complemento dos estudos. Ao pesquisar vagas da área no *LinkedIn*, é possível notar que a maioria das empresas não solicitam formação e sim conhecimento e experiência. Segundo a *Escola Britânica de Artes Criativas & Tecnologia – EBAC*⁹, no Brasil, cerca de 1.200 vagas de design são disponibilizadas por mês.

A base salarial da área varia muito por região e categoria, quanto mais experiência e conhecimento tiver, melhor será o salário. Um designer júnior recebe cerca de R\$1.500 a R\$3.200, designer pleno R\$5.219, designer sênior R\$8.500, segundo a *EBAC*. Na área é muito comum o famoso freelancer, profissional que prefere trabalhar sem ter vínculo empregatício com a empresa. Os motivos para ser “freela” são vários: liberdade criativa, valorização do trabalho, horário flexível e home office. Porém essas informações variam bastante com os objetivos do designer.

Um ponto que me chamou muito atenção foi a persistência das meninas em querer aprender sobre design. Existe um certo machismo na área, já que a maioria das

⁹ A EBAC é uma instituição de ensino inovadora que oferece cursos online, graduação e especialização. Seu maior foco é em criatividade, tecnologia, marketing, audiovisual e negócios, além de uma série de iniciativas que preparam o aluno para sua inserção no mercado de trabalho.

empresas preferem contratar homens por questão de estilo criativo ao invés das mulheres. Isso é acreditar que as designers são capazes de produzir só materiais "fofos e delicados", sendo um fator que prejudica muito a representatividade feminina na área, e que historicamente sempre foi representado por homens. Não podemos esquecer que isso é um preconceito silencioso, que insiste em dizer que mulheres não são indicadas para assumir cargo de liderança criativa.

Em suma, o projeto foi desenvolvido com o intuito de apresentar a importância da criatividade na fase de exploração. Apresentar a eles uma área de cultura digital artística, foi muito gratificante. Dar essa oportunidade para quem nunca ouviu falar sobre design gráfico, significa repassar o conhecimento que eu sempre quis ter quando mais jovem e que hoje eu consigo mediar ao próximo.

REFERÊNCIAS

BIANCHETTI, Fernandes. **Setor das agências de comunicação faturou R\$ 3 bilhões em 2020**. 2021. Disponível em < <https://bit.ly/36OOVxR>> Acesso em 10 de abr. 2021.

_____.CALDEIRÃO do Huck. **Um Por Todos e Todos por Um**. 2014. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=uzg3gF6vWYw>> Acesso 12 de maio 2021.

_____.CASTRO, Ana Luisa Manzini Bittencourt de. **O desenvolvimento da criatividade e da autonomia na escola: o que nos dizem Piaget e Vygotsky**. 2006. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862006000100007> Acesso 28 de mar. 2021.

CORTES, T. P. B. B.; MARTINS, A. de O.; SOUZA, C. H. M. de. **Educação midiática, educomunicação e formação docente: parâmetros dos últimos 20 anos de pesquisas nas bases Scielo e Scopus**. EDUR Educação em Revista, v. 34, e.:200391. 2018. Disponível em <<https://www.scielo.br/j/edur/a/PTmkB4VpY9bGytZd6ggJ8Wj/?format=pdf>> Acesso 25 de mar. 2022.

_____.FERNANDES, Ivana; LESCHKO, Nadia Miranda. **Design e sociedade: o papel social e o social elitizado**. 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/suldesign/article/viewFile/12168/7651>> Acesso em 15 de abr. 2021.

_____.FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 47 ed. São Paulo: Cortez, 2003. Disponível em <https://educacaointegral.org.br/wp-content/uploads/2014/10/importancia_ato_ler.pdf> Acesso em 10 de abr. 2021.

_____.INHOQUERIA. **O que o Designer Gráfico faz?**. 2012. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=dOe6YCaMygc&t=282s>> Acesso 28 de abr. 2021

INSTITUTO Ayrton Senna. **Guia Criatividade e Pensamento Crítico**. 2020. Disponível em <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLGYL0Ph3TnLUtH4vpsAyOfzO41Wpe0z0v>> Acesso 30 de mar. 2021.

MENEZES, Ebenezer Takuno de. **Verbete professor mediador. Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil**. São Paulo: Midiamix Editora. 2001. Disponível em <<https://www.educabrasil.com.br/professor-mediador/>> Acesso 10 de jan. 2022.

_____.MOURA, Matheus. **Vai ter design na escola, sim!**. 2018. Disponível em <<https://medium.com/neworder/vai-ter-design-na-escola-sim-ba553c7daf22>> Acesso 11 de abr. 2021.

PERROTTI, Edmir; PIERUCCINI. A mediação como categoria autônoma. 2014. Disponível em <<https://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/viewFile/19992/17341>> Acesso 27 mar. 2022.

_____.ROSA, Samantha. **Design é uma profissão elitizada. Como mudar isso?**. 2017. Disponível em <<https://brasil.uxdesign.cc/design-%C3%A9-uma-profiss%C3%A3o-elitizada-como-mudar-isso-a28249cd15f1>> Acesso 11 de abr. 2021.

SANTANA, Leia. **Criatividade: 7 motivos pelos quais ela é importante para sua carreira ou negócio.** 2018. Disponível em <<https://www.conteudo inboundmarketing.com.br/importancia-criatividade/>> Acesso 30 de abr. 2021.

ANEXO PESQUISA**Questionário****OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA****Aula 1**

A-Em sua casa você é incentivado a desenhar?
Responda de 1 á 10

_____ 3

B- Na escola é comum ter atividades artísticas?

Responda de 1 á 10

_____ 5

C- Você costuma desenhar?
Responda de 1 á 10

_____ 2

Questionário**OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA****Aula 1**

A-Em sua casa você é incentivado a desenhar?
Responda de 1 á 10

_____ 2

B- Na escola é comum ter atividades artísticas?

Responda de 1 á 10

_____ 6

C- Você costuma desenhar?
Responda de 1 á 10

_____ 2

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 1

A-Em sua casa você é incentivado a desenhar?

Responda de 1 á 10

_____ 5

B- Na escola é comum ter atividades artísticas?

Responda de 1 á 10

_____ 2

C- Você costuma desenhar?

Responda de 1 á 10

_____ 4

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 1

A-Em sua casa você é incentivado a desenhar?

Responda de 1 á 10

_____ 8

B- Na escola é comum ter atividades artísticas?

Responda de 1 á 10

_____ 3

C- Você costuma desenhar?

Responda de 1 á 10

_____ 6

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 1

A-Em sua casa você é incentivado a desenhar?

Responda de 1 á 10

_____ 5

B- Na escola é comum ter atividades artísticas?

Responda de 1 á 10

|
_____ 5

C- Você costuma desenhar?

Responda de 1 á 10

_____ 5

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 1

A-Em sua casa você é incentivado a desenhar?

Responda de 1 á 10

_____ 3

B- Na escola é comum ter atividades artísticas?

Responda de 1 á 10

_____ 4|

C- Você costuma desenhar?

Responda de 1 á 10

_____ 3

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 1

A-Em sua casa você é incentivado a desenhar?

Responda de 1 á 10

_____ 4

B- Na escola é comum ter atividades artísticas?

|

Responda de 1 á 10

_____ 8

C- Você costuma desenhar?

Responda de 1 á 10

_____ 3

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 1

A-Em sua casa você é incentivado a desenhar?

Responda de 1 á 10

_____ 2

B- Na escola é comum ter atividades artísticas?

Responda de 1 á 10

_____ 5

C- Você costuma desenhar?

Responda de 1 á 10|

_____ 1

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 1

A- Em sua casa você é incentivado a desenhar?

Responda de 1 á 10

_____ 1

B- Na escola é comum ter atividades artísticas?

Responda de 1 á 10

_____ 6

C- Você costuma desenhar?

Responda de 1 á 10

|
_____ 1

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 2

A- Sua família frequenta eventos culturais da cidade?

Responda de 1 á 10

_____ 3

B- Você sente interesse no meio artístico?

Responda de 1 á 10

_____ 4

|

C- Já participou de alguma feira de arte em Foz?

Responda de 1 á 10

_____ 1

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 2

A- Sua família frequenta eventos culturais da cidade?

Responda de 1 á 10

_____ 4

B- Você sente interesse no meio artístico?

Responda de 1 á 10

_____ 2

C- Já participou de alguma feira de arte em Foz?

Responda de 1 á 10

_____ 2

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 2

A- Sua família frequenta eventos culturais da cidade?

Responda de 1 á 10

_____ 3

B- Você sente interesse no meio artístico?

Responda de 1 á 10

_____ 5

C- Já participou de alguma feira de arte em Foz?

Responda de 1 á 10

_____ 1

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 2

A- Sua família frequenta eventos culturais da cidade?

Responda de 1 á 10

_____ 3

B- Você sente interesse no meio artístico?

Responda de 1 á 10

_____ 7

C- Já participou de alguma feira de arte em Foz?

Responda de 1 á 10

_____ 1

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 3

A- Gostaria de ter mais acesso à arte junto ao ensino escolar?

Responda de 1 á 10

_____ 8

B- Você tem aula de artes na escola?

Responda de 1 á 10

_____ 5

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 3

A- Gostaria de ter mais acesso à arte junto ao ensino escolar?

Responda de 1 á 10

_____ 9

B- Você tem aula de artes na escola?

Responda de 1 á 10

_____ 4

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 3

|

A- Gostaria de ter mais acesso à arte junto ao ensino escolar?

Responda de 1 á 10

_____ 10

B- Você tem aula de artes na escola?

Responda de 1 á 10

_____ 5

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 3|

A- Gostaria de ter mais acesso à arte junto ao ensino escolar?

Responda de 1 á 10

_____ 6

B- Você tem aula de artes na escola?

Responda de 1 á 10

_____ 2

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 3

A- Gostaria de ter mais acesso à arte junto ao ensino escolar?

Responda de 1 á 10

_____ 8|

B- Você tem aula de artes na escola?

Responda de 1 á 10

_____ 3

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 4

A- Sente que tem habilidade em se expressar com as cores?

Responda de 1 á 10

_____2

B- Essa oficina está te ajudando a explorar sua criatividade?

Responda de 1 á 10

_____6

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 4

A- Sente que tem habilidade em se expressar com as cores?

Responda de 1 á 10

_____6

B- Essa oficina está te ajudando a explorar sua criatividade?|

Responda de 1 á 10

_____6

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 4|

A- Sente que tem habilidade em se expressar com as cores?

Responda de 1 á 10

_____3

B- Essa oficina está te ajudando a explorar sua criatividade?

Responda de 1 á 10

_____7

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 4

A- Sente que tem habilidade em se expressar com as cores?

Responda de 1 á 10

_____6

B- Essa oficina está te ajudando a explorar sua criatividade?

Responda de 1 á 10

_____5

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 5

A- Você sente facilidade em transmitir sua criatividade através de desenhos?

Responda de 1 á 10

_____4

B- Um estímulo criativo é importante para o desenvolvimento da pessoa?

Responda de 1 á 10

_____8

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 5

A- Você sente facilidade em transmitir sua criatividade através de desenhos?

Responda de 1 á 10

_____3

B- Um estímulo criativo é importante para o desenvolvimento da pessoa?

Responda de 1 á 10

_____8

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 5

A- Você sente facilidade em transmitir sua criatividade através de desenhos?

Responda de 1 á 10

_____6

B- Um estímulo criativo é importante para o desenvolvimento da pessoa? |

Responda de 1 á 10

_____9

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 5

A- Você sente facilidade em transmitir sua criatividade através de desenhos?

Responda de 1 á 10

_____5

B- Um estímulo criativo é importante para o desenvolvimento da pessoa?

Responda de 1 á 10

_____7

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 6

A- Quando mais novo, sua família o incentivava a brincar com materiais de pintura?

Responda de 1 á 10

_____8

B- Acredita que o design está ajudando a trabalhar mais com a observação?

Responda de 1 á 10

_____5

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 6

A- Quando mais novo, sua família o incentivava a brincar com materiais de pintura?

Responda de 1 á 10

_____3

B- Acredita que o design está ajudando a trabalhar mais com a observação?

Responda de 1 á 10

_____6

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 7

A- Já pensou em trabalhar com alguma carreira da área de criação ou comunicação?

Responda de 1 á 10

_____2

B- Pretende conhecer mais sobre a área de designer gráfico?

Responda de 1 á 10

_____7

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 7

A- Já pensou em trabalhar com alguma carreira da área de criação ou comunicação?

Responda de 1 á 10

_____3

B- Pretende conhecer mais sobre a área de designer gráfico?

Responda de 1 á 10

_____8

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 8

A- Essa oficina foi importante para o seu destrave criativo?

Responda de 1 á 10

_____9

Questionário

OBS: DEIXAR A RESPOSTA NA COR VERMELHA

Aula 8

A- Essa oficina foi importante para o seu destrave criativo?

Responda de 1 á 10

_____10