

Design de Ludicidade
Um veículo de promoção de aprendizagem

Alexandre Kumagai | 2006
Patricia Nunes | 2006
alexandrekumagai@gmail.com

Alexandre Kumagai é Licenciado em Design pela Universidade de Aveiro – 2004. Colaborou em diversos trabalhos com o Arq. Nuno Lacerda nas áreas de Design de Interiores, espaços comerciais e mobiliário - 2004 a 2006. Colaborou com a Transnética Multimédia, desenvolvendo trabalhos nas áreas de Design gráfico e Design cooperativo - 2004 a 2006. Actualmente desenvolve produtos na área do Design Industrial para a Deos design para além de trabalhar como freelancer.

Patricia Nunes é Licenciada em Design pela Universidade de Aveiro – 2004. Parceria com a Holodesign - elementos integrados, no desenvolvimento de linhas de expositores - 2004. Colaborou com a empresa FCo in Multimedia no desenvolvimento de jogos didácticos para o Museu do Carro Eléctrico – 2005. Frequenta actualmente o estágio de Designers de Iluminação na empresa Valsan_Valdemar dos Santos, promovido pela APII.

A abordagem da temática “Design de Ludicidade: um veículo de promoção de aprendizagem”, baseia-se nos pressupostos teóricos do estudo da Ludicidade e enquadra-se numa vertente prática associada ao projecto Direitos Humanos em Acção. O projecto Direitos Humanos em Acção surge da mediação institucional da Universidade de Aveiro e da organização não governamental, Civitas Aveiro, com o apoio da Comissão Nacional dos Direitos Humanos. Sendo construído a partir da investigação e do trabalho desenvolvido na disciplina de Ludicidade e Produção Cultural, integradas nas licenciaturas em Design e em Novas Tecnologias da Comunicação da Universidade de Aveiro, no ano lectivo de 2003-2004. Com o objectivo de intervir no Fórum da Cidadania Activa realizado no dia aberto da Universidade de Aveiro (28 de Maio de 2004), que acolheu crianças, jovens, educadores de infância e professores de diversas escolas do ensino pré-primário, primário e ciclo da região de Aveiro.

O trabalho desenvolvido consistiu na elaboração de diversas instalações lúdicas e criativas executadas pelos alunos do curso de Design e de Novas Tecnologias da Comunicação com a finalidade de interagir com as crianças e jovens (brincar e jogar) e apelar à interacção social e à celebração dos Direitos Humanos. Com intuito de desenvolver uma intervenção de cariz social, no âmbito da celebração dos Direitos Humanos, o projecto integra assim a compreensão da Ludicidade como um singular processo da comunicação humana, que se manifesta diversamente (no brincar, jogar, recrear lazer e na construção de artefactos lúdicos e de criatividade) e diversamente produz os seus efeitos (Conceição Lopes). Entende-se que, contrariamente ao que o senso comum geralmente considera, a ludicidade é uma condição de ser da existência humana e não se manifesta apenas nos contextos situacionais criados especificamente para o efeito (Conceição Lopes).

Por meio das manifestações lúdicas contribui-se favoravelmente para o desenvolvimento de hábitos de sociabilização emocional, emoções positivas tais como satisfação, gratidão, felicidade, alegria e aceitação, que proporciona aos intervenientes um ambiente envolvente em termos cognitivos e afectivos, onde a sua essência é o gosto e o prazer atribuído a todo o processo.

A condição lúdica abre-nos a porta da cognição, assume-se como um veículo de aprendizagem que promove ao mesmo tempo a liberdade e a criatividade, predispõe o indivíduo o tornar-se mais aberto, mais consciente de todos os aspectos da sua existência, aumenta a sua capacidade de agir de maneira que nós classificamos de socializada. Quanto mais ele estiver aberto a sua experiência, mais o seu comportamento manifesta que à natureza da espécie humana se inclina numa direcção de vida socialmente construtiva

(Carl Rogers).

Nas práticas de Ludicidade, desorganiza-se deliberadamente a realidade do mundo, reinventa-se e constrói-se uma nova realidade que se volta a organizar noutro contexto, não lúdico. Deste modo, ao praticar a reinvenção do mundo, os humanos descobrem que foram capazes de construir novas práticas/realidades e nelas consciencializar o poder dos seus recursos humanos para a criação e transformação das realidades que habitam (Conceição Lopes). Assim sendo, uma reorganização perceptual da informação permite fazer enormes avanços. A educação não se prende apenas com a recolha de informação, mas também com as melhores maneiras de utilizar essa informação que foi recolhida (De Bono). A razão da existência de uma disciplina de estudo da ludicidade num curso de Design tem toda uma razão de ser, na medida em que a compreensão dos processos e manifestações lúdicas assim como a sua prática, ajudam a fomentar e a desenvolver os processos criativos. Os indivíduos criativos ao compreenderem a consequencialidade da ludicidade elevada a uma condição de equivalência à comunicação, podem e devem recorrer à ludicidade como veículo de transmissão de mensagens e aprendizagens. A ludicidade coloca-se na mesma condição da comunicação, não abrange só a condição de homo ludens, mas também a de homo communicans.

Nesta perspectiva de acção abre-se um novo campo no domínio do Design, o Design de Ludicidade, cuja vanguarda no estudo e desenvolvimento desta disciplina cabe a autoria da Prof. Dr. Conceição Lopes.

Os estudos levados a cabo por Conceição Lopes na construção do conceito de Design de Ludicidade baseiam-se na contextualização e questionamento do conceito de design de Francisco Providência - “Desejo, Desenho e Desígnio” aplicado ao campo da pragmática de estudos da ludicidade, bem como à orientação dos valores referidos aos Direitos Humanos, elaborando-se, a partir daí, a estrutura metodológica e o conceito que se apresenta de Design de Ludicidade como “Desejo, Desígnio e Desenho” (Conceição Lopes).

Com base na nova tríade - “Desejo, Desígnio e Desenho” (Conceição Lopes): Desejo como sinónimo de tendência espontânea e consciente, sua condição de ser algo em desafio; Desígnio como propósito da intervenção, da sua contextualização humana e social; Desenho como competência técnica e ferramenta metodológica de operacionalização do argumento da sua representação criativa - propõe-se analisar o trabalho desenvolvido pelo alunos da disciplina de Ludicidade e Produção Cultural, no âmbito do projecto Direitos Humanos em Acção.

