

DIFERENTE

Sonho é matéria-prima na criação de brinquedos

Pequenos são auxiliados a desenvolver os projetos do jeito que eles haviam imaginado

Na área de brinquedos eletrônicos e mecânicos sonhar é mais que permitido. Ali as crianças inventam os brinquedos que imaginam. Thiago Ozi, de 9 anos, adora armas. Já fez duas e está trabalhando muito na terceira. "Quero uma que atire bastante", justifica a complexidade do projeto.

Leticia de Areia Menezes, de 7 anos, está empenhada em construir um esqui para andar no asfalto. "Vi numa revista, achci legal e comecei a fazer", resume. "É mais legal que comprar pronto." Em seu primeiro dia na área de brinquedos, Marina Ferreira Gonçalves, também de 7 anos, estava encantada. "Vou fazer uma batinha naval e um joão-bobo", prometeu. "Gosto muito de brinquedos."

Se a arma, o esqui e o joão-bobo dos alunos ficarão perfeitos, o técnico em eletrônica Antonio Elias Quaratti ainda não sabe. "Tenho de respeitar os projetos deles", diz, com a experiência de

quem já lida com as crianças do ateliê há dez anos. "O objetivo é resolver os problemas junto com eles e ajudá-los a concretizar do jeito que eles querem."

Na eletrônica só é permitida a participação de crianças com mais de 9 anos porque a área exige cálculos e consultas a livros. Para ficar no setor de aerodinâmica e artefatos voadores o ideal é ter mais de 10 anos. "Por causa dos conceitos matemáticos é preciso estar no mínimo na 4ª série", explica o engenheiro mecânico e eletricista aposentado Ary Fázio Favero.

Por causa da experiência adquirida durante os oito anos de trabalho na escola, Favero dá assessoria para todo o ateliê. Quando percebe que uma ou outra criança tem mais aptidão, ele a encoraja. "A preocupação é que façam cada vez coisas mais difíceis para se lançarem em projetos próprios."

Diogo Bertoldi Youssef, de 13 anos, gosta tanto da área onde está que até montou uma pequena oficina em casa. "Quero ficar aqui até não poder mais", diz, com jeitinho de quem gostaria de parar o tempo só para continuar aprendendo enquanto brinca. (V.D.)



Leticia e o esqui para asfalto: "Mais legal que comprar pronto"

Fotos Denise Adams/AE

Fundador criou trailer-oficina para testar idéia

Reconhecimento no Exterior e qualidade orgulham o engenheiro José Carlos Moreira

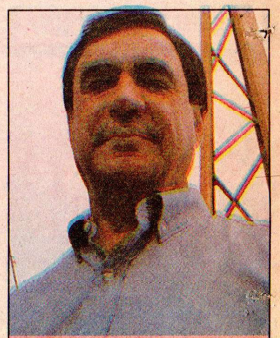
Engenheiro mecânico, professor e empresário da área de marketing, José Carlos Teixeira Moreira cresceu ouvindo o pai dizer que a tecnologia e a capacidade de amar era o que diferenciava o ser humano de todo o resto.

Em casa, acostumou-se a brincar com as invenções do pai e acabou carregando as brincadeiras para a fase adulta. Conquistar os filhos dos amigos não foi difícil. Nos fins de semana, Moreira se reunia com a garotada na oficina que tinha em casa. "Ali eu percebía que tudo era possível."

Enquanto amadurecia a idéia de montar a escola de engenharia, Moreira usava suas estratégias de marketing para saber se o negócio daria certo ou não. "Montava a oficina em um trailer e ia para a frente de escolas em Pinheiros." O sucesso foi tanto que ele começou a pensar em mudanças mais radicais até o dia em que passou diante de uma imensa casa em Pinheiros e resolveu alugá-la.

Era o primeiro passo para a sonhada escola que funcionaria no local durante oito anos. Hoje, 50% dos alunos são da Granja Viana, os outros são moradores das regiões Oeste e Sul e tem até quem se desloque de Sorocaba e Guarujá para soltar a imaginação no ateliê.

Requisitado para dar palestras sobre escolas do futuro, Moreira atende aos pedidos de acordo com a disponibilidade de tempo e já chegou a recusar propostas de franquia. Preocupado com a imagem da escola, ele se diz guardião dos valores do ateliê e não esconde a satisfação quando comenta que seu espaço é bastante conhecido no Exterior. "Eu queria que essa escola fosse como a última página do caderno onde as crianças desenham os seus sonhos e acho que consegui." (V.D.)



Moreira: guardião de valores

Feira mostra trabalhos de alunos

Anualmente, a Tempo & Espaço Ateliê de Tecnologia promove dois eventos para divulgar os trabalhos dos alunos. O mais recente deles foi realizado em setembro e o próximo está marcado para os dias 20, 21 e 22 deste mês, das 10 às 20 horas, na própria escola.

Na 12ª Feira Anual de Tecnologia da Criança, todos os projetos feitos durante o ano ficarão expostos de forma interativa em estandes de grandes empresas. Tintas Coral, Giroflex e Algarnet, do Grupo ABC Informática, estão entre os expositores que já confirmaram presença.

Cerca de 1,5 mil pessoas são esperadas para o evento que promete, entre outras coisas, permitir aos participantes acesso direto a diversos serviços da Internet. Com a ajuda de microcomputadores 486 DX2, as crianças terão oportunidade de consultar os bancos

de dados do Observatório Nacional, ver fotos de várias missões da Nasa e assistir a trechos de famosos filmes Disney.

Games inéditos também estarão à disposição do público. Além disso, os apaixonados por campeonatos esportivos dos Estados Unidos e outros países poderão

conferir os resultados em poucos minutos ou ainda assistir a videoclipes de astros americanos. Os adultos poderão consultar um guia turístico com dicas, imagens, correio eletrônico, notícias e informações comerciais e econômicas de diversas partes do mundo. A entrada é gratuita. (V.D.)

■ Tempo & Espaço Ateliê de Tecnologia — Rua José Felix Oliveira, 1.205, Granja Viana. Telefone: 492-6974. Matrículas abertas o ano todo. Mensalidade: R\$ 171,00. Taxa semestral de material: R\$ 188,00. Alunas uma vez por semana, com 3h30 de duração.

Marcenaria introduz a criança nas várias áreas

Instrutores procuram passar noções de segurança e uso de ferramentas e máquinas

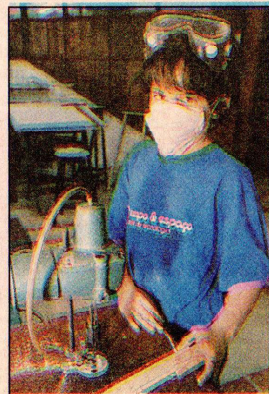
Embora o Ateliê de Tecnologia esteja dividido em áreas, todas elas trabalham de maneira interligada. Quando o aluno é matriculado, em geral começa pela marcenaria. "É uma área mais livre e não exige aprendizado de conceitos", explica o téc-

nico em eletrônica Áureo Nogueira, instrutor há quase oito anos.

Além de orientar a criança durante o projeto, Nogueira e os outros instrutores procuram passar noções de segurança, nomes de ferramentas e máquinas elétricas e explicam a importância do uso de óculos, máscaras e aventais durante o trabalho. A intenção não é fazê-los marceneiros. "A proposta é usar a madeira como forma de expressão da tecnologia deles."

É comum encontrar na marcenaria crianças mexendo com equipamentos que qualquer adulto acharia perigoso demais para meninos e meninas de tão pouca idade. Júlia Guirre Álvares, de apenas 9 anos, é uma das alunas que coloca a mão na máquina para chegar a um bom resultado. "Estou fazendo uma casa debaixo da terra", conta, sorridente. "Já fiz um bumerangue, um avião e um carro de guerra que espirra água."

Fernanda de Lima Crivelenti, de 8 anos, está fazendo um barco de madeira que viu numa revista. Para ela, mexer com madeira é mais emocionante que bonecas. Seus últimos inventos — um berge de verdade e uma cadeira para bebê — ainda ocupam um espaço na marcenaria. "Quero ser marceneira quando crescer", diz. (V.D.)



Júlia: casa debaixo da terra