

**RELEITURAS LÚDICAS APLICADAS AO PÚBLICO INFANTIL: NOTAS SOBRE
UMA EXPERIÊNCIA PROJETUAL NO ENSINO DE DESIGN**

***PLAYFUL REINTERPRETATIONS APPLIED TO THE CHILD: NOTES ABOUT A
PROJECTUAL EXPERIENCE ON DESIGN TEACHING***

Vania Bitencour Serrasqueiro¹

Cassia Leticia Carrara Domiciano²

Resumo

Este artigo apresenta uma experiência didática relacionando o ensino do projeto em design com os jogos e brincadeiras infantis. O trabalho foi desenvolvido na disciplina Projeto Lúdico com os alunos do 7º semestre do curso de Design Gráfico da Escola Superior de Administração, Marketing e Comunicação de Campinas (ESAMC). Estabelecendo a criança de 5 a 7 anos como usuário, a atividade objetiva a busca pela melhor abordagem metodológica projetual do design voltado para criação de objetos lúdicos, partindo de releitura de brincadeiras e jogos tradicionais, compreendendo a articulação de conceitos para esse público.

Palavras-chave: design lúdico, ensino do design, releituras, jogos infantis, criança pré-escolar

Abstract

This article presents a teaching experience relating design project education with children's games. The work was developed in the discipline called Playful project with students from the 7th semester of the Graphic Design course of ESAMC Campinas. Establishing the 5-7 years old child as a user, the activity aims to search for the best project design methodological approach oriented design to create ludic objects, rereading traditional games, including the articulation of concepts to the public.

Keywords: Playful design, design education, reinterpretations, children's games, preschool child

² Professora Doutora, Departamento de Artes e Representação Gráfica - FAAC – UNESP, carrara@faac.unesp.br

¹ Aluna programa de pós-graduação em Design -FAAC-UNESP.vaniabserrasqueiro@gmail.com

1. Introdução

Na busca por ações projetuais que atendam padrões e convenções mercadológicas, o aluno do curso de design muitas vezes perde o potencial de experimentação do processo criativo, evitando experiências não convencionais, vistas às vezes como desnecessárias. Como consequência, é possível que não haja vivência da percepção de materiais, texturas e formas. Esta constatação foi o ponto de partida para o desenvolvimento da disciplina Design Lúdico, experiência que se apresenta neste artigo.

A disciplina mencionada tem o objetivo de proporcionar experiência em projeto de produtos destinados à criança pré-escolar (5 a 7 anos), direcionando o aluno a uma formação e um olhar críticos, a fim de instrumentar e estimular a análise e criação consciente desses objetos. Os exercícios de projeto são orientados para a compreensão da articulação de conceitos, configurações e processos técnicos envolvidos na elaboração do objeto lúdico. A experiência tem se mostrado promissora e já se repete há 8 semestres. Em 2015, porém, passou por modificação na estrutura e na abordagem.

Nessa nova estrutura, chamada aqui de *briefing* renovado, propôs-se um resgate histórico do objeto, bem como o estabelecimento de conexões contemporâneas de uso. Os alunos receberam a orientação para a releitura de um jogo ou brincadeira considerada popular e tradicional, que inclusive poderia ter feito parte de sua própria infância, mas possivelmente está distante da realidade da criança de hoje, pois vale lembrar que esse usuário é cada vez mais impactado por tecnologia massiva. Esse resgate é interessante sob o aspecto projetual, pois as brincadeiras e brinquedos populares são considerados como parte da cultura, sendo transmitidos de geração para geração, principalmente através da oralidade. Nesse processo, muitos desses brinquedos e brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outros, porém, se modificam, recebendo novos conteúdos.

Partindo dessa análise previamente descrita aqui e da conexão entre produtor/objeto/usuário/meio, resgatar essas brincadeiras e jogos parece fazer todo o sentido. Passa a ser de extrema relevância reunir crianças em volta de um objeto que, pela mecânica da atividade, testa seu raciocínio, sua capacidade analítica, sua habilidade motora, estabelece regras e respeito pela ação do outro indivíduo e permite também um aprendizado através do contato com formas, texturas e toda uma gama de elementos da linguagem visual e tátil.

2. Fundamentação: o Usuário e o Designer na Busca pelo Lúdico

O brinquedo é considerado por Vygotsky (1991) como o principal meio de desenvolvimento cultural da criança. Isso se deve ao fato das experiências sociais e culturais serem mais facilmente incorporadas pela criança através do ato de brincar. Fazendo uso da imaginação a criança pode transformar os objetos e as formas de comportamentos produzidos e vivenciados em seu ambiente social ou doméstico.

O uso da imaginação e do brinquedo também contribui na expansão das habilidades conceituais da criança que, espontaneamente, separa o significado do objeto, atingindo assim uma definição funcional de conceitos e de objetos (PAVEZI & LIMA 2009). Outro aspecto extremamente positivo do resgate das brincadeiras e jogos refere-se ao fato de colocar meninos e meninas na mesma condição de participante, de articulador central independente do seu gênero, deixando em segundo plano qualquer tipo de direcionamento ao estereótipo que comumente se vê hoje nos brinquedos infantis, claramente destinados a meninos ou meninas.

Bruno Munari (2007) defende a aplicação do lúdico como instrumento indutor de conhecimento e memorização de dados, estimulando a criatividade e a fantasia.

“O lúdico consiste em um sistema de regras voltado a uma atividade física ou mental que permite o desenvolvimento de habilidades infantis, cognitivas e motoras, além de novos experimentos” (HUIZINGA, 2007, p. 33)

Com base nessa identificação da relevância social e cultural do objeto para seu usuário, abre-se um caminho investigativo, possibilitando relacionar esses objetos ao ensino de design, já que o aluno desta área tem extremo potencial para ser o desenvolvedor desses artefatos e mergulhar na experiência do usuário infantil. Projetar esse lúdico passa a ser uma proposta desafiadora para o aluno de design.

O computador é encarado muitas vezes como ferramenta iniciadora e ao mesmo tempo finalizadora dos projetos de design, a busca pelas habilidades em projetar pela exploração da materialidade dos objetos está cada vez mais restrita, apenas presente em algumas propostas e ementas curriculares ou ainda completamente ausente da grade de alguns cursos. Porém, a busca por um processo verdadeiramente exploratório em projeto é essencial.

“O Design deve gerar e formular pontos de identificação que sejam efetivos em diversos níveis. Os produtos por si só atuam nesse processo como veículos de interação social, eles fornecem “possibilidades de integração” e formas diversas”. (BÜRDEK, 2001, p.239)

Ao projetar, os alunos são levados a experimentar os materiais e as técnicas disponíveis. Neste ponto específico um grupo de informações é criado a partir dessa nova experiência e pode levar à construção de modelos para aplicações futuras, bem como resolução de outros problemas e propostas. Essa busca pelo projeto evidentemente promove a construção de um conteúdo baseado em uma metodologia própria, que acolhe fundamentação teórica, ferramental técnico e desenvolvimento criativo na concepção de artefatos originais que tem um usuário que já se conhece, sobretudo em suas expectativas.

3. A Disciplina: Métodos e Critérios

Para o desenvolvimento de produtos, há uma boa quantidade e disponibilidade de métodos e técnicas que permitem enfrentar com mais destreza os problemas e questões que envolvem o projeto, mas não se pode dizer que há um método ou técnica únicos que atendam a todas as situações possíveis, principalmente com o nível de complexidade exigido por alguns, como os jogos.

Objetivando uma visão integral do projeto, a metodologia escolhida para a experiência proposta foi o METODO DE ACHER (Bruce Archer, 1963) por ser considerado mais aberto e livre em sua fase analítica. Esse método mostrou-se adequado, pois no projeto proposto é desejado que o aluno tenha uma certa autonomia na decisão de seus caminhos e na definição de suas escolhas para direcionar suas experimentações, principalmente no que diz respeito à escolha de materiais e atributos de percepção (Figura 1).

Figura 1: Representação esquemática do modelo metodológico de ARCHER (1963)



Fonte: adaptado por CROSS (2008)

Levando em consideração os objetivos estabelecidos, o exercício desenvolve-se seguindo etapas, previamente programadas, com maior ou menor rigor – dependendo da maturidade da linguagem gráfica projetual, da destreza com a atividade exploratória integrada e do repertório individual do aluno. São elas:

- Fase analítica: pesquisa sobre o jogo ou brincadeira proposto; investigação do usuário; processos e procedimentos para a conceituação do trabalho; ampliação do referencial visual;
- Fase Criativa: experimentação de linguagem/conteúdo visual, exploração materiais; desenvolvimento; análise crítica da produção.
- As duas fases desse projeto foram assistidas durante um período de 25 dias, tempo total proposto para o término da execução do mesmo. Os alunos trabalharam em equipes de 3 pessoas, num total de 5 equipes, sendo que cada uma recebeu um jogo/brincadeira previamente estabelecido pelo professor, dessa maneira a integração do projeto/método com a equipe também foi uma habilidade observada e um critério para definir o sucesso da atividade.

3.1. Fase Analítica

Etapa 1 - pesquisa referente ao tema jogo/brincadeira

Na primeira etapa da fase analítica do projeto, os alunos foram orientados a pesquisar sobre jogos e brincadeiras populares da cultura brasileira. Foi apresentada uma relação dos mais conhecidos: queimada, barra bandeira, cabo de guerra, bola de gude, esconde-esconde, quebra-cabeça, gato mia, caça ao tesouro, amarelinha, passa anel, adedonha ou stop, pula cela³. As 5 equipes tiveram o tema atribuído pelo professor e iniciaram um trabalho de

³ Triagem de algumas brincadeiras elencadas por BARROS, Jussara De. "Resgatando Brincadeiras Antigas"; *Brasil Escola*. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/dia-das-criancas/resgatando-brincadeiras-antigas.htm>>.

pesquisa referente à história e aplicação da brincadeira. Alguns inclusive colheram relatos de pais e avós para entender se houve modificações ou adaptações do mesmo ao longo do tempo.

Etapa 2 - Pesquisa sobre o usuário

O usuário desse projeto é a criança pré-escolar (5 a 7 anos). Desde o início da apresentação da disciplina, foi devidamente esclarecido que o projeto não visava a alfabetização de crianças, tão pouco ser uma atividade pedagógica derivada do ambiente escolar. Porém, as crianças dessa faixa etária apresentam características psicológicas, comportamentais e motoras bem distintas. Nessa etapa então o aluno entrou em contato com alguns artigos e literaturas referentes às etapas do desenvolvimento infantil e sua relação com o lúdico. A brincadeira foi apresentada como fonte de pesquisa na Psicologia devido a sua influência no desenvolvimento infantil e pela motivação interna para tal atividade. Destaca-se o contato com textos e artigos Lev S. Vygotsky, um dos pensadores que desenvolveu uma teoria sobre esse tema.

Etapa 3 - Decodificação e releitura para referência visual

Nessa etapa a intenção era a ampliação do repertório processual do aluno. Foram utilizadas várias exemplificações de projetos de releituras para estabelecer a conceituação do trabalho e a ampliação do referencial visual. Os alunos tiveram contato com uma série de propostas de releituras e suas abordagens, desde contos infantis que derivaram adaptações para livros e revistas, obras da literatura que se transformaram em filmes, peças de teatro que foram adaptadas para fanzines, entre outras. O objetivo era entender qual o ponto central que uniu os autores às referências originais e quais os processos criativos que foram utilizados na readequação do tempo e espaço para uma nova aplicação, olhando agora para um novo usuário.

O resultado esperado a partir das 3 etapas percorridas visava, primeiramente, a capacidade de adequação da temática a um novo formato a ser apresentado à criança, mantendo-se o potencial lúdico do produto original, e depois a ligação estabelecida entre a técnica/função e a forma/visual experimental.

Outro critério observado foi em relação ao potencial cognitivo e perceptual do projeto, principalmente o quanto a criança conseguiria absorver da estratégia do NOVO jogo/brincadeira e qual o nível de interferência que o grupo precisaria fazer para facilitar a interação entre objeto e usuário, pois era desejada a menor interferência possível. Para essa observação foi necessário contar com a participação de crianças na avaliação de resultados.

3.2. Fase Criativa

Essa fase corresponde precisamente ao desenvolvimento do produto. Foi iniciada logo na sequência da etapa analítica para que as conexões estivessem ainda recentes para os alunos.

O primeiro passo foi repensar a FORMA, partindo de uma nova diretriz espacial. Cada grupo tinha um jogo/brincadeira com características específicas. Coube a eles nesse momento, investigar de maneira criativa com explorar novos suportes e recursos materiais para transpor conflitos de estrutura. Por exemplo: como adaptar brincadeiras onde estão envolvidos somente gestos e movimentos corporais, para um novo formato renovado como tabuleiros, suportes, caixas, discos etc.

Na sequência os alunos iniciaram estudos sobre a melhor estratégia a ser adotada para tornar visível as informações que foram planejadas na análise da forma. Essa etapa envolvia

entendimento do melhor contraste cromático de elementos e letras, definições de uso de elementos e fundos, escolha de tipografias considerando-se sua legibilidade e leiturabilidade, definições de ilustrações e imagens. Paralelamente cada grupo também foi instigado a utilizar matérias com texturas não convencionais como: tecido, linha, madeira, metal, etc. O propósito aqui é a busca plástica e exploratória, levando o aluno a pensar como o design pode ser o elemento potencial no uso desses materiais para estimular a curiosidade, e desafiando-o a apresentar uma solução que foge dos padrões comerciais de brinquedos vistos comumente nas lojas.

4. Execução e Aplicação

A execução percorreu então as duas fases. Na primeira foi observada uma maior dificuldade no ponto de unificação da proposta com a metodologia, já que envolvia alguns entendimentos de mensagem e usuário que até então eram desconhecidos para a maioria dos alunos. Foi necessário estabelecer alguns pontos de checagem e apoio com orientações para realinhamento dos objetivos.

Com os projetos prontos, quatro crianças na faixa etária objetivada foram convidadas a visitar o ambiente acadêmico. Os alunos se organizaram para que cada grupo tivesse 20 minutos para aplicar a atividade com as crianças.

As crianças que participaram desse projeto são filhas de funcionários da faculdade, convidadas previamente. Elas não se conheciam, e foram encaminhadas até o local da atividade pelas mãos de seus próprios pais e responsáveis. Chegaram 15 minutos antes da preparação da atividade e, foram apresentadas umas às outras e aos alunos de design. Cada uma teve a oportunidade de falar sobre suas experiências com brinquedos, expor suas preferências em relação a brincadeiras que fazem parte do seu dia a dia. Nesse momento, ocorreu uma breve investigação sobre os temas dos jogos que os alunos haviam desenvolvido. As crianças foram questionadas a cerca do conhecimento do tema e se já haviam tido algum contato com o mesmo. Todas as crianças responderam que já conheciam todos os temas dos jogos e brincadeiras apresentados, porém, não souberam responder com clareza se já haviam participado da brincadeira em questão.

Cabe destacar que as crianças não foram selecionadas a partir de sua condição de ensino, já que essa atividade não tem como propósito a aplicação do resultado obtido em ambiente escolar, ou a necessidade de adequação a um conteúdo programático ou método de aprendizagem, tão pouco investigar a relação professor- aluno na educação infantil. Portanto, para a análise de resultados dessa experiência, não é relevante à identificação da origem e situação educacional do aluno, ou seja, se ele advém de escola pública ou particular, nem conhecer a metodologia pedagógica a que ele foi e é submetido.

Reforça-se então que o ponto central dessa experiência é exploração do brinquedo como elemento de expansão das habilidades conceituais da criança. A brincadeira é o lúdico em ação. Brincar é importante em todas as fases da vida, mas na infância ele é ainda mais essencial: não é apenas um entretenimento, mas, também, aprendizagem.

5. Resultados

Na sequência de fotos abaixo estão alguns exemplos de objetos resultantes dessa experiência.

Na Figura 2 os alunos executaram a releitura da brincadeira de esconde-esconde e adaptaram o contexto para a questão da sustentabilidade e da vida no campo. Foi mantida a

“regra do jogo” do esconde-esconde, incorporando um novo cenário e novas relações entre espaço, corpo, objeto, texturas, objetos de apoio e outros elementos gráficos.

Figura 2: Elementos do Jogo Caixa Fazenda em 2 vistas– Elaborado pelos alunos



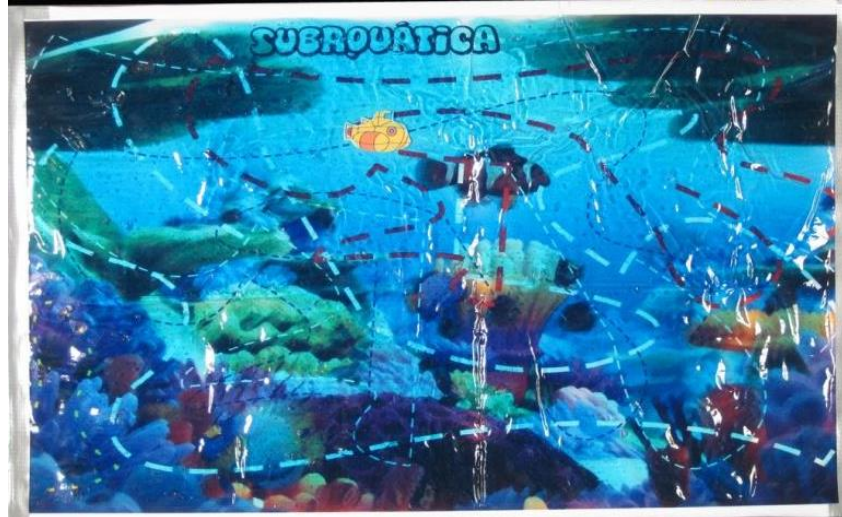
Fonte: Elaborado pelas autoras.

Já as Figuras 3 e 4 demonstram a exploração e a interação com o espaço físico e o jogo, já que ambos os artefatos apresentam o seu plano dimensional ampliado e a solução de movimentação redesenhada. Na Figura 3, os alunos apresentam uma releitura de “quebra-cabeça”, ao qual eles rebatizaram com o nome “subaquática”. Esse objeto convida a criança a montar e encaixar peças dentro de uma estrutura que possui gel de cabelo, além de vários outros objetos que podem ser manuseados. Os alunos determinaram um novo espaço físico, ampliando o artefato, sendo assim possível colocá-lo no chão e explorar sua extensão e superfície, porém mantendo a “jogabilidade”, aproximando e ampliando, dessa maneira, a exploração lúdica desejada.

Nas Figuras 5 e 6, são apresentadas, respectivamente, releituras do Jogo *Stop* e da tradicional brincadeira *caça ao tesouro*. Esses projetos, além de apresentar às mesmas contribuições que os anteriores, quando em questão está a “jogabilidade” e exploração plástica dos materiais, também abordaram as questões da interação do uso do corpo em movimento, da lateralidade e da exploração do espaço físico a socialização com outras crianças.

O Jogo *Stop* é originalmente “jogado” com auxílio de papel e caneta, em um ambiente mais estático, individualista. Na proposta ele recebe um novo enfoque totalmente livre dessas informações iniciais. Foi desconstruído do seu plano físico original, incorporado uma nova “base” extremamente visual e interativa que agora substitui o papel e a caneta, e explora a relação do corpo com o objeto ativando novas dimensões cognitivas que certamente não seriam atingidas tão eficientemente como no original, além de ser um passeio tátil pela superfície, as texturas e cores.

Figura 3: Elementos do protótipo “Quebra-cabeças Subaquática, uma releitura de esconde-esconde” - Elaborado pelos alunos



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Figura 4: Elementos do protótipo “Gato Mia do Espaço” – Elaborado pelos alunos



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Figura 5: “ Releitura do Jogo Stop” em teste com as crianças



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Figura 6: Elementos do Prototipo “Releitura do Caça ao Tesouro” - Elaborado pelos alunos



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Figura 7: Elementos do Prototipo “Releitura do Caça ao Tesouro” - Elaborado pelos alunos



Fonte: Elaborado pelas autoras.

6. Considerações Finais

Toda a experiência acima relatada, além de muito desafiadora, se mostrou muito mais complexa do que inicialmente pensado, exatamente por unir uma experiência de ensino que parte de um repertório pouco explorado que é a releitura gráfica de uma mecânica verbal (jogos e brincadeiras), e que objetivam um resultado específico (retenção da atenção) para um

usuário que não é frequentemente abordado nas ementas das disciplinas de design: a criança pré-escolar.

O processo do projeto mostrou maior dificuldade na transposição para a linguagem visual do conteúdo textual, ou seja, no desafio de como deixar mais claro e entendível visualmente o objeto e sua dinâmica de jogo para o usuário sem criar um material textual de apoio como, por exemplo: “regras do jogo”, ou “aprenda como se joga”.

Também foi observado em alguns projetos, por exemplo, ênfases expressivas distintas para as ilustrações e o tratamento tipográfico, critérios de escolha para as soluções tipográficas pouco evidentes, interação pouco eficaz entre os elementos gráficos e principalmente escolha equivocada do material. Essa percepção foi obtida analisando o objetivo integral: o nível de absorção do entendimento do esquema de jogo e o poder de retenção pelas crianças.

Vale ressaltar que outra questão importante para análise foi o impacto visual do objeto criado que é, certamente, inerente a esse tipo de projeto. Como não poderia deixar de ser, esse impacto foi muito referenciado pelas crianças, porém o ponto nevrálgico foi a “jogabilidade”: quanto mais rápido o entendimento da dinâmica do “jogo”, mais motivadas elas ficavam para continuar explorando a brincadeira. Sob esses aspectos, 3 projetos conseguiram alcançar uma consistência no objeto integral. Esses projetos mencionados foram os que inclusive, apresentaram melhor solução na redefinição do “espaço de brincar”, reposicionando os participantes e exigindo uma movimentação mais dinâmica do corpo na busca pelo alcance do objetivo da brincadeira.

Mesmo considerando as dificuldades, a experiência enriqueceu o próprio conteúdo da disciplina, propiciando parâmetros para o aperfeiçoamento constante dessa integração dos métodos, da pesquisa sobre usuário e da aderência do objeto criado através dessa exploração experimental visual do processo criativo no design.

Agradecimentos

Agradecemos à Escola Superior de Administração, Marketing e Comunicação de Campinas (ESAMC) pelo apoio institucional e aos alunos da disciplina “Design Lúdico” do sétimo semestre do curso de Design Gráfico: Rogério Simões, Rebeca Bittencourt, Leonardo Sass, Rebeca Karine Rodrigues, Ricardo Marques, Ana Paula Amorim, Jessica Michelazzo, Rafael Costa Simionato, Raiane Freitas e Felipe Burguês que contribuíram para este trabalho.

Referências

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **O brincar na Educação Infantil**. Natal: RN: Revista virtual EF Artigos. Vol. 3, nº 1, 2005.

ARAÚJO, V. C. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Ed. Cortez, 1992.

BARROS, BARROS, Jussara de. "**Resgatando Brincadeiras Antigas** "; *Brasil Escola*. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/dia-das-criancas/resgatando-brincadeiras-antigas.htm>>. Acesso em 28 de fevereiro de 2017.

BÜRDEK, B. E. – **Design – História, Teoria, e Prática do Design de Produtos**. São Paulo: Edgard Blucher, 2006

COELHO, Luiz Antonio L. (Org.) **Design Método**. Teresópolis: Novas Ideias, 2006.

DONDI, Donis. **A. Sintaxe da Linguagem Visual**. 2. Ed. São Paulo: Martins Fonte, 1997.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1997

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. 5ed. Perspectiva. São Paulo, 2007.

LIMA, Laise Soares e PAVEZI, Marilza. **O papel da brincadeira e do brinquedo no desenvolvimento e aprendizagem da criança**. João Pessoa: PA. IX Seminário Nacional de Estudos e Pesquisas “História e Educação no Brasil” Anais Eletrônicos. ISBN 978-85-7745-551-5

MUNARI, BRUNO. **Das Coisas Nascem Coisas**. Martins Fontes. São Paulo. 2008.

_____ **Design e Comunicação Visual: contribuição para uma metodologia didática**. Martins Fontes. São Paulo. 1997

REDIG, J. **Sentido do design**. Rio de Janeiro: Imprinta, 1983.

RIZZO, G. **Jogos Inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**. In: A formação social da mente. São Paulo: Ed. Martins F