

Do Design de Brinquedos ao design pelo próprio brincante: Um ensaio sobre a criança criadora

Camila Andrade dos Santos*

Maíra Cunha Marques**

Este capítulo busca refletir acerca da criação e materialização de brinquedos infantis. Para tanto, apresenta quatro categorias relacionadas ao projeto de brinquedos, seus significados, influências e reflexos no brincar. O ensaio refere-se ao Design como processo, a arte do fazer, à educação e ao desenvolvimento infantil e toca nas questões inerentes ao protagonismo e individualidade do ser criança.

Carlos Neto (2020, p. 38) alude ao “jogo com objetos”, conceituando-o como

[...] a capacidade de manusear ou manipular objetos diversos (naturais, didáticos, tradicionais, etc.), movido pela curiosidade e com progressiva complexidade, de acordo com idade, o sexo, a crença, a situação geográfica e a cultura em diversos contextos de ação. São exemplos disso as construções, brincar com materiais soltos (“tralha”), brinquedos previamente construídos ou criados pelo sujeito, pedras, paus, folhas, areia, ramos, etc.

* Graduada em Desenho Industrial pela UFMA (2008), especialista em Educação Ambiental pelo IFMA (2012), especialista em Docência em Educação Profissional e Tecnológica pelo IFMA (2020), Mestre em Design pela UFMA (2014) e doutoranda em Design pela faculdade de arquitetura da Universidade de Lisboa, onde pesquisa a relação do Design com o Direito à Cidade na perspectiva das infâncias das zonas periféricas da urbe. É pesquisadora colaboradora do GESTUAL - Grupo de Estudos Territoriais, Urbanos e de Ação Local do Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa. É professora dos cursos da área do Design no Instituto Federal do Maranhão, desde 2010. É Co-coordenadora do Núcleo de Design e Inovação do IFMA.

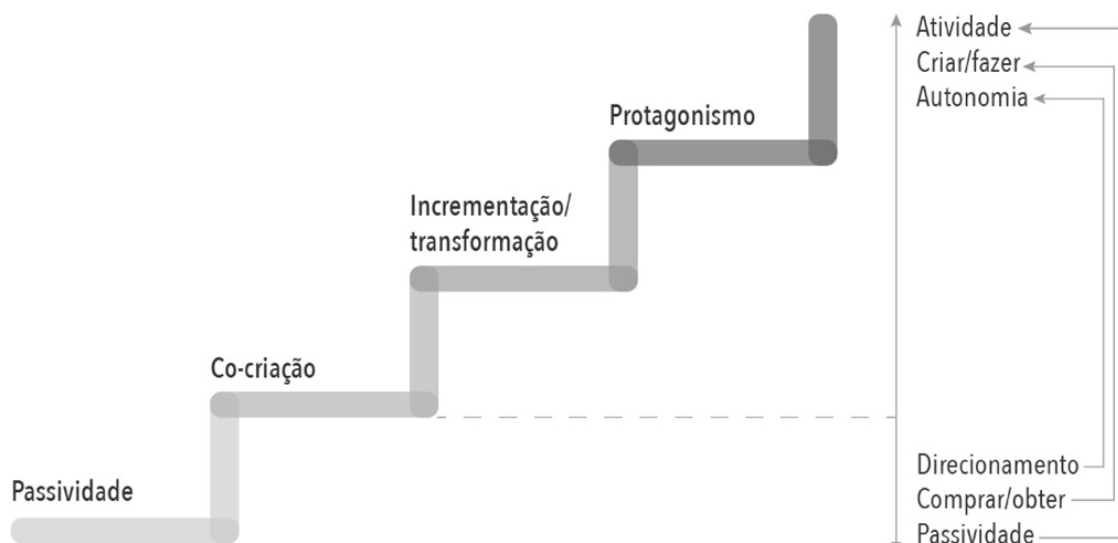
E-mail: camila@ifma.edu.br

** Possui graduação em Gestão Ambiental pela Universidade Metodista de São Paulo, mestranda em Educação pela Faculdade de Ciências e Tecnologia - Nova de Lisboa, graduanda em Licenciatura em Pedagogia, pela Universidade Federal do Maranhão e seminarista na Formação Pedagógica Waldorf em Recife - PE. Tem experiência na Educação atuando nos seguintes temas: educação ambiental e ensino infantil.

E-mail: maira.marques@discente.ufma.br

Partindo desta ideia, pensamos numa escala de participação infantil na criação e materialização de brinquedos, classificando-os em quatro categorias distintas: projetados *para a criança* (passividade); projetados *com as crianças* (co-criação); projetados, porém não finalizados (incrementação/transformação); projetados *pelas próprias crianças* (protagonismo) (Figura 1).

Figura 1 – Escala de participação infantil no projeto de brinquedos



Fonte: Elaborada pelas autoras (2021).

Na primeira categoria estão os brinquedos projetados para as crianças, portanto pré-concebidos por adultos, em que os artefatos pré-definem a ação, oferecendo poucas possibilidades para além daquelas para as quais foram pensados, limitando, assim, a criatividade da criança e colocando-a numa posição de passividade. Esses brinquedos, comprados, enquadram as crianças numa infância imaginada universal. Muitos deles, por serem eletrônicos, "brincam sozinhos", reduzindo a possibilidade de movimento e interação e afetando o protagonismo da criança no ato de brincar. Crianças são inventivas e sentem necessidade de criar, por isso, é comum vê-las tentando quebrar as "normas" de utilização dos brinquedos impostas pelo projetista. É frequente observá-las atribuindo funções secundárias aos artefatos ou "customizando-os". Essas ações podem identificar uma necessidade, uma espécie de reivindicação da criança de participar da formatação do brinquedo.

Nas seguintes categorias aqui apresentadas, a criança passa a ser sujeito ativo no processo do projeto, seja porque participa do processo criativo, porque o brinquedo fomenta a criatividade ou porque o artefato é elaborado integralmente por ela. Sendo assim, a segunda categoria é a dos brinquedos pensados e projetados *com as crianças* e não *para elas*. Contestando a prática projetual do design tradicional, que considera o sujeito para quem se projeta um simples "usuário", abordagens centradas na participação trazem um novo horizonte à prática profissional do designer: a co-criação. Desta forma, permitem compreender a criança como sujeito em pleno direito de participar do que para ela é produzido. Tais abordagens proporcionam melhor compreensão desses sujeitos, fomentando a escuta e a participação no processo criativo, ao facilitar a colaboração no desenvolvimento de artefatos mais condizentes com suas realidades, anseios e necessidades. Sendo assim, a criança, ao invés de simples "usuária" passa à condição de co-autora dos produtos para seu uso.

A terceira categoria compreende os brinquedos *projetados não finalizados*, permitindo à criança incrementar, recriar, transformar e ampliar as funções originalmente projetadas.

A criança, em seus processos do brincar, cria enquanto constrói e constrói enquanto cria. Esse fazer criativo requer movimento como premissa sendo, em sua essência, não linear: não há regras senão as eleitas pela própria criança em seu fazer, desfazer e refazer. Alguns designers e artesãos de brinquedo entenderam a importância dessa constatação e passaram a pensar em artefatos mais condizentes com a necessidade das crianças de transformar, criar, inventar. A designer de brinquedos, Cas Holman, na série documental *Abstract: the art of design*, apresenta brinquedos por ela projetados, afirmando: “[...] quando desenho brinquedos, quero que as crianças criem a partir da sua imaginação em vez de seguirem instruções”. Tal postura possibilita explorar esse infinito campo de possibilidades proporcionado pelo projeto de brinquedo para incentivar e favorecer a atividade criativa infantil.

Outros exemplos dessa categoria de brinquedos (manufaturados ou industrializados, oferecendo múltiplas possibilidades e fomentando construções e enquadramentos variados pela criança, nos momentos de brincadeira) são: pedaços de árvores minimamente processados de forma artesanal (apenas seccionados) e seus equivalentes industrializados: formas geométricas em madeira; arco-íris em madeira, dentre outros. Os brinquedos desta categoria, apesar de, num primeiro momento, nos remeterem a um conceito, a uma ideia pré-estabelecida, fornecem à criança liberdade na expressão de si. Um exemplo são as bonecas sem semblante definido (sem rosto, a exemplo das bonecas Waldorf), possibilitando à criança escolher, a partir de suas

necessidades individuais e únicas, se a boneca está feliz, triste, sorrindo ou chorando, dormindo ou acordada.

Resgatando Manzini (2015) e Papanek (1971), que discutem sobre as capacidades que todos temos de projetar coisas, sendo, por tanto, designers, apresentamos a última categoria na qual a criança cria seus próprios brinquedos, selecionando de forma autônoma os elementos constitutivos de seu artefato lúdico. Esses elementos podem ser objetos criados pelo homem (resíduos, sucatas, a exemplo dos que compõem os *adventure playgrounds* ou *junks playgrounds*¹, e demais objetos), ou oriundos da natureza (pedra, galhos, folhas, sementes...). Podem ser recolhidos pelas próprias crianças num ambiente natural² ou disponibilizados pelos adultos em casa ou na escola. Quanto mais elementos integrais disponíveis, livres de formatos e conceitos pré-estabelecidos, maior o leque de possibilidades ante as próprias necessidades da criança, a fomentar a construção da imaginação e da criatividade. Carlos Neto³ afirma que frequentemente encontramos pelas ruas "rastros de crianças felizes", no âmbito de uma "espécie de arqueologia lúdica". O autor refere-se às criações livres das crianças no ato da brincadeira, construções ali deixadas por elas, como mostra a Figura 2.

¹ Área dedicada à criança e ao brincar livremente em que são dispostos materiais vários (elementos da natureza, sucatas, resíduos de construção, dentre outros) para que elas possam construir sua brincadeira a partir deles. Diferente de parquinho tradicionais, não há áreas fixas ou brinquedos projetados por adultos.

² Neste texto, referimo-nos ao ambiente natural como aquele lugar de menos intervenção humana que, embora seja formatado pelo homem, é dotado pelos elementos na sua forma mais integral: terra, areia, vegetação, água, dentre outros.

³ Na palestra "libertem as crianças", proferida no TEDxIST. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=emDnH-h3aRE>>.

Figura 2 – Criança cria a partir de artefatos e elementos naturais



Fonte: Elaborada pelas autoras (2021).

Ao construir um brinquedo, ao brincar livremente, utilizando-se de elementos naturais, a criança se apodera de seu próprio processo de criação, atendendo a suas necessidades individuais. Quanto mais integrais forem os elementos ou os insumos (lã, resíduos de madeira, pedaços de tecido pedras, conchas, folhas, flores...), maiores possibilidades terá a criança de criar a partir de escolhas pessoais. Esses elementos possibilitam à criança vivenciar os elementos da natureza e as sensações que transmitem: temperatura, textura, peso, cheiros, cores, sons, educando seus próprios sentidos.

Figura 3 – Crianças criam a partir de artefatos e elementos naturais



Fonte: Elaborada pelas autoras (2021).

Essa gama de possibilidades das mais variadas construções possibilita à criança, na atividade do brincar, desenvolver e alimentar a imaginação, realizando um esforço interior de expressão de si, corroborando, dentro do processo pedagógico do brincar, a formação integral desse ser em desenvolvimento.

A Criança como protagonista do brincar

As questões discutidas até agora trazem à luz, para além do protagonismo da criança, também a importância do respeito à sua individualidade. Sobre isto, Cohn (2005, p. 21) afirma:

[...] ao contrário de seres incompletos, treinando para a vida adulta, encenando papéis sociais enquanto são socializados ou adquirindo competências e formando sua personalidade social, [as crianças] passam a ter um papel ativo na definição de sua própria condição.

Para Fernandes e Caputo (2021, p. 16), a criança é “[...] um sujeito ativo de direitos, autora da sua história, interlocutora relevante e especialista nas leituras dos seus modos de vida”.

Com relação à sua individualidade, diferentes crianças podem enxergar, no mesmo artefato, distintas possibilidades de brinquedo, de acordo com suas necessidades e anseios, desde que este não imponha, *a priori*, padrões de gênero, étnico-raciais, estéticos ou outro. Considerando isso, no projeto do brinquedo – remetendo às categorias de caráter mais participativos aqui discutidas – é importante pensar quem é a criança para quem se projeta, e de que lugar ela anseia o brinquedo: qual seu repertório cultural e identitário. Crianças geralmente reconhecem brinquedos de animais de algumas regiões da África (leões, elefantes e girafas), mas reconhecem figuras da mata brasileira (capivara, boto, jacaretinga) por exemplo? Que ferramentas o designer tem para agregar, contornando esta situação?

A partir das categorias apresentadas sobre o projeto de brinquedos, ficam claras as dualidades entre o comprar *versus* criar, fazer *versus* obter. Em algumas situações a criança demanda o brinquedo (o que nos leva a uma reflexão da relação entre a infância, o marketing desenfreado e o consumo⁴) e, em outras, os pais têm a iniciativa de

⁴ Aspecto que vêm sendo muito discutido no Brasil pelo MILC, Movimento Infância Livre de Consumismo, criado em 2012, formado por mães, pais e cidadãos comprometidos com uma infância livre de comunicação mercadológica dirigida a crianças. Disponível em: <<http://milc.net.br/>>.

comprar. Uma pesquisa realizada pela British Heart Foundation⁵, revelou que, naquele país, 28% dos pais admitem descartar brinquedos em perfeito estado de funcionamento. Ainda segundo a pesquisa, a criança perde interesse pelo brinquedo, em média, em 36 dias. 8% dos pais alegaram que seus filhos perderam o interesse no brinquedo em menos de uma hora. O estudo também mostrou terem, em média, quatro brinquedos com os quais nunca brincaram, resultando, em média, em 162 milhões de brinquedos obsoletos no Reino Unido, o que nos remete ao problema da poluição ambiental.

Muitas vezes, os brinquedos comprados, ao pré-definirem a ação e ao transformarem o artefato em protagonista da brincadeira, tornam a criança passiva no ato de brincar. Quando a ela são oferecidos apenas brinquedos comprados tirando-lhe a oportunidade de criar, algumas perdas podem ser percebidas: ausência do estímulo à criatividade; ausência de engajamento na brincadeira; rápido desinteresse pelo brinquedo; demanda, pela criança, cada vez mais por novos brinquedos. A esse aspecto refere-se Amado (2002, p. 195):

[...] o trágico estará na perda da capacidade de criar, de recriar e de 'construir ideias', de exercer uma demiurgia sobre a matéria, de gerar coisas que rolam, que mexem, que andam, que produzem sons, que se adormecem... de 'criar uma vida', não uma propriedade.

Quanto maior o protagonismo da criança na brincadeira, resultado da criação de seu próprio brinquedo, mais autônoma e ativa será essa criança no ato de brincar.

Referências

AMADO, J. **Universo dos Brinquedos Populares**. Coimbra: Quarteto, 2002.

COHN, C. **Antropologia da criança**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

FERNANDES, N.; CAPUTO, S. G. ¿Quién teme a las imágenes de los niños en la investigación? – Contribuciones al uso de imágenes en la investigación con niños. **Sociedad e Infancias**, v. 5, n. especial, p. 5-19, 2021.

⁵ A British Heart Foundation é uma organização de caridade no Reino Unido. Financia pesquisas relacionadas a doenças cardíacas e circulatórias e seus fatores de risco. A pesquisa foi divulgada pelo MILC em sua rede social @infancialivre, em junho de 2019.

Brinquedos e cultura: Aspectos interdisciplinares do brincar

Do Design de Brinquedos ao design pelo próprio brincante: Um ensaio sobre a criança criadora

DOI: 10.23899/9786589284239.2

MANZINI, E. **Design, When Everybody Designs**. An Introduction to Design for Social Innovation. Cambridge: MIT Press, 2015.

NETO, C. **Libertem as Crianças** – A urgência de brincar e ser ativo. Lisboa: Contraponto, 2020.

PAPANEK, V. **Design for the real world: human ecology and social change**. New York: Pantheon Book, 1971.