

[AUP 2002 Projeto Integrado 2021]

{aula 1}

Profa. Denise Dantas

Profa. Sara Goldchmit

Proposta do semestre

**Projeto de um brinquedo para
crianças de 3 a 6 anos**

+

Projeto da embalagem do brinquedo

Proposta do semestre

1. **Etapa 1 Pesquisa**

Painel de referências (individual)

Pesquisa de mercado, usuários e materiais (grupo)

2. **Etapa 2 Projeto do brinquedo**

Conceito e moodboard (grupo)

Partidos de projeto (individual)

Projeto completo do brinquedo (grupo)

3. **Etapa 3 Projeto da embalagem**

Análise de embalagem cartonada (individual)

Projeto completo da embalagem (grupo)

Brincadeira

Brinquedo

Jogos

imprecisão linguística

Imprecisão conceitual

Jogo

Ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento.

Brinquedo

objeto destinado a divertir uma criança.

Brincadeira

ação de brincar, divertimento. /
Gracejo, zombaria. / Festinha entre amigos ou parentes. / Qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava: aquela brincadeira custou-me caro".

Fonte: Dicionário Larousse

Walter Benjamin

- Brinquedo sempre foi um objeto criado pelo adulto para a criança
- A criança é quem estabelece o conteúdo imaginário das brincadeiras infantis, e não os brinquedos.
- Quanto mais atraentes forem os brinquedos, menos valor terão como instrumento de brincar.
- Através do brincar a criança vê e constrói o mundo, se percebe como indivíduo social, aprende e exercita papéis sociais.
- “é brincando que a criança aprende que, quando se perde um jogo, o mundo não acaba.”

Vigotsky

Brincar permite que a criança se exercite no universo simbólico

Brincar preenche necessidades irrealizáveis

Brinquedo é o motivo para a ação das crianças.

Brincadeira traz vantagens cognitivas, afetivas e sociais para as crianças.

Características das brincadeiras:
Imaginação, imitação e regra.

Winnicott

Brincar é universal e representa saúde.

Porque a criança brinca?

Por prazer

para expressar agressão

para controlar a ansiedade

para estabelecer contatos sociais

para realizar a integração da personalidade

para comunicar-se com os outros.

Brinquedos e brincadeiras na Infância

Brincar é a primeira forma de cultura,
de conviver, de se expressar.

Brinquedos, muitas vezes, são mediadores
das relações sociais.

Brincar é uma linguagem.

Classificação dos brinquedos

São inúmeras e podem ser organizadas por diversos critérios, todos arbitrários:

classificação por idade

classificação por material

classificação por gênero

e assim por diante

Classificação dos brinquedos

As classificações mais conhecidas e utilizadas são:

I.C.C.P. - International Council of Children's Play (André Michelet - França)

Sistema ESAR (Denise Garon - Canadá)
C.O.L. - Classement des Objets Ludiques (classificação de objetos lúdicos) (França)

Classificação ICCP (International Council for Children's Play)

São inúmeras e podem ser organizadas por diversos critérios, todos arbitrários:

valor funcional

valor experimental

valor de estruturação

valor de relação

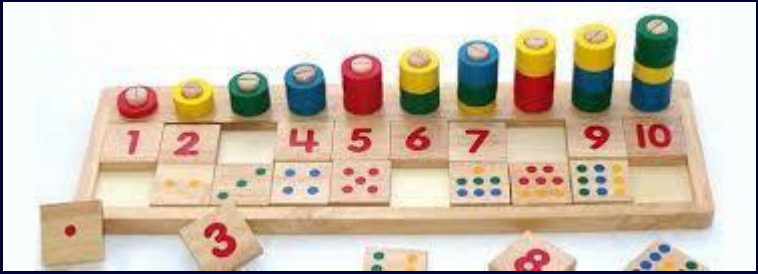
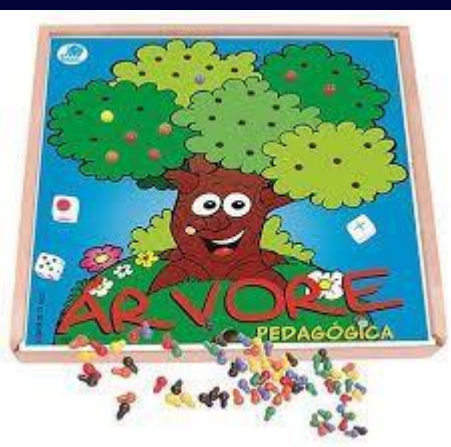
Valor funcional

“É caracterizado pelas qualidades intrínsecas do brinquedo (dado retomado em parte pelas normas de segurança). Isto é válido para todo objeto visual, mas como o brinquedo se destina a seres em desenvolvimento, seu valor funcional diz respeito à sua adaptação ao usuário: ... ”



Valor Experimental

“Diz respeito àquilo que a criança pode fazer ou aprender com seu brinquedo, em todos os níveis: fazer ruído, rodar, encaixar, construir, medir, classificar.”



Valor da estruturação

“Relaciona-se com o desenvolvimento da personalidade da criança e abrange o “conteúdo simbólico” do jogo e do brinquedo: projeção, transferência, imitação.”



Valor de relação

“Diz respeito à forma segundo a qual o jogo ou brinquedo facilitam o estabelecimento de relações com outras crianças e com os adultos, propondo o aprendizado de regras (jogos de papéis e de empatia).”



Classificação Sistema ESAR

E para jogo de exercício

S para jogo simbólico

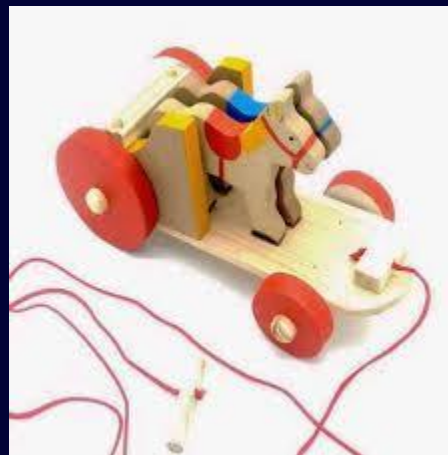
A para jogo de acoplagem

R para jogo de regras simples ou complexas.

Jogos de Exercícios

“Desde os primeiros meses, as crianças repetem todo o tipo de movimento e de gestos. Elas têm prazer com a repetição, com o resultado imediato dos efeitos produzidos. Estes jogos fazem a sua aparição com os primeiros exercícios sensoriais e motores simples ou combinações de ação com ou sem finalidade aparente, como puxar um fio, abanar um objeto sonoro, bater num objeto mole, fazer rodar um pião, dar pancadas, etc. ”

Jogos de Exercícios



Jogos Simbólicos

“A representação de um objeto por outro e a simulação caracterizam estes jogos. A criança começa por fazer imitações, a brincar de faz de-conta, representa o pai e a mãe, simula acontecimentos imaginários, brinca com as diversas situações do mundo social dos adultos. Os jogos e brinquedos deste grupo são os pequenos personagens articulados, como a boneca, os acessórios das bonecas, as marionetes, os vestidos, etc.”

Jogos Simbólicos



Jogos de Acoplagem

“Os jogos de construção e de ordenação fundados sobre uma forma lúdica compreendida na acoplagem, não constituem uma etapa como as outras nesta seqüência. Eles marcam uma posição intermediária, uma espécie de fronteira entre as formas principais. Se o mesmo pedaço de madeira, ao longo da etapa precedente, serviu para representar um barco, um carro, pode agora servir para construí-los, juntando-o a outros elementos, combinando-o para fazer um todo. As formas de atividades lúdicas que correspondem a uma tal definição são, pois, chamadas, em termos da presente análise, de jogos de acoplagem.”

Jogos de Acoplagem



Jogos de regras

“Estes jogos iniciam-se muito progressivamente entre os quatro e os sete anos, e de modo confuso. É sobretudo durante o período dos sete anos que eles se desenvolvem sob a forma de jogos de regras simples e complexas, diretamente ligadas à ação e geralmente sustentadas por objetos e acessórios bem definidos.”

As classificações dos objetos lúdicos

Brinquedos para jogos de exercício	Despertar sensorial	Atividades sensoriais, sonoras, visuais, tátil, sinestésica repetidas pelo prazer de obter resultados imediatos, por exemplo, os tapetes de sensações no qual o bebê toca vários objetos e está atento aos resultados.	E-sen
	Motricidade	Atividades motrizes que implicam o corpo na totalidade, por exemplo, bola de tecido.	E-mot
	Manipulação	Atividades repetidas por prazer e implica as funções motrizes das mãos: agarrar, pegar, apertar, bater, lançar, enfileirar, empilhar, enfiar, como as bancadas para encaixar pinos, rosquear, encaixar etc.	E-man
Brinquedos para jogos simbólicos	Jogos de papéis	Objetos utilizados para imitar personagens, animais, situações, eventos e os quais são proporcionais ao tamanho ao tamanho do jogador, por exemplo, a maleta do doutor.	S-pap
	Jogos de encenação	Aqueles que têm figuras e acessórios utilizados para produzir uma cena específica, ações, situações ou eventos, sem cenários estabelecidos, esses objetos colocam o jogador em situação de dirigir a cena, a brincadeira (Barbie e seus acessórios).	S-enc
	Jogos de representação	Aqueles utilizados para representar os objetos, personagens, situações, eventos pelo desenho, modelagem, gravura	S-rep
Brinquedos jogos de acoplagem	Construção (três dimensões)	Peças isoladas que, reunidas por diferentes técnicas, como superposição, entrelaçamento, formam objetos de três dimensões (Legos).	A-con
	Encadeamento (duas dimensões)	Peças isoladas que, reunidas por diferentes técnicas, como superposição, entrelaçamento, formam objetos de três dimensões (Legos).	A-enc
	Experimentação	Jogos em que os elementos isolados são reunidos para a experimentação dos fenômenos químicos.	A-exp
	Fabricação	Jogos em que os elementos isolados são reunidos para a produção de culinária, artesanato ou artístico (meus colares, meu tear, etc).	A-fab

KOBAYASHI, M. C. M. As classificações dos objetos lúdicos. Direcional Educador, Ano 5, n. 50, 12-15. São Paulo: Grupo Direcional, 2009.

As classificações dos objetos lúdicos

Jogos de regras	Associação	Jogos de regras em que o procedimento lúdico consiste em reunir, aproximar, comparar conforme critérios pré-definidos (loto, dominó, memória)	R-ass
	Percurso	Jogos de regras em que o procedimento lúdico consiste na manifestação de pensamentos e sentimentos por meio de gestos, mímicas, palavras, escrita, desenho ou todas as formas de expressão anteriormente citadas.	R-per
	Combinação	Jogos de regras em que o procedimento lúdico consiste em estabelecer a relação entre elementos isolados parecidos ou diferentes com o objetivo de reproduzir um conjunto dado ou determinar um novo conjunto	R-com
	Esporte/endereço	Jogos que implicam na utilização de qualidades físicas ou esportivas após análise da situação - regra dada (Twister).	R-esp
	Combinação	Jogos de regras em que o procedimento lúdico consiste em estabelecer a relação entre elementos isolados parecidos ou diferentes com o objetivo de reproduzir um conjunto dado ou determinar um novo conjunto	R-com
	Esporte/endereço	Jogos que implicam na utilização de qualidades físicas ou esportivas após análise da situação - regra dada (Twister).	R-esp
	Reflexão e estratégia	Jogos de regras em que o procedimento lúdico consiste em analisar uma situação ou configuração antes de agir, em fazer escolhas táticas e em colocar em obra um plano de ação.	R-ref
	Azar	Jogos de regras em que, no curso do jogo, o jogador deve tomar decisões em função do acaso (jogo de dados).	R-aza
	Questões e respostas	Jogo de regras em que o procedimento lúdico implica em dar respostas às questões explicitamente formuladas em um grande domínio do conhecimento.	R-qur
	Expressão	Jogo de regras em que o procedimento lúdico consiste na manifestação de pensamentos por gestos, mímicas, palavras, escrita, desenho ou todas as formas de expressão anteriormente citadas.	R-exp

KOBAYASHI, M. C. M. As classificações dos objetos lúdicos. Direcional Educador, Ano 5, n. 50, 12-15. São Paulo: Grupo Direcional, 2009.

Il gioco delle favole (Enzo Mari)





16 animali (Enzo Mari)



xyloba



Bella Bimba



Questões de Design

1. A proposta e a faixa etária
2. Aspectos cognitivos e motores
3. Configuração formal
4. Materiais e processos de fabricação
5. Principal motivador presente no produto ou serviço
6. Normas de segurança

Atividade 1

1. **Painel de referências (individual)**

Brinquedos e brincadeiras que marcaram a sua infância (com imagens - pode ser da internet) e pequeno texto explicando porque.
Formato: 1 slide em PDF.

Entrega no E-disciplinas até 1/9