

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES/ DEPARTAMENTO DE DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

JÉSSICA LANE DA SILVA OLIVEIRA

FORMANDO A INFÂNCIA:
O papel do design na materialização da primeira infância através dos
brinquedos

Brasília – DF
2019

JÉSSICA LANE DA SILVA OLIVEIRA

FORMANDO A INFÂNCIA:

O papel do design na materialização da primeira infância através dos brinquedos

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design do Instituto de Artes da Universidade de Brasília como parte dos requisitos para obtenção do grau de Mestre em Design.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Dianne Magalhães Viana

Área de concentração: Design, Tecnologia e Sociedade

Linha de Pesquisa: Design, Cultura e Materialidade

Brasília – DF
2019

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

OOL48f Oliveira, Jéssica Lane da Silva
Formando a infância: o papel do design na materialização da primeira infância através dos brinquedos / Jéssica Lane da Silva Oliveira; orientador Dianne Magalhães Viana. -- Brasília, 2019. 202 p.

Dissertação (Mestrado - Mestrado em Design) -- Universidade de Brasília, 2019.

1. Design. 2. Brinquedo. 3. Estudos da Infância. 4. Cultura. I. Viana, Dianne Magalhães, orient. II. Título.

JÉSSICA LANE DA SILVA OLIVEIRA

**FORMANDO A INFÂNCIA: O PAPEL DO DESIGN NA
MATERIALIZAÇÃO DA PRIMEIRA INFÂNCIA ATRAVÉS DOS
BRINQUEDOS**

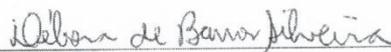
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design do Instituto de Artes da Universidade de Brasília como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Mestre em Design.

Aprovada em 12/07/2019

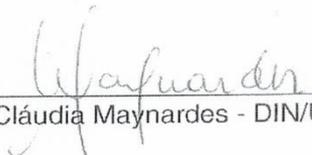
BANCA EXAMINADORA



Dianne Magalhães Viana - ENMUnB



Débora de Barros Silveira - UEMS



Ana Cláudia Maynardes - DIN/UNB

*Esta pesquisa é dedicada a todos
que acreditam que as crianças merecem
estar rodeadas por livros – não por armas.*

AGRADECIMENTOS

À minha família, que me inspira, fortalece e apoia em todos os momentos.

Aos meus amigos de vida, com quem cresço, aprendo e sorrio todos os dias.

Aos amigos da pós-graduação e de Brasília, que fizeram com que me sentisse acolhida nesta cidade.

Ao meu companheiro, que me dá forças nos momentos em que mais preciso.

A Rodrigo A. de Souza, secretário do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília, pela paciência, competência e dedicação.

À minha orientadora, Dra. Dianne Magalhães Viana, pelas orientações, paciência e apoio durante o desenvolvimento desta pesquisa.

Às professoras Ana Claudia Maynardes e Débora de Barros Silveira, pelas valiosas críticas e sugestões enquanto membras da banca.

À Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal (FAP-DF) e ao Decanato de Pesquisa e Pós-Graduação (DPG) da Universidade de Brasília, pelo financiamento para participação em eventos de relevante impacto na realização deste trabalho.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela concessão da bolsa que me permitiu realizar o primeiro ano desta pesquisa.

E aos meus pais, que olham por mim lá de cima.

RESUMO

Na perspectiva dos estudos contemporâneos da infância, esta é compreendida como uma construção social, que apresenta variações culturais e históricas. Sendo o design uma atividade capaz de dar forma a aspectos culturais em seus produtos, este trabalho tem como objetivo investigar o papel do design de produtos industriais na materialização de construções contemporâneas da primeira infância através dos brinquedos. Através de visita técnica, foram identificadas três empresas brasileiras de brinquedos que possuem uma equipe de design e produzem objetos para crianças de zero a três anos. Nos catálogos e páginas na internet dessas empresas, foram selecionados 94 brinquedos para crianças dessa faixa etária, produzidos nacionalmente, não-licenciados e que promovem a brincadeira livre. Elaborou-se um quadro para descrição dos aspectos materiais e conceituais desses brinquedos, e essas características foram posteriormente analisadas e relacionadas às construções contemporâneas da primeira infância. Também foi realizada entrevista com uma designer da equipe de uma das empresas identificadas. Os brinquedos analisados classificam-se como mordedores, chocalhos ou brinquedos de empilhar, encaixar e montar, e apresentam formas relacionadas ao conteúdo temático. Os brinquedos são multicoloridos, e apenas 35 deles produzem som e 25 possuem movimento. Esses objetos promovem a brincadeira sensorial, fantasiosa, ativa e solitária, têm conteúdos temáticos relacionados à natureza, figuras geométricas e objetos tecnológicos e do cotidiano, com simplificação dos elementos, hibridismo e antropomorfismo. Os dados permitem afirmar que os brinquedos analisados materializam três construções da primeira infância, evidenciadas pela preocupação em promover a segurança, o aprendizado e o desenvolvimento infantil: a criança como reprodutora de conhecimento, como ser inocente e primitivo, e como ser biológico. O design está intimamente relacionado com esse fenômeno, já que é responsável por decisões que incluem os temas, as formas, as cores, os materiais e os tipos de brincadeira desses objetos, domínios nos quais se encontram as construções da primeira infância.

Palavras-chave: Design; Brinquedo; Estudos da Infância; Cultura.

ABSTRACT

For the contemporary childhood studies, childhood is understood as a social construct, with cultural and historical variations. Since design is an activity capable of shaping cultural aspects in its products, this research aims to investigate the role of industrial product design in the materialization of contemporary early childhood constructions through toys. In a technical visit, three Brazilian toy companies that have a design team and produce objects for children from zero to three years old were identified. In the catalogs and websites of these companies, 94 nationally produced, unlicensed toys that promote free play were selected. A framework was developed to describe the material and conceptual aspects of these toys, and these characteristics were later analyzed and related to contemporary early childhood constructions. An interview was also conducted with a designer from one of the identified companies. The analyzed toys are classified as teething rings, rattles or building blocks, and have shapes related to the thematic content. The toys are multicolored, and only 35 of them produce sound and 25 have movement. These objects promote sensory, fantasy, active and solitary play, have thematic contents related to nature, geometric figures and technological and everyday objects, with simplification of elements, hybridism and anthropomorphism. The data allow us to state that the toys analyzed materialize three early childhood constructions, evidenced by the concern to promote safety, learning and child development: the child as a reproducer of knowledge, as an innocent and primitive being, and as a scientific and biological being. Design is closely related to this phenomenon, as it is responsible for decisions that include the themes, shapes, colors, materials and types of play of these objects, domains in which early childhood constructions are found.

Keywords: Design; Toys; Childhood Studies; Culture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Pirâmide da brincadeira	51
Figura 2 - Escalas de brincadeira	53
Figura 3 - Gráfico do uso pretendido dos brinquedos da Empresa 1	58
Figura 4 - Gráfico de cores encontradas nos brinquedos da Empresa 1	59
Figura 5 - Gráfico da categoria da brincadeira dos brinquedos da Empresa 1	60
Figura 6 - Exemplo de brinquedo da Empresa 1 descrito na pesquisa	61
Figura 7 - Gráfico do uso pretendido dos brinquedos da Empresa 2	63
Figura 8 - Gráfico de cores encontradas nos brinquedos da Empresa 2.....	64
Figura 9 - Gráfico de categoria da brincadeira dos brinquedos da Empresa 2.....	65
Figura 10 - Exemplo de brinquedo da Empresa 2 descrito na pesquisa	66
Figura 11 - Uso pretendido dos brinquedos da Empresa 3	68
Figura 12 - Cores encontradas nos brinquedos da Empresa 3	69
Figura 13 - Categoria da brincadeira dos brinquedos da Empresa 3	69
Figura 14 - Exemplo de brinquedo da Empresa 3 descrito na pesquisa	70
Figura 15 - Exemplos de mordedores, chocalhos e brinquedos de empilhar das Empresas 1, 2 e 3.....	72
Figura 16 - Chocalho e mordedor datado de 1816-1817.....	73
Figura 17 - Chocalho da Era do Bronze encontrado em escavações na Turquia.....	75
Figura 18 - Chocalho romano de terracota em formato de javali dos séc. I /II d.C...75	
Figura 19 - "Gifts" de Friedrich Fröebel, "Didactic Materials" de Maria Montessori, e "Unit Blocks" de Caroline Pratt.....	77
Figura 20 - João-bobo (teimosinho), pião e bolas descritos na pesquisa.....	79
Figura 21 - Exemplos de brinquedos da Empresa 2 que reproduzem sons	83
Figura 22 - Exemplos de brinquedos da Empresa 2 que possuem movimento.....	84
Figura 23 - Exemplos de brinquedos das Empresas 1, 2 e 3 que combinam as categorias "Sensorial e Fantasia".....	85
Figura 24 - Exemplo de brinquedo cooperativo descrito no trabalho. A abelha deve ser escondida em uma das peças hexagonais por outro brincante, e cabe ao bebê descobrir onde ela está.....	87
Figura 25 - Exemplo de brinquedos descritos que representam um robô e um foguete espacial	89
Figura 26 - Brinquedos das Empresas 1, 2 e 3 que simulam smartphones.....	90

Figura 27 - Exemplo de brinquedo descrito que apresenta alteração na escala, simplificação, hibridismo e antropomorfismo.....91

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Metodologia de pesquisa	16
Tabela 2 - Quadro de análise de brinquedos de Brougère (2008)	50
Tabela 3 - Quadro de descrição dos brinquedos	54
Tabela 4 - Resultados da descrição dos brinquedos da Empresa 1	61
Tabela 5 - Resultados da descrição dos brinquedos da Empresa 2	66
Tabela 6 - Resultados da descrição dos brinquedos da Empresa 3	70

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	19
1.1. Infância.....	19
1.1.1. <i>Infância: uma definição</i>	19
1.1.2. <i>Construções contemporâneas da primeira infância</i>	22
1.2. Brinquedos	27
1.2.1. <i>Brinquedos: uma definição</i>	27
1.2.2. <i>Indústria brasileira de brinquedos</i>	33
1.3. Design	35
1.3.1. <i>Design: uma definição</i>	35
1.3.2. <i>Design e brinquedos</i>	41
1.3.3. <i>Design e indústria brasileira de brinquedos</i>	42
2. ETAPAS DA PESQUISA.....	46
2.1. Pesquisa bibliográfica e documental	47
2.2. Visita técnica	48
2.3. Descrição dos brinquedos	48
2.4. Entrevista.....	55
3. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	57
3.1. Resultados	57
3.1.1. <i>Empresa 1</i>	57
3.1.2. <i>Empresa 2</i>	62
3.1.3. <i>Empresa 3</i>	67
3.2. Discussão	71
3.2.1. <i>Aspecto Material e Funcional</i>	71
3.2.2. <i>Uso pretendido</i>	72
3.2.3. <i>Material</i>	80
3.2.4. <i>Forma</i>	81
3.2.5. <i>Cor</i>	82

3.2.6. <i>Ruído/Sons</i>	83
3.2.7. <i>Mecânica</i>	84
3.2.8. <i>Categoria da Brincadeira</i>	84
3.2.9. <i>Escala da Brincadeira</i>	86
3.2.10. <i>Aspecto Temático e Conceitual</i>	88
3.2.11. <i>Conteúdo</i>	88
3.2.12. <i>Modificações</i>	90
3.2.13. <i>Entrevista</i>	91
CONCLUSÕES	96
REFERÊNCIAS	102
ANEXO A	107
ANEXO B	109

INTRODUÇÃO

Possivelmente, em algum momento de nossas vidas adultas, desejamos poder voltar à infância. A alegria, a energia e a despreocupação das crianças parecem inquestionavelmente mais agradáveis do que rotinas cheias de compromissos, responsabilidades e tarefas, como são as nossas. Desejamos poder trocar nossos dias de trabalho por dias inteiros de brincadeira e riso, e ficamos saudosos por um período que já se foi.

Entretanto, essa imagem de uma infância inabalavelmente feliz é um quadro incompleto e equivocado. Ao contrário do que repetimos a nós mesmos, a outros adultos e às crianças (geralmente em tom de reprimenda àquelas que não se comportaram bem), a infância não é um estado permanente de alegria: ela é também um período de conflitos, incertezas, medos e riscos — mas parecemos nos esquecer dessas condições em algum momento durante nossa passagem à vida adulta.

Ainda hoje, a infância pode ser um período de extrema dificuldade. Apesar das leis que proíbem o trabalho infantil, muitas crianças ainda o fazem para ajudar no sustento de suas famílias. Outras são vítimas de negligência, abusos e exploração sexual dentro dos próprios lares. E tantas ainda são privadas de saúde, educação e lazer. E até mesmo as crianças de classes socioeconômicas mais abastadas frequentemente precisam lidar com agendas lotadas de atividades extracurriculares, dispendo de pouco tempo para vivenciar as experiências que acreditamos serem características da infância.

Todas essas experiências também fizeram parte do passado das crianças, mas não pareciam chocar tanto as sociedades de época quanto nos chocam agora. A diferença entre o passado e o presente, portanto, não reside tanto nas condições de vida das crianças, mas sim na forma com que enxergamos as crianças em nossas sociedades, ou, nas palavras de Ariès (1981), no nosso “sentimento de infância”.

É no sentido de compreender como se deram as transformações na maneira em que compreendemos as crianças, e conseqüentemente lidamos com elas, que caminham os estudos contemporâneos da infância. Atualmente, os pesquisadores da área Gittins (2009), Kehily (2009), Woodhead (2009) e Piore (1999) buscam

desmistificar a ideia de uma infância homogênea, argumentando que nossa visão idealizada da infância é na verdade uma construção, que varia ao longo do tempo e do espaço. Apesar de diferentes perspectivas teóricas e abordagens metodológicas, o consenso atual é que a infância é uma construção histórica, cultural e social, o que significa dizer que a compreensão que temos hoje da infância não é a mesma que existiu outrora ou que existe em todas as sociedades humanas – ou até mesmo a que existirá no futuro.

Sendo a infância uma construção histórica, cultural e social, ela também pode ser materializada em nossos objetos, especialmente naqueles produzidos especificamente para as crianças: roupas, móveis, louças, livros e brinquedos.

Após a Primeira Revolução Industrial, o design de produto se consolidou enquanto prática especializada e pôde então assumir o posto de principal atividade responsável pela configuração dos objetos industrialmente produzidos em diferentes sociedades. Desse modo, não seria o design também um fator relevante no processo de materialização da infância? Não teria o design, enquanto atividade de projeção de nossos objetos, uma parte essencial na materialização do sentimento de infância de diferentes sociedades e momentos históricos?

Partindo desses questionamentos, este trabalho parte do seguinte problema de pesquisa e hipótese norteadoras:

- **Problema de pesquisa:** Qual o papel do design de produtos industriais na materialização de construções da primeira infância?
- **Hipótese:** O design de produtos industriais materializa diferentes construções da primeira infância através dos brinquedos.

Para buscar uma resposta a esse problema, optamos pela realização de uma pesquisa qualitativa de natureza básica e exploratória, que se sustenta em uma revisão bibliográfica sobre os estudos da infância, do design e dos brinquedos, e que avalia a hipótese através de visitas técnicas, descrição e análise de brinquedos brasileiros voltados à primeira infância¹, e entrevistas com designers brasileiros de brinquedos.

¹ Neste trabalho, usamos o conceito de “primeira infância” para indicar a grupo de crianças de faixa etária entre o nascimento e os três anos de idade, como delimitado por Papalia, Olds e Feldman (2009).

Deste modo, os objetivos geral e específicos desta pesquisa são delimitados a seguir:

- **Objetivo geral:** Investigar o papel do design de produtos industriais na materialização das construções contemporâneas da primeira infância através dos brinquedos.
- **Objetivos específicos:** 1) Investigar os conceitos de infância, brinquedo e design, relacionando-os entre si, a fim de compreender como o design de produtos industriais pode materializar construções da primeira infância contemporânea nos brinquedos; 2) Elaborar uma ferramenta que permita a descrição das características materiais e conceituais dos brinquedos; 3) Conduzir uma análise de brinquedos industriais brasileiros voltados à primeira infância a fim de conhecer as construções da primeira infância presentes nos brinquedos e como elas são materializadas nesses objetos.

Os objetivos específicos deste trabalho permitirão recolher informações sobre: a) o conceito de design de produtos industriais e sua relação com a infância e com os brinquedos; b) as indústrias brasileiras de brinquedos voltados à primeira infância; e c) a configuração formal e conceitual de brinquedos brasileiros voltados à primeira infância. Para coletar esses dados, serão realizadas revisões bibliográficas e documentais, visitas técnicas, entrevistas e análise de brinquedos. A metodologia de pesquisa deste trabalho está resumida no quadro 1.

Além desta introdução, este trabalho é constituído por mais quatro capítulos, seguidos das considerações. O primeiro reúne os conceitos de infância, brinquedo e design, e as relações entre eles, o segundo apresenta a metodologia utilizada na realização desta pesquisa, e o terceiro apresenta os resultados e discussão dos dados encontrados.

Ao assumir como objetivo geral a investigação do papel do design de produtos industriais na materialização de construções da primeira infância, este trabalho limita sua análise a brinquedos industrialmente produzidos. Reconhecemos que estes compõem apenas uma parcela da categoria, que é composta também por brinquedos artesanais e por objetos transformados em brinquedos pelas crianças durante o ato do brincar.

Entretanto, para o fim desta pesquisa, devemos nos limitar a um estudo daqueles exemplares que são produto de um processo industrial de produção no qual é possível identificar profissionais responsáveis pela sua projeção para produção em série — os designers de produtos industriais.

Tabela 1 - Metodologia de pesquisa

PROBLEMA DE PESQUISA	Qual o papel do design de produtos industriais na materialização de construções da primeira infância?	
HIPÓTESE	O design de produtos industriais materializa diferentes construções da primeira infância através dos brinquedos.	
OBJETIVO GERAL	Investigar o papel do design de produtos industriais na materialização das construções contemporâneas da primeira infância através dos brinquedos.	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	1. Investigar os conceitos de infância, brinquedo e design, relacionando-os entre si, a fim de compreender como o design de produtos industriais pode materializar construções da primeira infância contemporânea nos brinquedos.	
	DADOS A COLETAR	PROCEDIMENTOS DE COLETA
	- Conceito de infância; - Conceito de brinquedo; - Conceito de design; - Relações entre design, brinquedos e infância; - Dados sobre a indústria brasileira de brinquedos e o papel do design no setor.	- Revisão bibliográfica e documental
	2. Elaborar uma ferramenta que permita a descrição das características materiais e conceituais dos brinquedos.	
	DADOS A COLETAR	PROCEDIMENTOS DE COLETA
	- Características dos brinquedos - Ferramentas para descrição de características dos brinquedos	- Revisão bibliográfica
	3. Conduzir uma análise de brinquedos industriais brasileiros voltados à primeira infância a fim de conhecer as construções da primeira infância presentes nos brinquedos e como elas são materializadas nos nesses objetos.	
	DADOS A COLETAR	PROCEDIMENTOS DE COLETA
	Dados a coletar: - Relação de indústrias brasileiras de brinquedos voltados à primeira infância. - Configuração formal e conceitual de brinquedos brasileiros voltados à primeira infância. - Percepção pessoal dos profissionais sobre a primeira infância. - Método de projeto utilizado para a criação de brinquedos para a primeira infância.	- Visita técnica à Feira ABRIN e a lojas de brinquedos. - Revisão documental em relatórios comerciais da indústria de brinquedos. - Análise de brinquedos brasileiros para a primeira infância. - Entrevistas com designers brasileiros de brinquedos.

Fonte: A autora.

Reconhecemos também que, devido a seu elevado valor financeiro, os brinquedos industrializados não são acessíveis a todas as crianças. Entretanto, ainda que esses brinquedos não as alcancem, eles não deixam de terem sido projetados para esse fim, e, portanto, ainda são representativos do fenômeno de fetichismo característico do design².

Delimitamos como objeto de estudo para essa investigação os brinquedos voltados a crianças de 0 a 3 anos, grupo identificado por Papalia, Olds e Feldman (2009) como primeira infância. Esta faixa etária foi selecionada pelo papel significativo que os adultos possuem na escolha dos brinquedos dessas crianças, tendo em vista que elas ainda possuem pouco poder de decisão sobre os brinquedos que farão parte do seu cotidiano, levando-nos a crer que a concepção adulta a respeito das crianças, que está relacionada à escolha dos brinquedos, é ainda mais significativa nessa relação. Além disso, consideramos também a relevância mercadológica desses produtos no cenário nacional e internacional da indústria de brinquedos.

Para realizar essa análise, serão coletadas informações sobre a configuração formal e conceitual de brinquedos para a primeira infância, projetados, fabricados e comercializados por empresas brasileiras, através de visitas técnicas, análises de exemplares de brinquedos e entrevistas com designers de brinquedos.

A coleta de informações começa pela realização de visitas técnicas à Feira ABRIN e a lojas de brinquedos, com o objetivo de conhecer as empresas brasileiras de brinquedos atuantes no setor e os brinquedos disponíveis no mercado e direcionados à primeira infância.

A fim de determinar a presença de concepções relacionadas à primeira infância na constituição formal e conceitual desses objetos, serão selecionados brinquedos voltados a essa faixa etária, não-licenciados, produzidos nacionalmente, e projetados por um designer ou equipe de design, que serão analisados através de uma ferramenta desenvolvida pela autora, que utiliza como referência o quadro de análise proposto por Brougère (2008) e as ferramentas criadas por Kudrowitz e Wallace (2010).

² Conceito apresentado por Denis (1998), que define o fetichismo dos objetos como a ação de dar aos objetos significados que não lhes são próprios.

Todos os dados coletados têm como objetivo principal identificar o papel do design industrial de produtos na materialização dos sentimentos contemporâneos relacionados à primeira infância e apontados por Dahlberg, Moss e Pence (2007).

A infância ocupa um lugar central em nossas experiências de vida e em nossa trajetória enquanto sociedades humanas, fenômeno evidenciado também pelo interesse no tema enquanto objeto de estudo científico de áreas diversas, como a história, a psicologia, a medicina, a antropologia e a sociologia, entre outras. Mais recentemente, o design também tem se debruçado sobre o tema, e pode contribuir para uma compreensão mais ampla da infância enquanto fenômeno social e enquanto vivência real.

Este trabalho dá continuidade à investigação da relação existente entre o design de produtos e os brinquedos, iniciada pela autora em sua monografia de conclusão de curso³. Nela, foram abordadas as representações de gênero em brinquedos do grupo LEGO®, sugerindo o potencial do design para a materialização de condições sociais, históricas e culturais em seus produtos, especificamente nos brinquedos.

O modo como compreendemos a infância em nossas sociedades orienta a maneira com que lidamos com as crianças, pessoalmente e coletivamente. Sendo assim, conhecer as imagens que temos da infância permite-nos contrastá-las com a realidade vivida pelas crianças, e ao fazê-lo, possivelmente enxergaremos em nós, adultos do século XXI, resquícios dos adultos de outrora, que precipitadamente julgamos piores do que nós no que se refere ao cuidado com as crianças.

Se de fato pretendemos ser uma sociedade que protege e cuida de suas crianças, e proporciona a elas o instrumental necessário para uma vida adulta completa e realizada, devemos encarar a nós mesmos com o olhar crítico que direcionamos ao passado, reconhecendo que, por mais que nossos sentimentos em relação às crianças tenham mudado, nossas práticas ainda deixam muito a desejar.

Ao nos darmos conta de que nossa percepção da infância ainda é apenas isso – uma imagem idealizada –, podemos atuar para transformá-la em realidade, não apenas para as nossas, mas para todas as crianças.

³ OLIVEIRA, Jéssica Lane da Silva. *“É pra menino, é pra menina”*: análise das representações de gênero em brinquedos do Grupo LEGO®. 2014. 93f. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade do Estado do Pará, Belém, 2014.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1. Infância

1.1.1. *Infância: uma definição*

Enquanto adultos do século XXI, possuímos uma imagem específica da infância. Para nós, ela é um período livre de responsabilidades, preocupações e problemas, repleto apenas de diversão e alegria, durante o qual só é preciso crescer (física e mentalmente) e brincar. Entretanto, apesar de esta parecer uma imagem natural da infância, pois é a imagem solidificada em nossa sociedade ocidental contemporânea, ela não reflete a totalidade das infâncias vividas pelas crianças de hoje, e nem mesmo a ideia da infância vigente em diferentes períodos históricos e grupos sociais. Nossa visão contemporânea da infância é, na verdade, uma idealização, que ignora a pluralidade e as dimensões culturais, sociais e históricas da infância.

Discutindo a história da criança no Brasil, Priore (1999) destaca a contradição existente entre a imagem idealizada e a realidade vivida da infância:

Para começar, a história sobre a criança feita no Brasil, assim como no resto do mundo, vem mostrando que existe uma enorme distância entre o mundo infantil descrito pelas organizações internacionais, pelas não-governamentais ou pelas autoridades, e aquele no qual a criança encontra-se cotidianamente imersa. O mundo do qual a “criança deveria ser” ou “ter” é diferente daquele onde ela vive, ou no mais das vezes sobrevive. O primeiro é feito de expressões como “a criança precisa”, “ela deve”, “seria oportuno que”, “vamos nos engajar em que” etc. até o irônico “vamos torcer para”. No segundo, as crianças são enfaticamente orientadas para o trabalho, o ensino, o adestramento físico e moral, sobrando-lhes pouco tempo para a imagem que normalmente se lhe está associada: aquela do riso e da brincadeira (PRIORE, 1999, p. 08).

Desse modo, cabe questionar: por que a imagem que possuímos da infância é tão divergente da infância vivida pelas crianças, realidade corroborada pelos dados sobre o trabalho e a exploração sexual infantil, por exemplo? Inúmeras respostas podem ser redigidas para essa pergunta, e uma delas apoia-se justamente naquilo que definimos como infância.

Questionar a definição de infância, entretanto, não significa questionar a própria existência das crianças. Como afirma Gittins (2009), elas são uma realidade

material e biológica, porém, elas são uma realidade material e biológica “nascida em um mundo social, linguístico, complexo, contraditório — e também adulto”. Ao nascer no mundo, a criança recebe significados dos adultos a partir do momento em que passa a interagir com eles, e um desses significados é a própria infância, um status atribuído pelos adultos àqueles definidos como não-adultos: as crianças (GITTINS, 2009). Como colocado por Dahlberg, Moss e Pence (2007, p. 49), “enquanto a infância é um fato biológico, a forma como ela é compreendida é socialmente determinada”.

Entretanto, o status de infância não é uma condição permanente e natural. A maneira com que os adultos o concebem é uma construção, que sofreu e ainda sofre muitas variações no tempo e no espaço. Para Dahlberg, Moss e Pence (2007, p. 49), “a infância enquanto construção social é sempre contextualizada em relação ao tempo, espaço e cultura, e varia de acordo com a classe, o gênero, e outras condições socioeconômicas; desse modo, não existe infância natural ou universal, nem uma criança natural ou universal, mas sim muitas infâncias e crianças”.

Por vezes definido apenas pela idade cronológica dos indivíduos, outras pela sua maturidade física e/ou sexual, o status de infância indica a existência de uma categoria social distinta, separada e fundamentalmente diferente da dos adultos, que só tem sentido no contexto de uma relação dual com esta (GITTINS, 2009). É nesse sentido que Sarmiento (2004, p. 03) afirma que: “Daí que, paradoxalmente, apesar de ter havido sempre crianças, seres biológicos de geração jovem, nem sempre houve infância, categoria social de estatuto próprio”.

Sendo assim, podemos afirmar que as crianças não são apenas uma realidade material e biológica, mas também uma realidade social, e nesta última, assim como na anterior, o papel desempenhado pelos adultos é significativo: nossa relação com as crianças não se limita a alimentá-las e a ensiná-las as competências que acreditamos necessárias para sua maturidade; nós, adultos, também estabelecemos políticas públicas que as afetam diretamente, damos forma ao mundo material que as rodeia, produzimos os bens que elas consomem e mediamos sua entrada e inserção no mundo; e para além de tudo isso, ainda definimos quem elas são e o que isso significa, antes mesmo que elas possam fazê-lo por si mesmas. Por isso, Woodhead (2009) afirma que o estudo da infância é, em vários aspectos diferentes, sobre relações entre gerações, entre adultos e crianças.

A imagem (adulta e idealizada) da infância também sugere que esse status é uma experiência universal, igualmente vivida por todas as crianças de uma dada sociedade e momento histórico. Como já discutido, entretanto, nossa imagem da infância engloba uma vasta pluralidade de realidades e vivências diferentes. Mas não devemos considerar este engano como exclusivo das sociedades contemporâneas. Gittins (2009) nos oferece um exemplo desse fenômeno: o desenvolvimento da infância no século XVI esteve profundamente relacionado às práticas da burguesia emergente, que buscava definir e descrever seu estilo de vida como se fosse um estilo de vida universal, de modo que a imagem idealizada da infância daquele período era constituída exclusivamente pela infância dos meninos de classe média — meninos mais pobres e meninas de todas as classes, por exemplo, viviam infâncias diferentes daquela considerada “a infância”.

Portanto, o status de infância também foi e ainda é uma concepção homogeneizante que ignora a diversidade das crianças e de suas vivências:

A infância, portanto, é indiscutivelmente uma construção, uma ficção entrelaçada com memórias pessoais: representações culturais que servem para disfarçar diferenças entre crianças — seja em termos de gênero, etnia, classe ou habilidades físicas. Ela esconde relações de poder e desigualdade. Em resumo, a infância tem sido historicamente construída e precisa ser compreendida em relação a ideias sobre o que as crianças deveriam ter sido e o que elas significaram para os adultos ao longo do tempo, e porque essas ideias e crenças mudaram (GITTINS, 2009, p. 37-38, tradução nossa).

Neste trabalho, portanto, compreende-se a infância como uma construção adulta e homogeneizante, variável através da história e das sociedades, uma compreensão que está de acordo com a abordagem dos estudos contemporâneos da infância. Essa perspectiva enfatiza a construção social da infância, destacando sua origem cultural, rejeitando sua naturalização e generalização, e evitando considerações reducionistas sobre o que as crianças “realmente são” (WOODHEAD, 2009).

Demonstra-se necessário distinguir, portanto, alguns termos decisivos para a condução deste trabalho: criança, infância, infâncias e sentimento de infância.

Em primeiro lugar, o conceito de *criança* indica a realidade material e biológica de indivíduos imaturos da espécie humana.

Por sua vez, a *infância* é compreendida neste trabalho como um status homogeneizante conferido pelos adultos aos indivíduos não-adultos (crianças) de

uma sociedade, status que apresenta variações sociais, culturais e históricas. A fim de destacar a multiplicidade de experiências distintas e contrastantes vividas pelas crianças, que podem coexistir em um mesmo grupo social e momento histórico, fazemos uso do termo *infâncias*, fazendo referência às vivências reais das crianças de diferentes grupos sociais e históricos.

1.1.2. Construções contemporâneas da primeira infância

O status de infância pode basear-se em crenças diferentes e contraditórias que associamos às crianças, como inocência, proteção e assexualidade, por exemplo. Tais crenças são definidas neste trabalho como *sentimento de infância* (ARIÈS, 1981), ou seja, a forma com que enxergamos as crianças em nossas sociedades.

Tendo em vista que este trabalho pretende investigar o papel do design na materialização do sentimento contemporâneo de infância através dos brinquedos, demonstra-se necessário discutir alguns dos diferentes status de infância que permeiam nossa relação com as crianças e os sentimentos de infância a eles associados, bem como suas influências na concepção atual sobre ela.

Dahlberg, Moss e Pence (2007) apontam a influência das ideias modernas em diferentes construções de infância, em especial aquelas associadas a crianças pequenas. De acordo com os autores, em uma perspectiva moderna da infância, as crianças são compreendidas como sujeitos centralizados, unificados, essencializados e reificados, que podem ser entendidos e tratados separadamente das relações e contextos que os envolvem. Os autores identificam quatro construções de infância relacionadas à concepção moderna dos sujeitos: 1) a criança como reprodutora de conhecimento, identidade e cultura; 2) a criança como um ser inocente, primitivo, que vive a melhor fase da vida; 3) a criança natural, ou a criança científica dos estágios biológicos; e 4) a criança como fator de oferta de mercado de trabalho (DAHLBERG; MOSS; PENCE, 2007). Neste trabalho, optamos por não abordar a quarta construção moderna da infância, pois acreditamos que escape ao escopo desta pesquisa.

Na primeira construção da infância, as crianças pequenas são compreendidas como se começassem a vida como receptáculos vazios, sendo necessário, portanto, preenchê-las com conhecimento, competências e valores culturais pré-determinados. Ou seja, nos primeiros anos de vida das crianças, é necessário prepará-las para o aprendizado, através de um processo de reprodução e/ou transmissão de conhecimento e valores (DAHLBERG; MOSS; PENCE, 2007).

Na perspectiva da criança como reprodutora de conhecimento, identidade e cultura, a primeira infância⁴ é a base para o progresso bem-sucedido em direção à vida adulta. É o princípio de uma jornada de realização que tem início na incompletude da infância e que culmina com a maturidade e a conquista do status de ser humano completo, ou seja, adulto (DAHLBERG; MOSS; PENCE, 2007).

O progresso nessa jornada de realização da criança é indicado pela aquisição de competências consideradas apropriadas, pela conquista de estágios sucessivos, e pelo desenvolvimento de sua autonomia. Esse progresso é representado pela metáfora da escada, na qual cada estágio da infância é uma preparação para o próximo e mais importante, sendo a primeira infância o primeiro degrau dessa jornada (DAHLBERG; MOSS; PENCE, 2007).

Na segunda construção da infância, a criança é compreendida como um ser inocente, primitivo e que vive a melhor fase da vida, evidenciando uma visão quase utópica da infância. Essa concepção está intimamente relacionada às ideias de Rousseau sobre a infância: para o autor, a infância é um período de inocência, e as crianças possuem uma inclinação inata para o bem, tendência que é corrompida pela sociedade. Tal percepção da infância cria nos adultos um desejo de proteger as crianças do mundo violento, opressivo e explorador que as cerca, através da criação de um ambiente ideal, no qual elas serão protegidas e estarão seguras do mundo exterior (DAHLBERG; MOSS; PENCE, 2007).

A terceira construção da infância está intimamente relacionada às anteriores. Nesta construção, a criança pequena é compreendida como um ser essencial de propriedades universais e capacidades inerentes, cujo desenvolvimento, em condições de normalidade, é visto como um processo determinado biologicamente e seguindo leis gerais. Essa construção produz uma criança pequena que é um

⁴ Dalhberg, Moss e Pence (2007) utilizam o termo “primeira infância” para identificar o período que precede a escolaridade obrigatória, que, na maioria dos países do mundo, engloba os seis primeiros anos de vida. Portanto, refere-se também à faixa etária determinada como público-alvo desta pesquisa.

fenômeno natural (e não um fenômeno social), abstraído, descontextualizado e definido por noções abstratas de maturidade ou por estágios de desenvolvimento, ignorando a influência da cultura ou da agência das próprias crianças, que se desenvolveriam, portanto, através de processos autônomos e naturais (DAHLBERG; MOSS; PENCE, 2007).

Nessa construção, o foco recai na criança individual, que independente do contexto em que se encontra, segue uma sequência padrão de estágios biológicos que constituem o caminho em direção à realização completa, ou seja, a vida adulta. Essa construção também pode ser compreendida como a criança científica, já que é uma construção baseada na biologia, favorecida pela medicina e pela psicologia do desenvolvimento (DAHLBERG; MOSS; PENCE, 2007).

Essas construções da infância compartilham da crença moderna em um sujeito autônomo, estável e centrado, cuja natureza humana inerente e preordenada é revelada através de processos de desenvolvimento e maturação que podem ser descritos em termos de conceitos e classificações científicas. Para Dahlberg, Moss e Pence (2007), essas construções produzem uma criança 'pobre', fraca e passiva, incapaz e subdesenvolvida, dependente e isolada.

As construções da infância que enxergam a criança como reprodutora de conhecimento e a criança natural estão intimamente relacionadas aos estudos do desenvolvimento infantil, que recebem destaque em meados do século XX. Definido como o processo de mudança e estabilidade nas competências das crianças, o desenvolvimento infantil é estudado através de mudanças quantitativas (aquelas que ocorrem em números, como as mudanças de altura e de peso, por exemplo) e qualitativas (aquelas que ocorrem na forma, estrutura ou organização, como o desenvolvimento da comunicação verbal) que ocorrem ao longo da vida das crianças (PAPALIA; OLDS; FELDMAN, 2009).

As mudanças quantitativas e qualitativas do desenvolvimento infantil, e sua estabilidade, acontecem em três domínios do indivíduo que estão profundamente interligados entre si: o físico, o cognitivo e o psicossocial. O desenvolvimento físico está relacionado às mudanças na saúde, no crescimento do corpo e do cérebro, e no desenvolvimento das capacidades sensoriais e das habilidades motoras. O desenvolvimento cognitivo, por sua vez, está relacionado às mudanças nas habilidades mentais, como a aprendizagem, a memória, a linguagem, o pensamento e o raciocínio. Finalmente, o desenvolvimento psicossocial está relacionado às

mudanças nas emoções, na personalidade e nas relações sociais (PAPALIA; OLDS; FELDMAN, 2009).

Algumas das principais conclusões dos estudos do desenvolvimento incluem a descoberta de que um ambiente propício pode estimular os padrões normais do crescimento do corpo e do cérebro, e a identificação dos períodos críticos e sensíveis de desenvolvimento, no decorrer dos quais a ocorrência ou ausência de um evento tem impacto específico no desenvolvimento, podendo até mesmo resultar em padrões de desenvolvimento anormais, e nos quais os indivíduos estão particularmente abertos a determinados tipos de experiências, respectivamente (PAPALIA; OLDS; FELDMAN, 2009).

Essas descobertas têm fundamentado importantes políticas públicas de ensino e de cuidado com as crianças, mas ao mesmo tempo, têm funcionado como estratégia mercadológica para uma série de iniciativas comerciais dirigidas a elas. Assim, surge uma série de desenhos animados, filmes, jogos digitais e brinquedos que afirmam oferecer estímulos capazes de ajudar no desenvolvimento físico, cognitivo e psicossocial das crianças.

Em contraposição às perspectivas modernas da infância, os autores apresentam uma nova construção sobre ela, associada a fenômenos como o desenvolvimento de perspectivas social-construtivista e pós-modernista na filosofia, sociologia e psicologia, e a problematização da psicologia do desenvolvimento, por exemplo (DAHLBERG; MOSS; PENCE, 2007).

Nesse contexto, surge uma nova construção da infância, pós-moderna: a criança como uma co-construtora de conhecimento, identidade e cultura. Essa construção está intimamente relacionada aos estudos contemporâneos da infância. Nela, a infância é entendida não como um estágio preparatório ou marginal, mas como um componente da estrutura da sociedade, tão importante quanto qualquer outro estágio da vida. As crianças são atores sociais, participando na construção e determinação de suas vidas, da vida daqueles que as cercam, e da vida das sociedades nas quais elas vivem (DAHLBERG; MOSS; PENCE, 2007).

Nesta construção, a criança emerge como co-construtora de conhecimento, de cultura e de sua identidade, desde o começo da vida. Ao invés de um objeto que pode ser reduzido a categorias separadas e mensuráveis, através do isolamento de processos que são complexos e inter-relacionados, a criança pequena é

compreendida como um sujeito único, complexo e individual, rica em potencial, forte, poderosa e competente (DAHLBERG; MOSS; PENCE, 2007).

Neste trabalho, portanto, assumimos uma perspectiva pós-moderna da infância, e procuramos investigar se os brinquedos brasileiros direcionados à primeira infância refletem alguma dessas construções da infância, sejam elas modernas ou pós-modernas e, em caso positivo, quais delas.

Sendo a infância, portanto, uma construção, o que permite construí-la e materializá-la ao longo da história e em diferentes culturas? Dahlberg, Moss e Pence (2007) defendem que nossas construções sobre a criança e a primeira infância são produtivas, ou seja, elas determinam as instituições que oferecemos às crianças e o trabalho pedagógico que elas recebem nessas instituições.

Na institucionalização do conceito de infância, que se deu ao longo da Idade Moderna (ARIÈS, 1981; SARMENTO, 2004), práticas como a criação da escola pública, a reorientação da família no sentido do cuidado para com os filhos, a produção de disciplinas e saberes relacionados à infância (como a pediatria, a psicologia do desenvolvimento e a pedagogia), e a elaboração de normas, atitudes e recomendações direcionadas à infância (como espaços, alimentos e ocupações adequadas às crianças) (SARMENTO, 2004) contribuíram para a consolidação da infância no período.

Aliado à institucionalização da infância, desponta também a produção de objetos voltados especialmente às crianças. Como aponta Kehily (2009),

Criar as crianças como uma categoria especial de pessoas também cria a necessidade de produtos culturais e práticas que separem as crianças dos adultos. Brinquedos, livros e artefatos feitos especialmente para o uso das crianças são frequentemente referidos como a cultura material da infância⁵ (KEHILY, 2009, p. 06, tradução nossa).

Vestuário, louças, móveis, livros, jogos e brinquedos voltados especialmente às crianças consolidam-se como segmento de mercado entre os séculos XVIII e XIX, refletindo assim um novo posicionamento social em relação à infância: a percepção do período como um estado separado e diferente da vida adulta (FORTY, 2007).

Sarmento (2004) aponta que, com as mudanças trazidas pela segunda modernidade, a infância passa por uma reinstitucionalização, na qual as ideias

⁵ *“Creating children as a special category of people also creates the need for cultural products and practices that set children apart from adults. Toys, books and artefacts made specifically for use by children are often referred to as the material culture of childhood”* (KEHILY, 2009, p. 06).

acerca da infância são diferentes daquelas da Idade Moderna. Nessa nova concepção, entre outros fatores, as crianças são reintegradas à economia através do consumo, tornando-se um segmento específico de mercado e extremamente relevante economicamente. O autor aponta ainda a constituição de um mercado de produtos culturais voltados à infância, que inclui programas de televisão, cinema, jogos digitais e literatura, entre outros, que acompanha o crescimento comercial de produtos de consumo para as crianças, como a moda, o material escolar, e os brinquedos.

Dentre os inúmeros artefatos que fazem parte da cultura material da infância, este trabalho tem como objeto de estudo uma categoria particular: os brinquedos. No tópico a seguir, portanto, serão apresentados um breve histórico dessa categoria de objetos e as particularidades que os caracterizam e distinguem dos demais artefatos voltados às crianças.

1.2. Brinquedos

1.2.1. Brinquedos: uma definição

Popularmente considerados como objetos com os quais se brinca, o que caracteriza esses artefatos como uma categoria particular de objetos? Qualquer adulto que tenha convivido ou observado as crianças durante suas brincadeiras pode afirmar que elas brincam com qualquer coisa que lhes estiver disponível, então o que diferencia os brinquedos desses outros objetos com os quais as crianças se divertem? Para uma definição do artefato brinquedo enquanto categoria específica, utilizaremos os conceitos desenvolvidos por Brougère (2008), Oliveira (1989) e Benjamin (2002) e Kudrowitz e Wallace (2010).

Os brinquedos têm acompanhado a humanidade ao longo de grande parte da sua trajetória. Antes de sua transformação em produto industrial, os brinquedos primitivos eram confeccionados no ambiente comunitário e doméstico com materiais encontrados no ambiente ao redor, como argila, galhos, folhas e sementes (BALEN-LETUNIC, 2004), característica que persiste ainda hoje, especialmente entre os grupos que não têm acesso aos brinquedos industrializados. Oito estatuetas

esculpidas em chifres, datadas da segunda metade do terceiro milênio a.C., foram encontradas no distrito de Shirinsky, na Sibéria, e podem ter cumprido, à época, o papel de brinquedos, como pequenos chocalhos (POLYAKOV; ESIN, 2015).

Representando figuras humanas e cabeças de pássaros, javalis e alces, além de animais desconhecidos, as estatuetas também podem ter sido usadas como amuletos de proteção contra forças sobrenaturais (POLYAKOV; ESIN, 2015), evidenciando uma característica importante dos primeiros brinquedos da história: sua associação a práticas coletivas, como rituais e festividades místicas e religiosas (ARIÈS, 1981; BENJAMIN, 2002).

A associação dos brinquedos à ritualística parece ter persistido, por muitos séculos, evidenciada pela dificuldade dos historiadores em distinguir objetos de significação religiosa daqueles voltados exclusivamente à diversão das crianças, como as bonecas. Essa transição pode ter se dado lentamente, em parte pela própria natureza da infância, afinal, foi apenas durante a Idade Moderna que a infância deu seus primeiros passos em direção a sua institucionalização enquanto categoria específica e distinta da vida adulta, como já apresentado (ARIÈS, 1981; SARMENTO, 2004). Ainda que pudessem ser encontrados brinquedos nascidos do espírito de imitação das crianças, como o cavalo de pau, até o início do século XVII não existia uma separação rigorosa entre as brincadeiras e jogos de adultos e crianças (ARIÈS, 1981).

Antes de se transformarem em brinquedos destinados às crianças, as bonecas, por exemplo, passaram a ter grande importância na moda durante a Idade Média, servindo como pequenas modelos de estilistas, que as vestiam com suas criações e enviavam para rainhas e damas escolherem modelos de vestidos (MEFANO, 2005).

Portanto, a descoberta da infância na Idade Moderna (ARIÈS, 1981) tem um papel central na história dos brinquedos, que por fim tornam-se objetos exclusivamente voltados às crianças, como consideramos hoje.

Outro fator decisivo para a história dos brinquedos é o advento da industrialização. De acordo com Benjamin (2008), até o século XIX o brinquedo era um produto secundário de diversas oficinas manufactureiras, e as diferentes etapas de produção desses artefatos eram feitas por diferentes oficinas, e nem mesmo havia comerciantes específicos desses objetos. Com o desenvolvimento da industrialização, inovações e avanços nas capacidades tecnológicas e produtivas

alteram o curso dos brinquedos, destacando-se a introdução do plástico e de elementos eletrônicos na produção desses objetos ao longo do século XX.

A partir da segunda metade do século XIX, “uma emancipação do brinquedo põe-se a caminho; quanto mais a industrialização avança, tanto mais o brinquedo se subtrai do controle da família, tornando-se cada vez mais estranho não só às crianças, mas também aos pais” (BENJAMIN, 2008, p. 91-92).

Kudrowitz e Wallace (2010) apresentam três definições associadas aos brinquedos. Em primeiro lugar, identificam o brinquedo como item tangível que é usado para brincar, sendo qualquer objeto um potencial brinquedo. Em seguida, definem o produto brinquedo como item tangível projetado primariamente para a brincadeira e com a intenção de ser manufaturado. Por fim, identificam os brinquedos transformados, produtos que têm características que podem ser associadas à brincadeira e diversão, mas não são projetados para serem produtos brinquedos.

Em acordo com a definição de Kudrowitz e Wallace (2010), Brougère (2008) afirma que uma das qualidades distintivas dos brinquedos reside no fato de que eles são projetados com a finalidade de servir à diversão, de dar suporte à brincadeira. Entretanto, diferentemente dos jogos (também criados para brincar), os brinquedos são projetados para a brincadeira livre, sem regras pré-estabelecidas (BROUGÈRE, 2008).

Enquanto os jogos têm funções ou regras pré-estabelecidas, que lhes conferem usos específicos, os brinquedos são livremente manuseados pelas crianças. Mesmo que possuam indicações ou sugestões de como manipulá-los ou brincar com eles, a interação concreta da criança com os brinquedos é livre e determinada por ela mesma. No Banco Imobiliário, por exemplo, as regras pré-estabelecidas determinam como os jogadores devem agir: eles lançam os dados, movimentam suas peças pelo tabuleiro, e compram ou vendem propriedades, até que apenas um participante esteja financeiramente saudável. Por outro lado, é difícil prever como uma menina vai brincar com sua boneca: ela pode fazer sua Barbie ser uma dona de casa, por exemplo, ainda que a roupa da boneca indique que ela é uma enfermeira.

Ainda que os jogos possam ser utilizados como brinquedos, ou seja, ainda que suas regras sejam ignoradas e que as crianças brinquem com eles de formas que não foram pré-estabelecidas por suas regras, falamos aqui da *decisão projetual*:

os jogos são projetados para serem jogados de acordo com as regras, enquanto os brinquedos são projetados para permitir também brincadeiras livres. Assim, fica evidente mais uma característica distintiva dos brinquedos: a de serem objetos destinados à promoção da brincadeira livre.

Os brinquedos assumem uma constituição formada de duas dimensões distintas e coexistentes: uma dimensão material e uma dimensão simbólica. A primeira envolve as formas, desenhos, cores, materiais e as sensações táteis, olfativas e sonoras desses objetos, enquanto a segunda é constituída pelas imagens, figuras, símbolos e significações presentes neles e entregues às crianças (BROUGÈRE, 2008).

Mais duas características importantes do brinquedo podem ser extraídas de sua constituição. Em primeiro lugar, a importância de sua materialidade: para Brougère (2008), a dimensão material funciona como suporte da dimensão simbólica, que só é possível pela concretude do brinquedo. O autor afirma que “se o brinquedo tem um significado é, na verdade, porque ele é dotado de uma determinada forma” (BROUGÈRE, 2008, p. 42), de modo que “a originalidade do brinquedo provém dessa capacidade de ser um meio de expressão *com volume*” (2008, p. 41, grifo do autor).

A dimensão material dos brinquedos pode ser limitada por condições econômicas e produtivas, aspectos sociais, ou pelo seu possível uso. Normas e regulamentos internacionais de segurança, por exemplo, promovem limitações significativas nos brinquedos com o objetivo de assegurar a proteção dos brincantes. Embora essas restrições sejam inevitáveis durante o processo de criação dos brinquedos, elas também têm uma dimensão significativa: quando menos, indicam que nossas sociedades valorizam e se preocupam com a vida e a segurança das crianças (o que, vale ressaltar, só é possível quando elas passam a ser compreendidas como uma categoria social que tem necessidades diferentes daquelas dos adultos).

Além de evidenciar a importância da materialidade para os brinquedos, a constituição dos brinquedos em dimensões materiais e simbólicas evidencia também a importância do conteúdo imaterial desses objetos: para promover a brincadeira livre, os brinquedos dependem de suas imagens, figuras, símbolos e significações — ou seja, eles dependem de sua dimensão simbólica. Brougère (2008) caracteriza

então os brinquedos como *objetos extremos*: objetos nos quais o valor simbólico é a função principal.

O autor demonstra esta especificidade dos brinquedos através de uma comparação entre estes e os jogos. Partindo de uma classificação dos objetos em relação aos polos função e significado, o autor posiciona os jogos e os brinquedos em polos opostos:

É preciso, portanto, considerar dois polos no universo dos objetos lúdicos, do jogo ao brinquedo, do domínio da função ao domínio do símbolo com todas as situações intermediárias: poderíamos, assim, distribuir sobre esse eixo o conjunto desses objetos. O polo brinquedo, que, aqui, nos interessa mais particularmente, é marcado pelo domínio do simbólico sobre o funcional, até pelo fato de que o simbólico é a própria função do objeto. Traduzido em termos 'funcionalistas', importa, por trás de tudo, a função expressiva do objeto, a tal ponto que ela faça desaparecer qualquer outra função: o objeto deve significar, deve traduzir um universo real ou imaginário que será a fonte da brincadeira (BROUGÈRE, 2008, p. 15).

Vale ressaltar mais uma vez que a particularidade do brinquedo enquanto categoria reside na coexistência e interligação dessas duas dimensões: ao mesmo tempo em que sua materialidade suporta seu simbolismo, seu simbolismo só é possível pela sua materialidade. Nas palavras de Brougère (2008):

O brinquedo é, assim, um fornecedor de representações manipuláveis, de imagens com volume: está aí, sem dúvida, a grande originalidade e especificidade do brinquedo que é trazer a terceira dimensão para o mundo da representação (BROUGÈRE, 2008, p. 14).

Sabendo que a dimensão simbólica dos brinquedos fornece conteúdo para as brincadeiras das crianças, demonstra-se necessário também discuti-la. Para Brougère (2008), os brinquedos são suporte de representações, seja de mundos imaginários ou do mundo real, que fazem parte da dimensão simbólica.

Entretanto, essas representações não são um reflexo do mundo real, mas apenas reproduzem uma imagem cultural feita especialmente para a criança, de modo que “o brinquedo pode ser uma reprodução da realidade, mas trata-se de uma realidade selecionada, isolada e, na maior parte das vezes, adaptada e modificada nem que seja pelo seu tamanho” (BROUGÈRE, 2008, p. 42). Nesse sentido, Oliveira (1989, p. 09) também aponta que “as crianças, com sua refinada sensibilidade, percebem desde cedo que os dados imediatos representam tão-somente *uma* das dimensões do real, mas não são o real” (grifo do autor).

Como exemplo, Brougère (2008) cita as bonecas e sua gama de representações, que incluem desejos, aspirações e aspectos da vida feminina, como a maternidade. O autor defende que essas representações são feitas para agradar às meninas que brincarão com as bonecas, mas são escolhidas e materializadas por adultos, e, portanto, representam também a própria imagem que os adultos fazem da infância e da vida das mulheres. Ou seja, não é a infância real ou a vida das mulheres que está representada nas bonecas, mas uma imagem social que os adultos fazem de ambas e que acreditam que conquistará as crianças. O autor conclui que:

Através do exemplo da boneca, podemos constatar que o brinquedo é menos uma representação do real que o espelho da sociedade, quer dizer, das relações entre adultos e crianças. A imagem do brinquedo sintetiza a representação que uma dada sociedade tem da criança. Não é uma visão realista, mas uma imagem do mundo destinada à criança e que esta deverá construir para si própria. O brinquedo se mostra como um objeto complexo que permite a compreensão do funcionamento da cultura (BROUGÈRE, 2008, p. 09).

Percebe-se, mais uma vez, o papel desempenhado pelos adultos na relação entre as crianças e seus brinquedos, afinal de contas, especialmente em sociedades profundamente industrializadas como a nossa, são eles que assumem as tarefas de projetar, fabricar, comercializar e comprar os brinquedos para as crianças. Sendo assim, a imagem cultural presente nesses objetos e destinada às crianças é carregada de concepções adultas sobre o que as crianças deveriam ser ou precisam ter, ou seja, do seu próprio status de infância.

Brougère (2008, p. 36) evidencia esse fenômeno ao, mais uma vez, discutir as bonecas: “A boneca torna-se espelho de um mundo *para* a criança, apoia-se naquilo que pode ser contemplado ou admirado por ela; tudo se torna, então, função das representações que o adulto faz da criança” (grifo do autor). Assim, os brinquedos podem ser compreendidos também como uma forma material de os adultos repassarem às crianças sua visão da infância e do que as crianças devem ser em determinada época e local.

Benjamin (2002) também destaca a relação entre adultos e crianças presente nos brinquedos:

É que, assim como o mundo da percepção infantil está impregnado em toda parte pelos vestígios da geração mais velha, com os quais as crianças se defrontam, assim também ocorre com seus jogos. É impossível construí-los

em um âmbito da fantasia, no país feérico de uma infância ou arte puras. O brinquedo, mesmo quando não imita os instrumentos dos adultos, é confronto, e, na verdade, não tanto da criança com os adultos, mas destes com a criança. Pois quem senão o adulto fornece primeiramente à criança os seus brinquedos? (BENJAMIN, 2002, p. 96).

Até então, o brinquedo pode ser definido como um produto especialmente voltado para a criança e livremente manipulado por ela, um objeto que possui uma dimensão material que dá forma a uma dimensão simbólica, feita de representações de realidades imaginárias ou reais. O brinquedo é ainda um objeto extremo, em que seu valor simbólico é também sua função principal, e no qual a materialidade é requisito essencial para o cumprimento de sua função: promover a brincadeira.

Também suportes de representações sociais, os brinquedos reproduzem imagens culturais destinadas especialmente às crianças. Entretanto, inseridos em um modelo de produção industrial e transformados em mercadorias, esses objetos são projetados, produzidos, comercializados e adquiridos pelos adultos, e por isso, as imagens culturais que reproduzem são representações que os adultos fazem da infância.

Após uma descrição geral do brinquedo enquanto categoria específica de objetos voltados à criança, também se demonstra necessário investigar o panorama atual da indústria brasileira de brinquedos.

1.2.2. Indústria brasileira de brinquedos

Enquanto a indústria internacional de brinquedos se desenvolveu a partir do século XIX, no Brasil ela é um setor recente, que desponta no cenário nacional especialmente após a década de 1930, graças ao investimento na indústria brasileira como um todo em resposta à crise econômica decorrente, especialmente, do enfraquecimento da economia agrícola e do mercado de trabalho.

A atuação de empresários europeus foi marcante nos primórdios da indústria brasileira de brinquedos, a exemplo do italiano Ciccillo Matarazzo, da Metalúrgica Matarazzo S/A – Metalma, responsável pelos primeiros brinquedos industrializados do país, e do alemão Siegfried Adler, fundador da Fábrica de Brinquedos Estrela, uma das mais significativas empresas brasileiras de brinquedos, nascida em 1937 e até hoje atuante no mercado nacional (MEFANO, 2005).

Segundo relatório da Agência Brasileira de Desenvolvimento Industrial (ABDI), a indústria brasileira de brinquedos caracteriza-se majoritariamente como um desdobramento da cadeia de produtos transformados plásticos, e engloba tanto empresas que fabricam brinquedos quanto aquelas que distribuem produtos importados no mercado nacional. Além do plástico, também se destaca no cenário nacional o uso de materiais como a madeira e o tecido, e a incorporação de componentes eletrônicos (ABDI, 2011).

O cenário da indústria brasileira de brinquedos é composto por poucas empresas de grande porte, que concentram a oferta de empregos e a produção no setor, e com as quais compete um grande número de micro e pequenas empresas (ABDI, 2011). Em 2016, foram registradas 380 empresas atuantes no setor brasileiro de fabricação de brinquedos, e 97 associadas à Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos (ABRINQ, 2017). Essas empresas estão concentradas principalmente no estado de São Paulo, que conta com 86,2% das fábricas brasileiras, e que é também o estado com maior número de vendas (33%) (ABRINQ, 2017).

Considerado um dos principais mercados consumidores de brinquedos do mundo, o mercado brasileiro de brinquedos é atendido não só por produtos nacionais, mas também por produtos importados, especialmente os chineses. É possível identificar no país três tipos de empresas de brinquedos: 1) empresas dedicadas à fabricação nacional que também comercializam produtos importados; 2) empresas dedicadas exclusivamente à produção nacional; e 3) empresas dedicadas exclusivamente à comercialização de produtos importados.

A abertura comercial e o câmbio favorável permitiram uma significativa elevação das importações de brinquedos no Brasil, especialmente na década de 1990, gerando efeitos negativos para a indústria local. Em 1996, entretanto, as taxas de importação de brinquedos receberam um aumento significativo, favorecendo a indústria nacional a partir de então. Outro fator que favoreceu a indústria nacional de brinquedos foi a criação da Norma Brasileira de Fabricação e Segurança de Brinquedos (NBR 11786/92), que busca garantir a qualidade dos brinquedos nacionais e importados comercializados no país (ABDI, 2011).

Assim como no exterior, o mercado brasileiro de brinquedos também é caracterizado pela sazonalidade das vendas, concentradas no segundo semestre de cada ano, fazendo com que as empresas busquem aumentar a produção no

primeiro semestre, construindo um estoque de produtos a serem vendidos no segundo, período em que a demanda por brinquedos é maior, devido a datas comemorativas como o Dia das Crianças (12 de outubro) e o Natal (25 de dezembro) (ABDI, 2011), datas nas quais é comum presentear as crianças com brinquedos.

Na última década, a indústria de brinquedos brasileira tem registrado aumento no faturamento, alcançando o valor total de R\$ 6.018,7 milhões em 2016, dos quais R\$3.465,6 milhões são referentes à produção nacional (ABRINQ, 2017). No Brasil, destacam-se as vendas de brinquedos dos segmentos de relações sociais, desenvolvimento afetivo, atividades intelectuais e primeira idade, que corresponderam a 20,9%, 19,4%, 16,8% e 16,1% das vendas em 2016. Em relação às categorias de brinquedos, as bonecas, bonecos e seus acessórios foram os mais vendidos (18,7%), seguidos pelos veículos (15,1%) e pelos brinquedos esportivos (12%).

Fernandes (2015) destaca ainda que todas as empresas objetos de seu estudo de caso desenvolvem jogos educativos para crianças de três a dez anos, além de brinquedos em vinil para a primeira infância, mercados recentemente valorizados. Segundo relatório da ABRINQ (2018), os brinquedos para a primeira idade representaram 22,4% das vendas em 2017, um crescimento de 6,3% em relação ao ano anterior (ABRINQ, 2018).

O crescimento das vendas pode ser associado à criação e lançamento de novos produtos e também ao redesign de produtos já lançados no mercado (ABDI, 2011): no ano de 2016, por exemplo, foram criados 9100 brinquedos, e lançados 1050 novos brinquedos no mercado brasileiro (ABRINQ, 2017).

1.3. Design

1.3.1. Design: uma definição

Cada vez mais, o termo “design” tem se estabelecido no discurso popular, contexto no qual é utilizado para indicar, especialmente, a aparência de uma extensa variedade de coisas. Essa conotação vulgarizada do termo não está completamente incorreta, já que o design também pode ser compreendido como os

resultados que concebe. Entretanto, ele apresenta apenas uma das dimensões do design enquanto prática especializada.

De modo geral, o termo design pode indicar tanto o processo de planejar, inventar e criar a constituição dos objetos que nos rodeiam, quanto o resultado desse processo de planejamento, invenção e criação. A origem etimológica mais remota da palavra design pode ser traçada de volta ao latim *designare*, verbo que significa definir, descrever, designar, desenhar (CARDOSO, 2004) (ERLHOFF; MARSHALL, 2008). Em sua origem mais imediata, na língua inglesa, o termo pode se referir tanto a aspectos abstratos (planos, desígnios, intenções) quanto a aspectos materiais (configurações, estruturas, arranjos) (CARDOSO, 2004), ou seja, tanto ao processo quanto ao seu resultado – projeto e produto, no jargão da área.

Nessa perspectiva mais geral, o termo design pode ser aplicado a uma extensa variedade de práticas humanas de concepção e configuração que até mesmo precedem a aparição da figura do designer enquanto profissional, como o artesanato e a arquitetura, por exemplo. Ao longo da história, entretanto, o design ultrapassou tal concepção genérica e assumiu um novo status enquanto prática profissional especializada. O momento histórico crucial para essa transição foi o nascimento do modo de produção industrial, no período da Primeira Revolução Industrial, que se deu entre os séculos XVIII e XIX, inicialmente na Inglaterra e posteriormente por toda a Europa (BÜRDEK, 2005) (CARDOSO, 2004) (ERLHOFF; MARSHALL, 2008) (SCHNEIDER, 2010).

A aurora da industrialização foi um período de multiplicação da produção e de expansão de mercado; de crescimento no tamanho das fábricas e no número de funcionários; de aumento da produção em série e de redução da variação entre produtos, decorrente do uso de recursos como moldes e máquinas; e de intensificação da divisão de tarefas e da especialização de funções produtivas, incluindo a separação entre o planejamento e a execução dos produtos (CARDOSO, 2004).

Este fenômeno em particular, a separação entre as atividades de planejamento e de fabricação dos objetos, tem especial importância para a história do design. Até então, ambas as tarefas eram realizadas pelos artesãos e aprendizes em suas oficinas, e “(...) foi quando o artesão individual perdeu o controle do processo completo que se tornou necessária à atividade nova e separada do design.” (FORTY, 2007, p. 64). Tal mudança organizacional demanda que a função

de projetar aquilo que será fabricado seja ocupada por um novo tipo de especialista, possibilitando assim a ascensão do designer enquanto profissional e a consolidação do design como prática especializada (BÜRDEK, 2005) (CARDOSO, 2004) (ERLHOFF; MARSHALL, 2008) (SCHNEIDER, 2010).

Entretanto, Cardoso (2004) chama atenção para o fato de que as características distintivas da industrialização, como a produção em série e a separação de tarefas, não se deram de maneira uniforme para todos os segmentos produtivos. A introdução da prensa tipográfica, já no século XV, por exemplo, permitiu uma independência maior entre o projeto e a fabricação do livro, muito antes da Primeira Revolução Industrial (DENIS, 1998).

Neste trabalho, reservamos nosso foco de estudo a uma área específica do design, dedicada ao projeto de produtos para fabricação industrial, e, portanto intimamente relacionada ao contexto da Primeira Revolução Industrial: o design industrial, ou design de produto.

Frequentemente utilizados de forma intercambiável entre si, “design industrial” e “design de produto” carregam conotações diferentes, apesar das similaridades teóricas e práticas. Erlhoff e Marshall (2008) caracterizam o design industrial como uma área de atuação que tem parâmetros amplos e vagamente definidos, permitindo uma aproximação a áreas como a engenharia.

Considerado como termo antiquado devido à sua associação à Revolução Industrial, o design industrial pode ser historicamente compreendido em oposição a modos de produção artesanais, o que faz com que a área seja percebida como favorecedora de elementos técnicos relacionados à produção em detrimento de elementos como a estética dos produtos. Entretanto, “designers industriais bem sucedidos devem exibir não apenas proficiência técnica, mas imbuir seus produtos com valores sociais e características visuais distintas que impulsionem os consumidores a comprá-los⁶” (ERLHOFF; MARSHALL, 2008, p. 213, tradução nossa).

Frequentemente categorizado como uma subárea do design industrial, o design de produto como disciplina se desenvolve em resposta à associação entre o design industrial e as características do modo de produção industrial, marcando uma

⁶ “[...] *successful industrial designers must not only exhibit technical proficiency, but imbue their products with the distinctive social values and visual characteristics that compel consumers to purchase them*” (ERLHOFF; MARSHALL, 2008, p. 212-213).

mudança de perspectiva a respeito da prática do design. Assim, a atuação dos designers de produto pode estar associada a processos produtivos mais artesanais, como um direcionamento a públicos menores e mais especializados, ao invés de públicos mais abrangentes, ou produções em menor escala, em oposição à produção em massa, por exemplo.

A diferença entre design industrial e design de produtos reside, portanto, em uma abordagem específica em relação ao processo de design. Mas, em última análise, o design industrial e o design de produto compartilham objetivos, processos e tecnologias similares, e podem ainda ser praticados por um mesmo profissional. Por isso, os termos ainda são usados de forma intercambiável (ERLHOFF; MARSHALL, 2008).

A partir de então, usaremos neste trabalho a definição de “design de produtos industriais”, na tentativa de combinar as duas perspectivas (design de produto e design industrial) e, ao mesmo tempo, situar o design como a prática de projetar produtos voltados para a produção por meios industriais.

A concepção de design utilizada neste trabalho está ainda particularmente alinhada com a descrição de Löbach (2001, p. 21), que define o design industrial como “[...] um processo de adaptação dos produtos de uso, fabricados industrialmente, às necessidades físicas e psíquicas dos usuários ou grupos de usuários”. Note-se a ênfase dada às necessidades *dos usuários*: os produtos devem ser adaptados a eles, e não à produção.

Para Löbach (2001), a relação dos usuários com seus produtos se dá através das funções dos objetos, que são percebidas durante o uso e possibilitam a satisfação de certas necessidades dos usuários. Para ele, os produtos industriais possuem três funções principais: a função prática, a função estética e a função simbólica.

A função prática está relacionada ao o aspecto fisiológico do uso e deve satisfazer as necessidades físicas dos usuários, ou seja, é a relação a nível orgânico-corporal que se dá entre os usuários e os produtos (LÖBACH, 2001).

Em termos gerais, a função estética está relacionada à aparência do produto industrial, e ao mesmo tempo em que deve possibilitar a percepção pelo usuário, ela também possibilita sua identificação com o produto, promovendo um apelo especial ao consumidor, e assim, aumentando o número de vendas (LÖBACH, 2001).

Por fim, “a função simbólica dos produtos é determinada por todos os aspectos espirituais, psíquicos e sociais do uso” (LÖBACH, 2001, p. 64), e possibilita aos usuários fazerem associações entre o produto e suas próprias experiências de vida. Ela está intimamente relacionada aos aspectos estéticos dos produtos, pois é através destes que os usuários podem fazer tais associações (LÖBACH, 2001). Aspectos históricos e culturais também podem ser materializados nos produtos através da função simbólica dos objetos, a exemplo daqueles relacionados a status social, grupos étnicos, gênero e idade.

Entretanto, a descrição das funções proposta por Löbach (2001) não deve ser confundida com um posicionamento funcionalista do design. Teoria desenvolvida no século XIX e extensivamente praticada no design do século XX, para o funcionalismo a configuração dos objetos industriais deve ser resultado de sua função, daí a afirmação de que “a forma segue a função”. A teoria do funcionalismo estabelecia critérios que deveriam ser empregados na produção industrial, como a eliminação de elementos decorativos, considerados supérfluos aos produtos, e a recusa em configurar produtos com influências emocionais (LÖBACH, 2001).

Para Löbach (2001), os produtos industriais e suas funções devem satisfazer as necessidades de seus usuários durante o uso, e para isso, um projeto adequado deve considerar profundamente a relação entre eles:

Em resumo, no processo de utilização se satisfazem as necessidades do usuário dotando-se o produto de certas funções. No processo de configuração de produtos industriais, o projetista e o designer industrial devem otimizar as funções de um produto visando satisfazer às necessidades dos futuros usuários. Daí se entender que o designer industrial deve conhecer as múltiplas necessidades e aspirações dos usuários e grupos de usuários, de forma a poder dotar o produto com as funções adequadas a cada caso (LÖBACH, 2001, p. 55).

Entretanto, muitas das decisões de projeto não se resumem apenas às necessidades dos usuários finais. Em uma cadeia maior de circulação de produtos e mercadorias, como a que o processo industrial contemporâneo se insere, algumas decisões de projeto também estão relacionadas a necessidades e exigências de atores como os fabricantes, distribuidores e compradores desses produtos. Critérios de mercado, viabilidade, velocidade de desenvolvimento e produção, regulamentação e legislação também fazem parte do processo de design, e podem

ter diferentes níveis de influência nas decisões projetuais e nos produtos resultantes (MORRIS, 2010).

As funções dos produtos descritas por Löbach (2001), especialmente as funções estética e simbólica, evidenciam uma característica do design definida por Denis (1998) como fetichismo dos objetos: a ação de dar aos objetos significados que não lhes são próprios.

Ao utilizar a palavra fetichismo, Denis resgata três conotações principais associadas ao termo: a acepção mais antiga, que associa o termo aos cultos religiosos nos quais se atribui poderes sobrenaturais aos objetos; a concepção da teoria econômica de Marx, na qual é atribuído um valor transcendental às mercadorias; e a concepção psicanalítica de Freud, que descreve um comportamento no qual os indivíduos atribuem carga sexual a objetos ou partes não sexuais do corpo humano. Para o autor, essas três acepções possuem uma característica comum:

[...] em todas, *fetichismo é o ato de investir os objetos de significados que não lhes são inerentes*. É a ação respectivamente espiritual, ideológica e psíquica de acrescentar valor simbólico à mera existência concreta de artefatos materiais: ou seja, de dar uma outra vida, estranha, às coisas (DENIS, 1998, p. 27-28, grifo do autor).

Para o autor, o ato de investir os objetos de significados alheios também está presente na prática do design, já que “[...] o design é, em última análise, um processo de investir os objetos de significados, significados estes que podem variar infinitamente de forma e de função, e é nesse sentido que ele se insere em uma ampla tradição ‘fetichista’” (DENIS, 1998, p. 29).

Enquanto o Funcionalismo propõe que a função prática do produto é força mais determinante de sua configuração, as colocações de Löbach (2001) sobre as funções dos objetos, e de Denis (1998) sobre o caráter fetichista do design, revelam que a configuração de um produto também está profundamente associada a aspectos históricos, culturais, sociais e simbólicos. Como afirma Forty (2007, p. 14), “o design de bens manufaturados não é determinado por uma genética interna, mas pelas pessoas e as indústrias que os fazem e pelas relações entre essas pessoas e indústrias e as sociedades em que os produtos serão vendidos”.

Heskett (1998) também destaca a importância da individualidade do designer no resultado do processo de design, de modo que as funções estéticas e simbólicas dos produtos também são fortemente influenciadas pelas crenças dos próprios

designers, indivíduos que se encontram imersos em fenômenos históricos, culturais e sociais que também os influenciam.

1.3.2. *Design e brinquedos*

Heskett (1998) afirma que o reconhecimento da infância enquanto uma fase específica da vida, diferente da vida adulta, permitiu ao design projetar uma infinidade de produtos voltados à criança, em especial na indústria de brinquedos, que se tornou um grande setor da produção industrial, até mesmo afirmando que “por sua extensão e diversidade, a história dos brinquedos é um microcosmo da evolução do desenho industrial” (HESKETT, 1998, p. 161).

Forty (2007) afirma que, já no final do século XIX, o design de produtos expressa sentimentos em relação à natureza da infância e sua condição percebida pelos adultos como diferente da sua:

A louça e a mobília, destinadas às crianças de classe média, que a indústria começou a produzir em quantidade no finalzinho do século XIX eram pintadas em tons pastel ou decoradas com imagens de animais ou cenas de canções infantis. Esses artigos raramente – se tanto – seriam comprados pelas próprias crianças e sua aparência devia ter menos a ver com os desejos infantis do que com a vontade dos adultos de perceber as necessidades das crianças como diferentes das suas (FORTY, 2007, p. 96).

Retomando os conceitos de Löbach (2001) e Brougère (2008) apresentados em tópicos anteriores, podemos traçar uma descrição dos brinquedos a partir de uma perspectiva de design de produtos industriais. Nessa perspectiva, os brinquedos podem ser compreendidos como produtos de uso individual, fabricados industrialmente e adaptado às necessidades físicas e psíquicas das crianças.

Tais necessidades devem ser atendidas pelos brinquedos através de suas funções prática, estética e simbólica. A primeira deve permitir a brincadeira livre das crianças, sem regras pré-estabelecidas. A função estética, por sua vez, deve possibilitar sua identificação enquanto brinquedo, e ao mesmo tempo, gerar interesse nas crianças para que brinquem com ele. Por fim, a função simbólica está relacionada às imagens, figuras, símbolos e significações do brinquedo.

Sendo assim, é possível associar as funções prática e estética do brinquedo à sua dimensão material, enquanto a função simbólica está intimamente relacionada à dimensão simbólica.

Na definição de Brougère (2008), os brinquedos são objetos extremos, ou seja, são objetos nos quais a função principal é seu valor simbólico. Deste modo, podemos afirmar que, nos brinquedos industrializados, a função simbólica (ou seja, suas imagens, figuras, símbolos e significações) é a função principal, sem a qual a função prática não pode ser concretizada.

A seguir, partiremos para uma breve apresentação do contexto brasileiro da indústria de brinquedos e da inserção do design no setor, a fim de compreender a real dimensão da atuação do design na cadeia produtiva desse segmento.

1.3.3. Design e indústria brasileira de brinquedos

Para a ABDI (2011, p. 19), “a indústria brasileira poderia ser beneficiada pela diversificação da produção nacional para atender ao elevado ritmo de crescimento do mercado interno”. Nesse sentido, a Secretaria do Comércio Exterior elaborou, nos anos 2000, uma série de objetivos e metas que contribuiriam para o desenvolvimento industrial e o comércio exterior. Dentre elas, destaca-se uma maior nacionalização dos brinquedos através do desenvolvimento e da consolidação do design nacional, e da formação de profissionais capacitados em design de brinquedos, evidenciando, assim, a importância da inserção do design na indústria nacional de brinquedos (MEFANO, 2005). Do mesmo modo, a ABDI recomenda que “reforços nas capacitações em termos de design de novos produtos é crucial para elevar o nível e a qualidade dos produtos” (ABDI, p. 28, 2011).

Em seu estudo sobre a gestão do design nas empresas brasileiras de brinquedos, Fernandes (2015) descreve a atuação dos profissionais de design no setor. Em seu levantamento inicial, realizado através de questionário online respondido por 21 empresas, o autor destaca que as empresas reportaram uma alta solicitação de serviços de design para o desenvolvimento de artes, embalagens e brinquedos, e que a maioria delas emprega designers internos na estrutura, além de solicitar serviços de escritórios externos de design.

O design nas indústrias brasileiras de brinquedos está fortemente relacionado ao departamento de marketing e de desenvolvimento, e de modo geral, é considerado importante nas empresas, pois torna os produtos funcionais, comunicativos e, principalmente, inovadores. A maioria das empresas também reportou estar satisfeita com os serviços de design, mas alguns problemas também foram identificados, entre eles a ausência de conhecimento técnico dos designers e sua desconsideração pela viabilidade produtiva (FERNANDES, 2015).

O autor observa ainda que a solicitação de serviços de design na indústria brasileira de brinquedos é recente, firmando-se nos últimos 10 anos, o que faz do design uma prática ainda não totalmente consolidada na área, com a maioria das empresas empregando apenas um ou dois designers na estrutura, e com poucas equipes internas bem estabelecidas (FERNANDES, 2015).

Após o levantamento inicial, o autor realizou um estudo de caso mais aprofundado com três empresas brasileiras de médio e grande porte, todas com mais de 20 anos de atuação no mercado e com grande fluxo de lançamentos anuais. As empresas utilizam tecnologias de produção como a cartonagem, a rotomoldagem e a injeção de plástico para desenvolver produtos como jogos, brinquedos e quebra-cabeças para o público infantil, adulto e juvenil. Segundo o autor, o design nessas empresas é fortemente associado com a inovação, e está posicionado entre a comunicação com o usuário, e o desenvolvimento de embalagens e de novos produtos (FERNANDES, 2015).

Nas três empresas estudadas, o design se encontra no departamento de desenvolvimento, junto ao marketing, e envolve o design gráfico e de produto. As empresas utilizam também serviços de design fornecidos por parceiros externos, como agências de design, ilustradores autônomos e modeladores. Entre as principais atividades atribuídas ao design, destacam-se o gerenciamento dos serviços de design prestados por empresas externas, o design gráfico de artes e embalagens, o desenvolvimento técnico de embalagens e componentes, e o desenvolvimento do conceito de jogos e brinquedos (FERNANDES, 2015).

Fernandes (2015) descreve ainda o processo de desenvolvimento de produtos das empresas de acordo com o modelo apresentado por Ulrich e Eppinger, dividindo o processo em 6 fases: planejamento, desenvolvimento do conceito, desenvolvimento do sistema de produto, detalhamento do produto, testes e refinamentos, e produção em larga escala.

Na fase de planejamento são identificadas as necessidades do consumidor, e nas empresas estudadas, isso se dá através de pesquisas informais de mercado e de necessidades da empresa, e reuniões de pré-avaliação e definição das linhas e licenças que serão desenvolvidas. As técnicas usadas para a realização de pesquisa de tendências de mercado e de necessidades do consumidor são, principalmente, a análise de produtos em lojas e feiras nacionais e internacionais do setor; o acompanhamento das licenças mais populares; as observações informais de brincadeiras e de novas tecnologias de brinquedos; os dados de vendas dos fornecedores; e os feedbacks recebidos pelo serviço de atendimento ao consumidor de cada uma das empresas (FERNANDES, 2015).

O autor destaca que todas as empresas relataram dificuldade em inserir o público infantil durante a fase de planejamento. Além disso, o planejamento é realizado pela alta e média direção da empresa, e o design não costuma ser envolvido diretamente nele, participando mais ativamente apenas quando o conceito do produto já está pré-definido (FERNANDES, 2015).

Fernandes (2015) aponta como problemas na fase de planejamento das indústrias brasileiras de brinquedos a informalidade das pesquisas de mercado, a falta de parâmetros precisos para a definição das linhas e licenças, que depende majoritariamente da visão da alta direção, e a baixa consideração pelas necessidades dos usuários e pela inovação no desenvolvimento de novos produtos.

Em relação ao design, o autor salienta que as decisões iniciais relacionadas aos projetos parte da direção, que carece de conhecimentos na área, de modo que a ausência de designers na liderança, ou seja, nas definições iniciais de novos produtos, não permite sua participação como um diferencial de desenvolvimento de conceitos inovadores próprios, atuando mais em etapas posteriores (FERNANDES, 2015).

A etapa de desenvolvimento das empresas, onde o design está mais significativamente inserido, parte do briefing fornecido às equipes de design pelo supervisor e elaborado a partir das definições da diretoria da empresa. Entretanto, cada empresa utiliza uma metodologia própria de desenvolvimento, conduzida de forma particular, que envolve etapas como o desenvolvimento do conceito do produto, seu esboço e desenvolvimento estrutural e gráfico; o planejamento e desenvolvimento estrutural e gráfico da embalagem; e a produção de maquetes e modelagem 3D dos produtos (FERNANDES, 2015).

As etapas de testes e de finalização também são diferentes em cada empresa, sendo geralmente realizados em parceria com o departamento de desenvolvimento. Os testes são geralmente realizados internamente e sem a participação das crianças, devido à dificuldade de acesso a elas. Além disso, o autor destaca que não foram identificadas práticas ou diferenciações marcantes que separem o design de brinquedos do design de produtos em geral, e que o principal diferencial para o projeto de brinquedos é o alinhamento da visão dos profissionais com as necessidades das crianças (FERNANDES, 2015).

Como conclusão de seu estudo de caso, Fernandes (2015) aponta que as atividades de design nas empresas brasileiras de brinquedos se concentram no nível operacional, atuando nas atividades relacionadas à estética e em pontos específicos de desenvolvimento dos produtos, e no nível tático, através da coordenação e supervisão das funções de design pelos supervisores do departamento de desenvolvimento.

O trabalho de Fernandes (2015) permite afirmar que o design está inserido na indústria brasileira de brinquedos, ainda que sua prática seja dependente e decisões superiores baseadas principalmente em condições mercadológicas e produtivas. Assim, o design ainda atua como fator de geração de lucros, papel que lhe é conferido em um modo de produção capitalista e que tem sua origem no século XIX. Entretanto, ainda que limitado, o design persiste como responsável pela configuração ou redesign dos brinquedos, e por isso, continua como agente de materialização das ideias de infância nesses objetos.

Haja vista que as concepções sobre a infância são construções, e portanto, passíveis de transformação ao longo do tempo e do espaço, partiremos a seguir para uma discussão sobre a ideia contemporânea de infância, foco deste trabalho, o que nos permitirá, posteriormente, analisar sua materialização nos brinquedos brasileiros industrializados.

2. ETAPAS DA PESQUISA

No capítulo anterior, apresentamos os conceitos de infância, brinquedo e design, e discutimos as relações existentes entre eles, demonstrando que o design tem a capacidade de materializar construções da primeira infância nos brinquedos.

Embasados nesse referencial teórico, partimos para a descrição da metodologia utilizada neste trabalho. Para elaboração dos métodos e técnicas de coleta de dados desta pesquisa, foram utilizados os trabalhos de Prodanov e Freitas (2013), Rosa e Arnoldi (2014), Brougère (2008) e Kudrowitz e Wallace (2010).

Este trabalho caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa de natureza básica e exploratória, abordando dados de natureza majoritariamente qualitativa. Segundo Prodanov e Freitas (2013), uma pesquisa qualitativa é aquela na qual a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são o centro do processo de análise do problema, e não dados estatísticos e numéricos, de modo que numerar ou medir unidades não é uma prioridade desta abordagem.

Ainda para os autores, as pesquisas básicas e exploratórias buscam gerar novos conhecimentos sobre um tema, sem aplicações práticas previstas, estudando-o sob diferentes ângulos e aspectos, geralmente fazendo uso de técnicas de coletas de dados como levantamento bibliográfico, entrevistas com especialistas no tema e análises de exemplos (PRODANOV; FREITAS, 2013).

Sendo assim, esta pesquisa busca produzir novos conhecimentos sobre a relação entre o design, a infância e os brinquedos, partindo do problema de pesquisa, hipótese, objetivo geral e objetivos específicos delimitados a seguir:

Problema de pesquisa: Qual o papel do design de produtos industriais na materialização de construções da primeira infância?

Hipótese: O design de produtos industriais materializa diferentes construções da primeira infância através dos brinquedos.

Objetivo geral: Investigar o papel do design de produtos industriais na materialização das construções contemporâneas da primeira infância através dos brinquedos.

Objetivos específicos: 1) Investigar os conceitos de infância, brinquedo e design, relacionando-os entre si, a fim de compreender como o design de produtos industriais pode materializar construções da primeira infância contemporânea nos

brinquedos; 2) Elaborar uma ferramenta que permita a descrição das características materiais e conceituais dos brinquedos; 3) Conduzir uma análise de brinquedos industriais brasileiros voltados à primeira infância a fim de conhecer as construções da primeira infância no país e a maneira com que elas são materializadas nos brinquedos.

Para alcançar os objetivos delimitados, checar a hipótese proposta e responder ao problema de pesquisa norteador deste trabalho, foi realizado um estudo de caso que tem brinquedos brasileiros voltados à primeira infância como objeto de estudo. Este segmento foi selecionado tendo em vista sua relevância mercadológica na indústria de brinquedos nacional e internacional e sua relação diferenciada com os adultos: os brinquedos para a primeira infância ainda são majoritariamente adquiridos pelos adultos, de modo que a concepção destes sobre as crianças são fator decisivo de compra, evidenciando ainda mais a relação desses objetos com as construções contemporâneas da primeira infância.

Os dados utilizados nesta pesquisa foram coletados através dos seguintes procedimentos: revisão bibliográfica e documental, visita técnica, análise de brinquedos e entrevistas. Cada uma das técnicas de coleta e procedimentos realizados serão descritos a seguir.

2.1. Pesquisa bibliográfica e documental

Este método de coleta de dados pode ser caracterizado como uma revisão de literatura de materiais já publicados sobre os tópicos relevantes à pesquisa, incluindo livros, dissertações, teses, artigos e materiais que ainda não receberam tratamento analítico, como relatórios e documentos oficiais (PRODANOV, FREITAS, 2013).

Esta etapa teve como objetivo investigar os conceitos de design, infância e brinquedo e traçar relações entre eles, além de oferecer um panorama da indústria brasileira de brinquedos e coletar informações sobre o consumo de brinquedos para a primeira infância no Brasil, dados reunidos na fundamentação teórica apresentada no primeiro capítulo deste trabalho.

2.2. Visita técnica

Foi realizada uma visita técnica à Feira ABRIN no dia 07 de março de 2018 com o objetivo de encontrar empresas brasileiras de brinquedos que pudessem fornecer os dados necessários para a realização das etapas de análise de brinquedos e de entrevistas com designers.

A Feira ABRIN é a maior feira internacional de brinquedos da América Latina e a 4ª maior do mundo, reunindo 130 expositores na edição daquele ano. Durante o evento, fabricantes de brinquedos de vários países expõem seus produtos e apresentam lançamentos para o ano, atraindo um público composto principalmente por compradores, o que faz da feira uma grande oportunidade de negócio. Além de compradores, também visitam a feira responsáveis por brinquedotecas, pesquisadores e o público em geral (ABRIN, 2018).

Os critérios de seleção das empresas produtoras dos brinquedos analisados e empregadoras dos designers entrevistados foram os seguintes: a) empresas dedicadas exclusivamente à produção nacional; b) empresas com designers na equipe; c) empresas com linha de brinquedos voltados à primeira infância.

Durante a visita realizada, foram identificadas quatro empresas brasileiras que atendiam aos critérios estabelecidos e que tornaram-se, portanto, potenciais fornecedoras de dados a serem utilizados nas próximas etapas da pesquisa. Posteriormente, entretanto, optou-se por não utilizar uma dessas empresas na pesquisa devido ao seu curto tempo de existência, estabelecendo como mais um critério de seleção de fontes o tempo de atuação de mais de 30 anos no mercado nacional, reunindo assim apenas empresas já bastante consolidadas.

2.3. Descrição dos brinquedos

Esta etapa teve como objetivo descrever as características formais e conceituais de brinquedos voltados à primeira infância, permitindo a posterior análise e interpretação dessas características no sentido de relacioná-las às construções contemporâneas da primeira infância.

Para a realização da descrição, foi solicitado às três empresas identificadas que fornecessem seus catálogos de produtos, nos quais foram selecionados brinquedos para descrição de acordo com os critérios a seguir:

- Produção nacional: não ser produto importado;
- Faixa etária: projetado para crianças de 0 a 3 anos;
- Livre de licença: não ser produto licenciado;
- Função: objeto projetado com a função principal de promover a brincadeira livre (não inclui jogos e produtos voltados ao cuidado infantil).

De acordo com a ABRAL (Associação Brasileira de Licenciamento de Marcas e Personagens), o licenciamento pode ser definido como “(...) o direito contratual de utilização de determinada marca, imagem ou propriedade intelectual e artística registrada, que pertença ou seja controlada por terceiros, em um produto, um serviço ou uma peça de comunicação promocional ou publicitária” (ABRAL, 2019). O licenciamento é concedido por tempo limitado, e em troca é paga uma remuneração, normalmente definida como percentual sobre o valor das vendas. Ainda segundo a ABRAL (2019), os brinquedos correspondem ao 3º segmento que mais utiliza licenciamento no Brasil.

Apesar da relevância comercial que os licenciados representam para o mercado de brinquedos, e de produtos voltados às crianças de modo geral, optou-se por não incluí-los nesta pesquisa porque isto implicaria na necessidade de análise não apenas dos brinquedos em si, mas também das marcas licenciadas presentes nos brinquedos, o que acrescentaria aos objetos descritos mais uma dimensão de significados, a qual este trabalho não tem como objetivo investigar.

Os brinquedos identificados de acordo com esses critérios foram descritos em um quadro composto por 10 itens, que envolvem aspectos da dimensão material e conceitual desses objetos, elencados após o estudo dos trabalhos Brougère (2008) e Wallace e Kudrowitz (2010).

Brougère propõe um quadro de análise do brinquedo, que deve “permitir colocar em evidência sua significação do ponto de vista do seu valor simbólico [...]”, permitindo que cada brinquedo seja “[...] analisado do ponto de vista da sua significação.” (BROUGÈRE, 2008, p. 44). O quadro de análise proposto por Brougère (2008) está apresentado no quadro 2.

Uma vez que a descrição dos brinquedos será realizada a partir das imagens e informações dispostas nos catálogos e páginas das empresas na internet, optou-

se por não incluir na descrição dos brinquedos os elementos “aspecto tátil” e “aspecto odorífico”.

Kudrowitz e Wallace (2010), por sua vez, apresentam um sistema de classificação universal de brinquedos que permite comunicar, melhorar e idealizar novos conceitos de brinquedos, além de ajudar a determinar se um brinquedo permite aos usuários que se envolvam na brincadeira. Esse sistema se apresenta como duas ferramentas gráficas: a pirâmide da brincadeira e as escalas de brincadeira, no inglês *play pyramid* e *sliding scales of play*. As duas ferramentas foram utilizadas na confecção do quadro de descrição dos brinquedos, e serão apresentadas a seguir.

Tabela 2 - Quadro de análise de brinquedos de Brougère (2008)

ASPECTO MATERIAL	SIGNIFICAÇÕES
Material: descrição dos materiais em que o brinquedo é confeccionado.	Representação de uma realidade: descrição do aspecto cultural representado no brinquedo.
Forma/desenho: descrição do formato/aspecto que o brinquedo possui.	Modificações induzidas nessa realidade: descrição das modificações feitas na realidade que o brinquedo apresenta.
Cor: descrição das cores encontradas no brinquedo.	Universo imaginário representado: descrição da dimensão fictícia representada no brinquedo.
Aspecto tátil: descrição das sensações táteis percebidas durante a manipulação do brinquedo.	Representação isolada ou que pertence a um universo: determinar se o brinquedo é uma representação isolada ou se pertence a um conjunto/universo maior de representações.
Aspecto odorífico: descrição das sensações olfativas percebidas durante a manipulação do brinquedo.	
Ruído e produção de sons: descrição dos estímulos sonoros produzidos pelo brinquedo.	Impacto da dimensão funcional: descrição das limitações necessárias para garantir a funcionalidade do brinquedo e que podem ter impacto sobre sua dimensão formal e/ou simbólica.

Fonte: Adaptado de Brougère (2008).

A pirâmide da brincadeira é baseada em quatro categorias de brincadeira definidas pelos autores, e cada uma delas é posicionada em um dos vértices da pirâmide. Desse modo, se um brinquedo é posicionado em um dos vértices, ele é capaz de promover uma das categorias de brincadeira; se ele é posicionado em uma das arestas da pirâmide, ele é capaz de promover duas categorias de brincadeira; se ele é posicionado em uma das faces da pirâmide, ele pode promover três categorias de brincadeira; e, por fim, se ele é posicionado dentro da pirâmide, ele pode proporcionar as quatro categorias de brincadeira (KUDROWITZ; WALLACE, 2010). A pirâmide da brincadeira é apresentada na figura 1, a seguir.

As quatro categorias de brincadeira definidas pelos autores e apresentadas na pirâmide acima são: Sensorial, Fantasia, Construção e Desafio. De acordo com os autores, todos os brinquedos podem ser classificados em uma ou mais dessas categorias, e qualquer brinquedo pode ser usado para qualquer uma das quatro categorias. Entretanto, deve-se basear a classificação de acordo com a categoria de brincadeira que o item foi projetado para promover, independente do uso que é feito dele, já que o que se busca determinar com essa ferramenta é a categoria de brincadeira primariamente sugerida pelo designer, ou seja, aquela à qual o designer optou por enfatizar e/ou promover (KUDROWITZ, WALLACE, 2010).

Figura 1 - Pirâmide da brincadeira



Fonte: Retirado de Kudrowitz e Wallace (2010); tradução livre.

A brincadeira da categoria Sensorial é aquela que envolve a estética e o entretenimento intencional dos sentidos. A brincadeira é promovida pela forma como o brinquedo é fisicamente sentido, pelo seu cheiro, seu gosto, seus sons, ou sua aparência. Os exemplos incluem caleidoscópios, caixas de música, tobogãs, etc. (KUDROWITZ; WALLACE, 2010).

A brincadeira da categoria Fantasia, por sua vez, envolve a encenação, o faz de conta, ou diferentes níveis de simulação e/ou fingimento. A brincadeira dessa categoria é promovida pela forma como o brinquedo coloca o brincante em um mundo ou estado mental que está fora do que lhe é usual ou normal. Os exemplos incluem brincar de médico ou casinha, e brincar com bonecas, bonecos, fantoches, armas e carrinhos, entre outros (KUDROWITZ; WALLACE, 2010).

A brincadeira da categoria Construção envolve a criação intencional e a feitura de coisas, seja com conjuntos de construção ou em áreas como arte, design, música, ciência e linguagem. A brincadeira é promovida pela forma como o brinquedo permite que o usuário crie coisas. Os exemplos incluem: inventar palavras novas, conjuntos de blocos e de construção sem tema pré-definido, rabiscar, fazer um colar de miçangas, etc. (KUDROWITZ; WALLACE, 2010).

Por fim, a brincadeira da categoria Desafio envolve o teste de habilidades de um indivíduo contra outros (pessoas ou entidades) ou contra si mesmo. Os desafios podem ser mentais, como adivinhação, enigmas e brinquedos educativos, ou físicos, que incluem o desenvolvimento de habilidades motoras. A brincadeira é promovida pela forma como o brinquedo desafia o brincante. Os exemplos incluem: alguns jogos de tabuleiros, adivinhação, pega-pega, caça-palavras, jogos de cartas, malabarismo, etc. (KUDROWITZ; WALLACE, 2010).

O posicionamento do brinquedo na pirâmide da brincadeira de Kudrowitz e Wallace (2010) é um dos elementos presentes no quadro de descrição utilizado durante esta etapa do trabalho, bem como as escalas de brincadeira, dos mesmos autores, que serão apresentadas a seguir.

Enquanto a pirâmide da brincadeira está relacionada à categoria do brinquedo, as escalas de brincadeira envolvem cinco modificadores associados a essas categorias: Envolvimento, Envolvimento Social, Nível de Limitação, Mental-Físico e Gênero (KUDROWITZ; WALLACE, 2010). As escalas de brincadeira são apresentadas na figura 2.

O modificador “Envolvimento” refere-se à quantidade de esforço que o participante exerce durante a brincadeira, e varia de passivo a altamente ativo. “Envolvimento Social” refere-se ao nível de interação com outros brincantes, variando entre solitário e cooperativo/competitivo (KUDROWITZ; WALLACE, 2010).

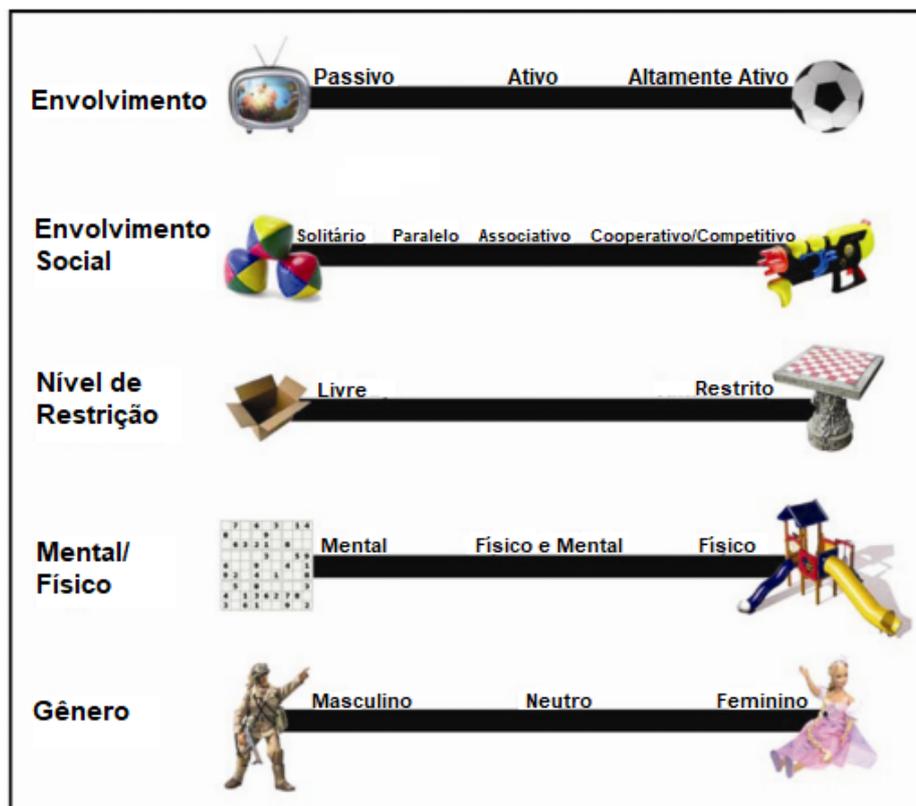
O “Nível de Limitação” refere-se à quantidade de regras de um brinquedo ou jogo, variando de livre a restrito. O modificador “Mental-Físico” busca identificar se a brincadeira promovida é mental ou física, e possui um ponto que representa quantidades iguais entre elas. Por fim, o modificador “Gênero” varia entre masculino, neutro e feminino (KUDROWITZ; WALLACE, 2010).

Como mencionado, as ferramentas desenvolvidas por Brougère (2008) e Kudrowitz e Wallace (2010) foram utilizadas como referências para o desenvolvimento de uma ferramenta original, que permitisse padronizar a descrição

de todos os brinquedos para posterior análise. O quadro concebido e utilizado durante esta pesquisa está apresentado no Quadro 3.

Os itens do quadro de descrição foram selecionados pois acredita-se que possam revelar relações entre as decisões projetuais de forma e conteúdo e as construções da primeira infância apresentadas neste trabalho.

Figura 2 - Escalas de brincadeira



Fonte: Retirado de Kudrowitz e Wallace (2010); tradução livre.

A imagem e o nome do brinquedo são os elementos iniciais do quadro, permitindo sua identificação e descrição. Esta foi posteriormente realizada baseada nas imagens desses objetos disponíveis em catálogos e páginas oficiais das empresas.

Em seguida, o quadro é dividido em duas categorias: aspecto material e funcional, e aspecto temático e conceitual. Esta divisão foi adotada com base na caracterização do brinquedo apresentada por Brougère (2008), na qual o brinquedo é caracterizado como um objeto constituído de duas dimensões, material e

simbólica, que, no quadro, são referenciadas no aspecto material e funcional, e no aspecto temático e conceitual, nesta ordem.

No quadro elaborado para esta pesquisa, o aspecto material está relacionado à forma física do brinquedo, e envolve seu uso, forma, cor, material, ruído, mecânica, entre outros. Já o aspecto temático está associado ao conteúdo temático dos brinquedos: personagens, referências, imagens, representações, entre outros.

O uso pretendido, primeiro item do aspecto material e funcional, tem como objetivo oferecer uma descrição do funcionamento do brinquedo a partir de uma perspectiva de projeto, ou seja, deve descrever as ações que o brinquedo foi projetado para executar, como o brinquedo foi projetado para funcionar, e como ele foi projetado para ser usado. Aqui, não nos interessa a forma com que as crianças brincam de fato, e sim, a intenção do designer ao desenvolver o objeto. Este item foi elaborado pela autora e não se encontra nas referências utilizadas para elaboração da ferramenta.

Tabela 3 - Quadro de descrição dos brinquedos

(IMAGEM DO BRINQUEDO)	NOME DO BRINQUEDO	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Descrição das ações que o brinquedo deve executar; como o brinquedo deve funcionar; o que o brinquedo deve permitir que a criança execute ao usá-lo; como ele deve ser usado.
	MATERIAL	Descrição dos materiais em que o brinquedo é confeccionado.
	FORMA	Descrição do formato/aspecto que o brinquedo possui.
	COR	Descrição das cores encontradas no brinquedo.
	RUÍDO/SONS	Descrição dos estímulos sonoros produzidos pelo brinquedo.
	MECÂNICA	Descrição dos movimentos do brinquedo.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Posição do brinquedo na pirâmide da brincadeira de Kudrowitz e Wallace (2010).
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Posição do brinquedo nas escalas de brincadeira de Kudrowitz e Wallace (2010).
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Descrição do conteúdo temático e conceitual encontrado no brinquedo, inclui os temas, histórias, narrativas, personagens, etc., presentes no brinquedo, que podem ser tanto referentes à vida real ou fantasiosos.
	MODIFICAÇÕES	Descrição das modificações feitas no conteúdo temático e conceitual que o brinquedo apresenta.

Fonte: A autora, orientada pelos trabalhos de Brougère (2008) e Wallace e Kudrowitz (2010).

Os itens “material”, “forma”, “cor” e “ruído/sons” foram retirados do quadro de análise de Brougère (2008), e devem descrever o material em que é confeccionado o brinquedo, a forma que ele apresenta, as cores observáveis e os ruídos emitidos pelo brinquedo.

O item “mecânica” também foi inserido pela autora, e não está presente nas referências utilizadas. Nele, devem ser descritos os movimentos produzidos pelo brinquedo.

Por fim, os itens categoria e escala da brincadeira foram retirados do trabalho de Kudrowitz e Wallace (2010), com duas alterações referentes às escalas. Em primeiro lugar, o modificador “Nível de Limitação” foi utilizado como critério para seleção dos objetos a serem efetivamente analisados, já que a própria definição de brinquedos utilizada neste trabalho estabelece que sejam objetos voltados à brincadeira livre e sem regras, excluindo destes os jogos.

Em segundo lugar, o modificador “Gênero” não foi incluído, pois sendo esse uma construção, assim como a infância, acreditamos que o gênero se expresse de forma semelhante à infância nesses objetos: através de cores, formas, temas, conteúdos e nos demais itens reunidos na ferramenta criada para esta pesquisa. Desta forma, para identificar o gênero nos brinquedos, acreditamos que é necessário realizar uma análise semelhante a que conduzimos neste trabalho.

O conteúdo e as modificações, itens elencados para a descrição do aspecto temático e conceitual, foram inspirados no quadro de Brougère (2008), em especial naqueles relacionados às significações. Com o primeiro, busca-se descrever as imagens, personagens, temas, histórias, referências, e todo o conteúdo temático presente no objeto. Com o segundo, o objetivo é identificar as alterações feitas no conteúdo e na forma do objeto final.

2.4. Entrevista

Em paralelo à descrição dos brinquedos, foi realizada uma entrevista com a designer da Empresa 1, com o objetivo de identificar informações sobre o método de projeto pessoal utilizado para a produção dos brinquedos, incluindo decisões

relacionadas aos materiais, formas, conceitos e limitações, entre outras informações relevantes, bem como sobre a percepção individual dos profissionais a respeito da infância.

Optou-se pela realização de entrevista de investigação com questões abertas, como definido por Rosa e Arnoldi (2014). Segundo as autoras, entrevistas de investigação são aquelas que procuram “(...) reunir tanto dados úteis para as hipóteses levantadas como respostas às mesmas” através da seleção de pessoas competentes na área pertinente à pesquisa (ROSA; ARNOLDI, 2014, p. 32). Entrevistas com questões abertas, por sua vez, constituem-se de “(...) uma lista de questões ordenadas e redigidas, da mesma forma, para todos os entrevistados, tendo como resultado respostas livres e abertas” (ROSA; ARNOLDI, 2014, p. 34).

A entrevista foi conduzida por e-mail entre os meses de fevereiro e abril de 2019. Foi enviado um documento que incluía o protocolo de entrevista, como sugerido por Rosa e Arnoldi (2014), o termo de consentimento e o questionário. O padrão do documento enviado aos profissionais entrevistados está disponível no anexo A.

O questionário respondido foi dividido em cinco blocos de perguntas abertas, que poderiam ser respondidas na ordem preferível pelo entrevistado.

O primeiro bloco de perguntas busca reunir informações sobre a trajetória pessoal em relação à sua formação acadêmica, atuação e experiência profissional em design de brinquedos. O segundo bloco, por sua vez, objetiva coletar informações sobre o processo pessoal de projeto de brinquedos, sem foco no público-alvo para os quais esses brinquedos são direcionados.

O terceiro bloco procura conhecer o processo pessoal de projeto de brinquedos voltados para crianças de 0 a 3 anos. O quarto bloco investiga a perspectiva pessoal a respeito da infância e das crianças. Por fim, o quinto bloco reúne perguntas específicas relacionadas aos produtos da empresa na qual a entrevistada atua.

Assim como os dados levantados na descrição dos brinquedos, as informações coletadas através da entrevista foram analisadas a fim de investigar sua relação com as construções contemporâneas da primeira infância.

Neste capítulo descrevemos a metodologia que caracteriza esta pesquisa, bem como as técnicas e ferramentas utilizadas para a coleta de dados necessários para alcançar os objetivos delimitados, checar a hipótese proposta e responder ao problema de pesquisa norteador deste trabalho. No capítulo a seguir, apresentamos

os resultados das etapas descritas acima e discutimos as possíveis relações e significados dos dados coletados.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

No capítulo anterior, descrevemos a metodologia que caracteriza esta pesquisa, bem como as técnicas e ferramentas utilizadas para a coleta de dados necessários para alcançar os objetivos delimitados, checar a hipótese proposta e responder ao problema de pesquisa norteador deste trabalho.

A partir de então, apresentaremos os resultados das etapas descritas e discutiremos as possíveis relações e significados dos dados coletados. Os resultados serão apresentados, inicialmente, para cada empresa observada. Em seguida, serão discutidas as similaridades e divergências encontradas entre elas, buscando traçar relações entre tais características e as construções da primeira infância apresentadas por Dahlberg, Moss e Pence (2007), quando serão integrados os dados coletados na entrevista.

3.1. Resultados

A seguir apresentamos os resultados da descrição dos brinquedos, com base na aplicação do Quadro 3, para cada empresa observada. Foram descritos 94 brinquedos de três empresas brasileiras diferentes, identificados em catálogos ou nas páginas oficiais das empresas na internet.

3.1.1. Empresa 1

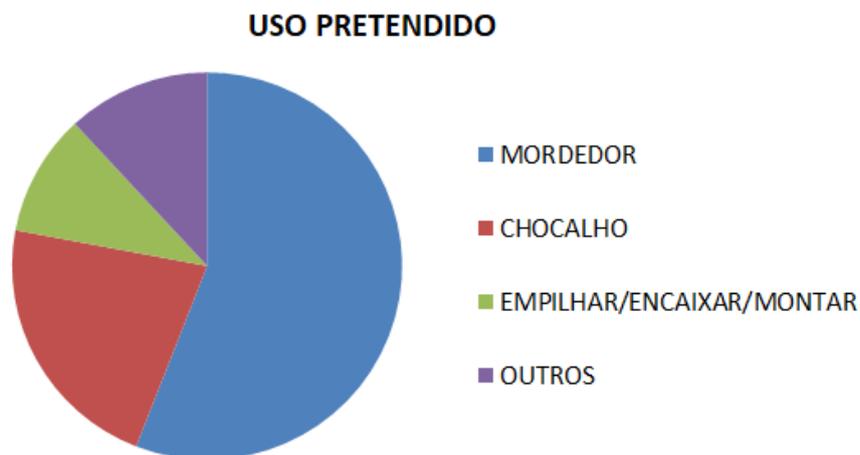
No catálogo da Empresa 1 foram contabilizados 287 brinquedos, dos quais apenas 90 brinquedos são voltados para a faixa de 0 a 3 anos. Destes, somente 42 se encaixam nos critérios de produtos não-licenciados e projetados para promover a brincadeira livre, ou seja, não incluem jogos e produtos voltados ao cuidado infantil. Sendo assim, o total de brinquedos descrito equivale a aproximadamente 14,6% de todos os brinquedos do catálogo da empresa.

Os aspectos materiais e funcionais dos brinquedos incluem seu uso

pretendido, o material, a forma, a cor, os sons, a mecânica, a categoria da brincadeira e a escala da brincadeira.

Quanto ao uso pretendido, 33 (aprox. 78,5%) dos brinquedos descritos são mordedores, 12 deles combinados com chocalhos. Há ainda 06 brinquedos para encaixar, empilhar ou montar (dois deles combinados com mordedores), 03 brinquedos para o banho (um combinado com mordedor), 02 brinquedos para empurrar e puxar (ambos combinados com mordedor), e um teimosinho (joão-bobo). Há ainda um chocalho que não é combinado com mordedor.

Figura 3 - Gráfico do uso pretendido dos brinquedos da Empresa 1



Fonte: A autora

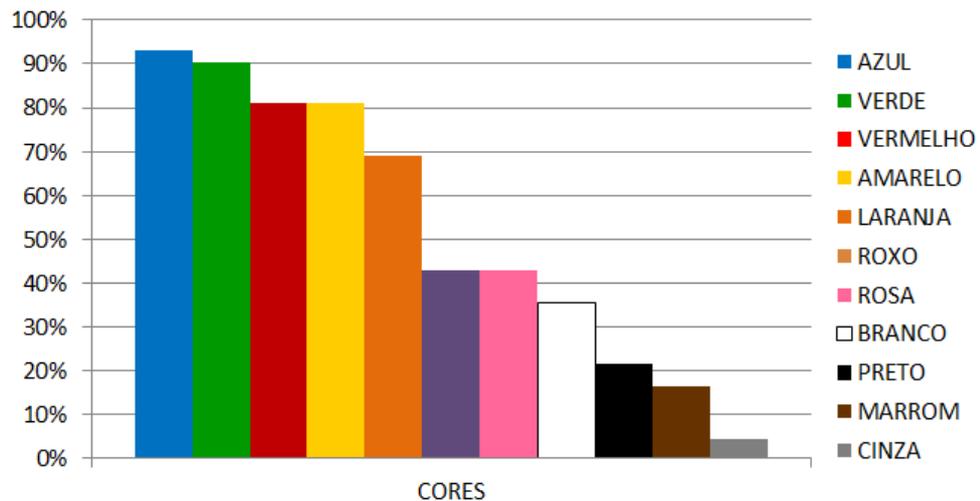
Os materiais utilizados nos brinquedos da Empresa 1 são o plastisol e o vinil, ambos derivados do plástico.

Os brinquedos descritos apresentam formas relacionadas ao seu conteúdo temático, sendo inspiradas em animais, frutas, verduras, partes do corpo humano e figuras geométricas. Entretanto, essas formas são adequadas às exigências de segurança e às capacidades do público-alvo, de modo que elas apresentam cantos arredondados, curvas suaves e dimensões que permitem a pega e impedem a criança de engolir peças, por exemplo.

As cores identificadas nos brinquedos da Empresa 1 foram: azul (aprox. 93%), verde (aprox. 90,5%), vermelho (aprox. 81%), amarelo (aprox. 81%), laranja

(aprox. 69%), roxo (aprox. 43%), rosa (aprox. 43%), branco (aprox. 35,5%), preto (aprox. 21,5%), marrom (aprox. 16,5%) e cinza (aprox. 4,5%). Nos brinquedos descritos, as cores são usadas de forma integrada, frequentemente todas aplicadas em uma única peça.

Figura 4 - Gráfico de cores encontradas nos brinquedos da Empresa 1



Fonte: A autora.

Apenas 14 dos brinquedos da Empresa 1 produzem som, o que corresponde a aprox. 33,5% do total. Destes, 13 são chocalhos, e o outro é o teimosinho, que quando é movimentado, produz som de água em movimento.

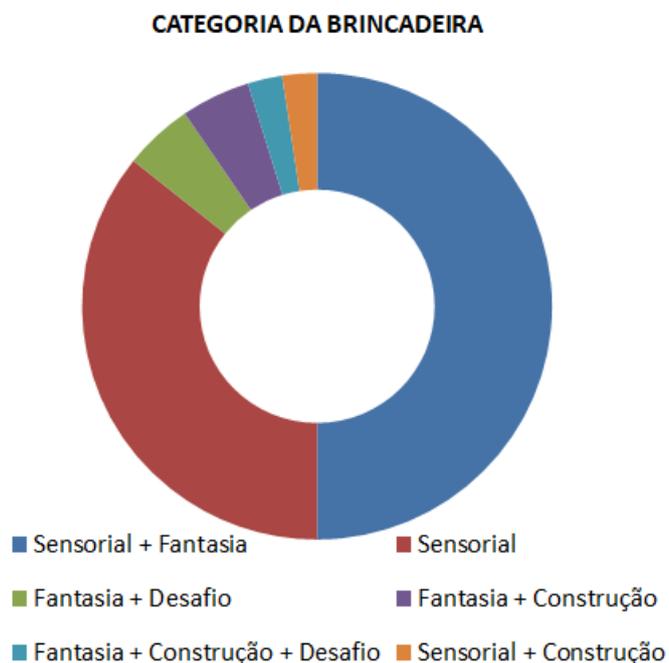
Entre os brinquedos da Empresa 1, apenas 05 possuem movimento (aprox. 12%), sendo eles: uma bola, dois brinquedos de empurrar e puxar, com movimento produzido pelas rodas, um brinquedo articulado, e um teimosinho, que tem movimento gerado pela mudança do centro de gravidade. É interessante notar que não há brinquedos com elementos eletrônicos entre os descritos.

Quanto à categoria da brincadeira, 50% dos brinquedos apresentam a combinação entre as categorias sensorial e fantasia. Aproximadamente 36% dos brinquedos são exclusivamente sensoriais. Dois brinquedos apresentam a combinação das categorias fantasia e desafio, bem como a combinação fantasia e construção. Apenas um brinquedo apresenta a combinação das categorias sensorial e construção, bem como a combinação das categorias fantasia, construção e

desafio.

Em relação à escala da brincadeira, aproximadamente 95% dos brinquedos são ativos, sendo apenas um brinquedo passivo e um muito ativo. Todos os brinquedos foram classificados como solitários. Aproximadamente 86% dos brinquedos são físicos, com apenas 04 classificados como mentais, e apenas 02 apresentando a combinação físico e mental.

Figura 5 - Gráfico da categoria da brincadeira dos brinquedos da Empresa 1



Fonte: A autora.

Sobre o aspecto temático e conceitual, foram descritos os conteúdos e as modificações percebidas nos brinquedos.

Quanto ao conteúdo, os brinquedos descritos apresentam animais sorrindo, tanto selvagens quanto domesticados dos ambientes urbanos e rurais. Apresentam também cenários urbanos e rurais, e meios de transporte. Também estão presentes elementos associados à alimentação, como frutas, legumes, verduras, doces (sorvetes e donuts). Por fim, é possível observar a presença de formas geométricas e números, além de um smartphone.

Em relação às modificações utilizadas nesses conteúdos, pode-se observar a alteração na escala desses elementos e sua simplificação, além do antropomorfismo

e do hibridismo, combinando elementos de naturezas diferentes em um mesmo brinquedo.

Figura 6 - Exemplo de brinquedo da Empresa 1 descrito na pesquisa



Fonte: Lojas Americanas. Disponível em <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/sku/11781/3/11781352_1GG.jpg>. Acesso em: 23 jun. 2019.

Os resultados encontrados após a descrição dos brinquedos da Empresa 1 estão reunidos na tabela 4:

Tabela 4 - Resultados da descrição dos brinquedos da Empresa 1

	EMPRESA 1
TOTAL DE BRINQUEDOS	42
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor (33); Chocalho (13); Encaixar, empilhar e montar (06); Brinquedo para o banho (03); Empurrar e puxar (02); Alterar a forma (01); João-bobo (01).
MATERIAL	Plastisol; vinil.
FORMA	Formas relacionadas ao conteúdo temático, adequadas às exigências de segurança e às capacidades do público-alvo, apresentando curvas suaves e cantos arredondados, sendo as únicas exceções os blocos de empilhar e montar.
COR	Azul (39); Verde (38); Vermelho (34); Amarelo (34); Laranja (29); Roxo (18); Rosa (18); Branco (15); Preto (09); Marrom (07); Cinza (02).
RUÍDO/SONS	14 brinquedos produzem som: 13 chocalhos e o João-bobo, que produz som de água em movimento.
MECÂNICA	05 brinquedos possuem movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial + Fantasia: 21 Sensorial: 15 Fantasia + Desafio: 02 Fantasia + Construção: 02 Fantasia + Construção + Desafio: 01 Sensorial + Construção: 01
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo: 40 Passivo: 01 Muito ativo: 01 Solitário: 42

	Físico: 36 Mental: 04 Físico e Mental: 02
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Animais selvagens; Animais domesticados de ambientes urbanos e rurais; Ambiente urbano e rural (cidade e fazenda); Alimentação: frutas, legumes, verduras, e doces (sorvete e donut); Formas geométricas; Meios de transporte; Números; Smartphone; Brinquedo de tradição cultural: teimosinho.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação, antropomorfismo, hibridismo.

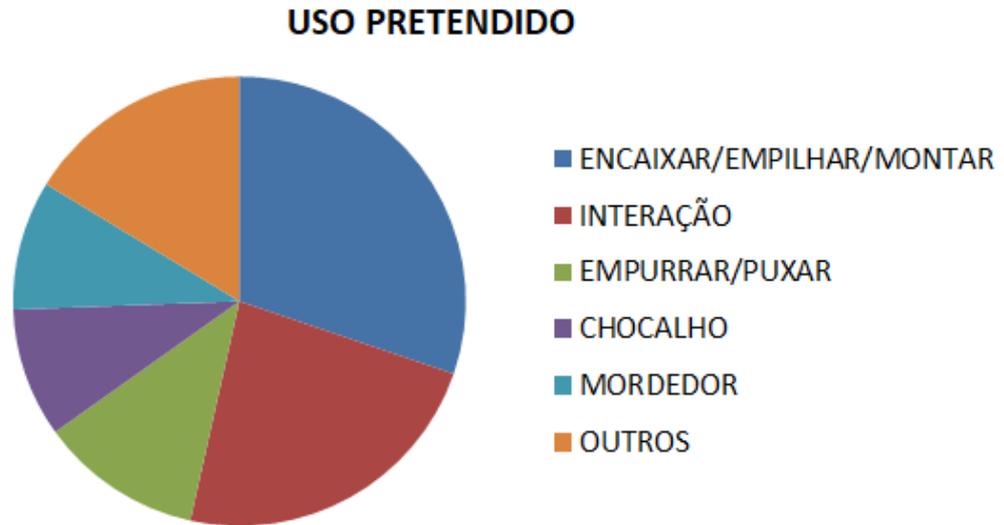
Fonte: A autora.

3.1.2. Empresa 2

A Empresa 2 não forneceu seu catálogo para a pesquisa, portanto, os itens descritos foram identificados a partir da página oficial da empresa na internet, consultada entre os meses de março e maio de 2019. Foram descritos 36 brinquedos no total, que se enquadram nos critérios de produtos não-licenciados e projetados para promover a brincadeira livre.

Em relação ao uso pretendido, aproximadamente 36% são caracterizados como brinquedos de encaixar, empilhar e montar; 27% (aprox.) promovem a interação com seus elementos (botões, manivelas, engrenagens, etc.); 14% (aprox.) são brinquedos para empurrar e puxar; 11% (aprox.) são chocalhos; 11% (aprox.) são mordedores; 8% (aprox.) são brinquedos afetivos (ex.: bonecos); 5,5% são brinquedos para produzir sons e 5,5% são brinquedos para produzir movimento, entre eles um pião. Alguns brinquedos combinam mais de um uso pretendido.

Figura 7 - Gráfico do uso pretendido dos brinquedos da Empresa 2



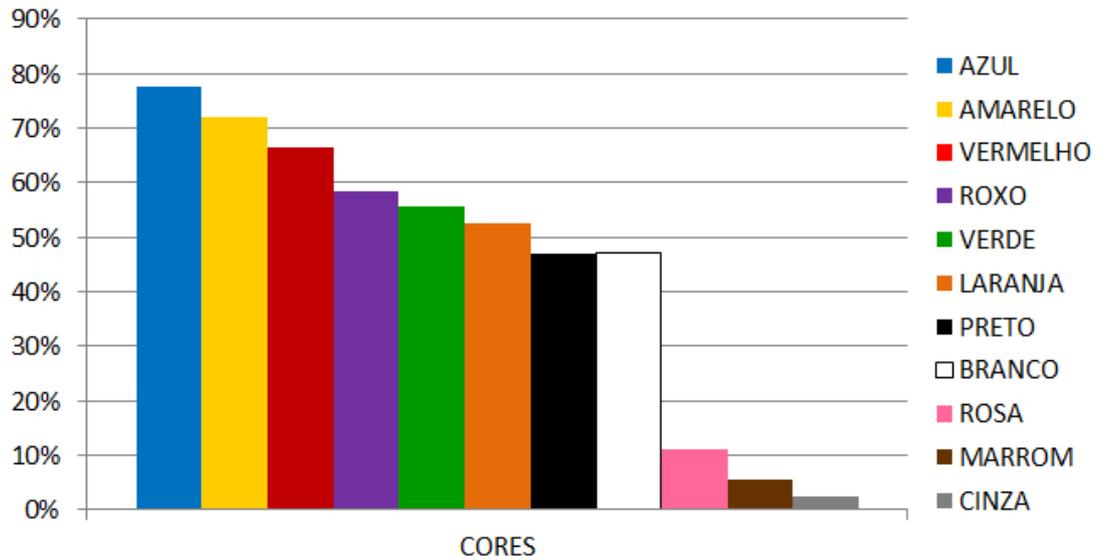
Fonte: A autora.

Os materiais usados nos brinquedos da Empresa 2 incluem o vinil, o PVC, espelhos plásticos, elásticos e metal, além de plásticos não especificados.

Na Empresa 2, os brinquedos também apresentam formas relacionadas ao conteúdo temático. Entretanto, diferentemente da primeira empresa, neste caso as formas são mais complexas, com diversos elementos integrados em um único objeto, mas sempre adequadas às exigências de segurança e às capacidades do público-alvo, apresentando curvas suaves e cantos arredondados, além das dimensões adequadas para pega e para impedir que as peças sejam engolidas.

As cores encontradas nos brinquedos da Empresa 2 são: azul (aprox. 77,5%), amarelo (aprox. 72%), vermelho (aprox. 66,5%), roxo (aprox. 58,5%), verde (aprox. 55,5%), laranja (aprox. 52,5%), preto (aprox. 47%), branco (aprox. 47%), rosa (aprox. 11%), marrom (aprox. 5,5%) e cinza (aprox. 2,5%). Muitos brinquedos apresentam mais de uma cor simultaneamente.

Figura 8 - Gráfico de cores encontradas nos brinquedos da Empresa 2



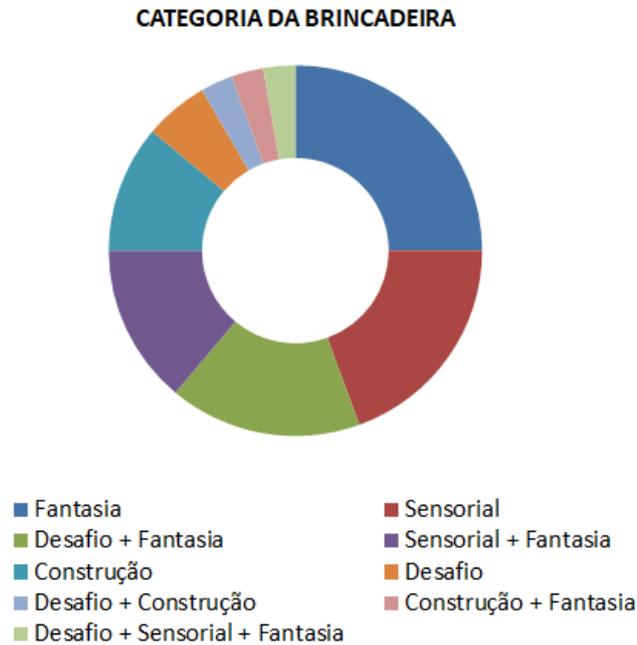
Fonte: A autora.

Em relação à produção de sons, 50% dos brinquedos descritos produzem ou reproduzem ruídos, incluindo sons de animais, frases, de buzina, de chocalho e música, já que dois brinquedos são instrumentos musicais.

Quanto à mecânica, 50% dos brinquedos possuem movimento, e nota-se a presença de elementos eletrônicos. Entre esses objetos, vale ressaltar a presença do pião, brinquedo de grande tradição histórica e cultural.

Foram observadas 09 classificações em relação à categoria da brincadeira: 25% dos brinquedos pertencem à categoria fantasia; 19,5% (aprox.) correspondem à categoria sensorial; 16,5% (aprox.) correspondem à combinação das categorias desafio e fantasia; 05 brinquedos correspondem à combinação das categorias sensorial e fantasia; 04 brinquedos correspondem à categoria construção; 02 brinquedos correspondem à categoria desafio; 01 brinquedo corresponde à combinação das categorias desafio e construção; 01 brinquedo corresponde à combinação das categorias construção e fantasia; e 01 brinquedo corresponde à combinação das categorias desafio, sensorial e fantasia.

Figura 9 - Gráfico de categoria da brincadeira dos brinquedos da Empresa 2



Fonte: A autora.

Quanto à escala da brincadeira, 75% dos brinquedos são ativos e 25% são passivos. Aproximadamente 97% são solitários, com apenas um brinquedo cooperativo. 61% (aprox.) são brinquedos mentais, e 19,5% são brinquedos físicos, mesmo índice para os brinquedos físicos e mentais.

Em relação ao conteúdo, item do aspecto temático e conceitual, foi possível observar nos brinquedos a referência ao ambiente rural, e a animais selvagens e domesticados, tanto do ambiente urbano como rural, sempre sorrindo. Além disso, registram-se também referências ao imaginário de seres extraterrestres, fadas, robôs inteligentes, dinossauros, monstros, barco pirata e o conto da Chapeuzinho Vermelho. Há ainda elementos do cotidiano, como controle remoto, relógio, smartphone e emojis, e meios de transporte, incluindo um volante e painel de automóvel, caminhões e um ônibus escolar. Também foi possível identificar figuras humanas, como uma bailarina e um palhaço, figuras geométricas e estrelas, além de brinquedos de tradição cultural de diferentes países (teimosinho, matrioska e pião), e instrumentos musicais (maracas e tambor).

As modificações observadas nos brinquedos da Empresa 2 incluem a alteração na escala e a simplificação dos elementos, o hibridismo, a infantilização de

adultos, o antropomorfismo e a personificação.

Figura 10 - Exemplo de brinquedo da Empresa 2 descrito na pesquisa



Fonte: Lojas Americanas. Disponível em <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/item/113069/3/113069346_1GG.jpg>. Acesso em: 23 jun. 2019.

Os resultados encontrados após a descrição dos brinquedos da Empresa 2 estão reunidos na tabela 5:

Tabela 5 - Resultados da descrição dos brinquedos da Empresa 2

EMPRESA 2	
TOTAL DE BRINQUEDOS:	36
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Encaixar, empilhar, montar (13); Interação com os elementos: botões, manivelas, engrenagens, etc. (10); Empurrar e puxar (05); Chocalho (04); Mordedor (04); Brinquedo afetivo (03); Produzir sons (02); Produzir movimento (02).
MATERIAL	Vinil, PVC, espelho plástico, elástico, metal.
FORMA	Formas relacionadas ao conteúdo temático, estruturas complexas e com muitos elementos integrados. As formas são adequadas às exigências de segurança e às capacidades do público-alvo, apresentando curvas suaves e cantos arredondados, sendo as únicas exceções os blocos de empilhar e montar.
COR	Azul (28); Amarelo (26); Vermelho (24); Roxo (21); Verde (20); Laranja (19); Preto (17); Branco (17); Rosa (04); Marrom (02); Cinza (01).
RÚIDO/SONS	18 brinquedos reproduzem sons, incluindo sons de animais, frases e buzina.
MECÂNICA	18 brinquedos possuem movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Fantasia: 9 Sensorial: 7 Desafio + Fantasia: 6 Sensorial + Fantasia: 5 Construção: 4 Desafio: 2

	Desafio + Construção: 1 Construção + Fantasia: 1 Desafio + Sensorial + Fantasia: 1
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo: 27 Passivo: 09 Solitário: 35 Cooperativo: 01 Mental: 22 Físico: 07 Físico e Mental: 07
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Ambiente rural, animais selvagens e domesticados do ambiente urbano e rural; Imaginário: seres extraterrestres, fadas, robôs inteligentes, dinossauros, monstros, barco pirata e conto da Chapeuzinho Vermelho; Elementos do cotidiano: controle remoto, relógio, smartphone, emojis; Meios de transporte: volante, painel de automóvel, caminhões, ônibus escolar; Figuras humanas: bailarina e palhaço; Figuras geométricas; Estrelas; Brinquedos de tradição cultural: teimosinho, matrioska e pião; Instrumentos musicais (maracas e tambor).
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação, hibridismo, infantilização de adultos, antropomorfismo, personificação.

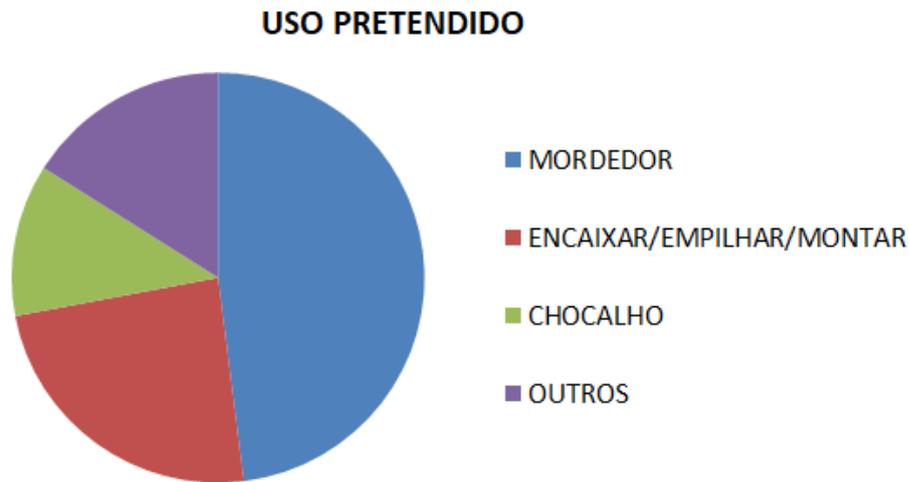
Fonte: A autora.

3.1.3. Empresa 3

A Empresa 3 também não forneceu catálogo para análise, portanto, os itens descritos foram identificados a partir da página oficial da empresa na internet, consultada entre os meses de março e maio de 2019. Foram descritos 16 brinquedos no total, que se enquadram nos critérios de produtos não-licenciados e projetados para promover a brincadeira livre.

Quanto ao uso pretendido, aproximadamente 75% são mordedores, 37,5% são brinquedos de empilhar, encaixar e montar e 18,75% são chocalhos. Há ainda um brinquedo para alterar a forma, um brinquedo afetivo (ex.: boneco), um brinquedo de praia e um brinquedo para esconder peças.

Figura 11 - Uso pretendido dos brinquedos da Empresa 3



Fonte: A autora.

O material utilizado nos brinquedos é o vinil, entretanto, não foi possível identificar o material utilizado em 06 dos brinquedos da Empresa 3.

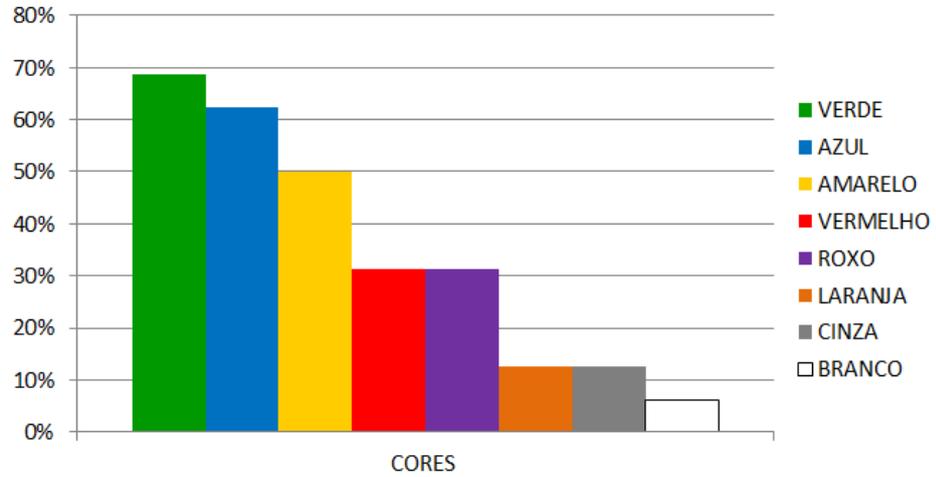
Assim como nas demais empresas, os brinquedos descritos apresentam formas relacionadas ao conteúdo temático e adequadas às exigências de segurança e às capacidades do público-alvo, com cantos arredondados e curvas suaves.

As cores identificadas nos brinquedos da Empresa 3 são: verde (68,75%), azul (62,5%), amarelo (50%), vermelho (31,25%), roxo (31,25%), laranja (12,5%), cinza (12,5%) e branco (6,25%). Diferentemente das demais empresas, neste caso não são utilizadas ilustrações, e é possível encontrar brinquedos que utilizam apenas uma cor por objeto.

Apenas 03 brinquedos da Empresa 3 produzem som, e todos eles são chocalhos. Em relação à mecânica, apenas 02 brinquedos apresentam movimento.

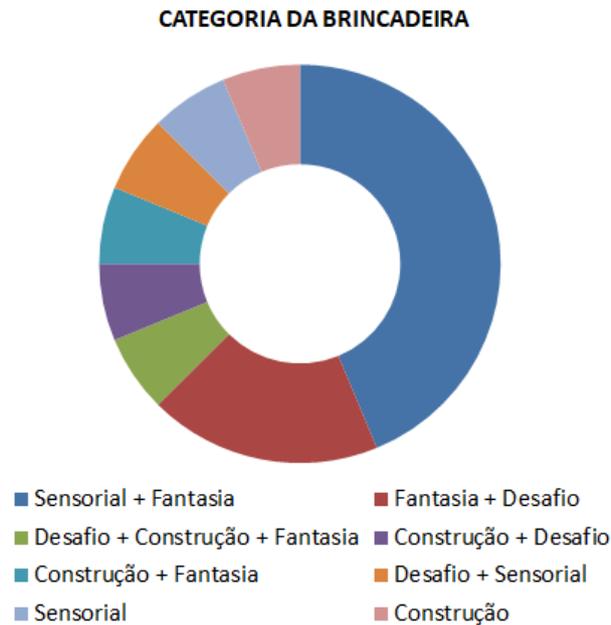
Quanto à categoria da brincadeira, foi possível observar os seguintes números: 43,75% apresentam a combinação sensorial e fantasia; 18,75% apresentam a combinação fantasia e desafio. Há apenas um brinquedo exclusivamente sensorial, um brinquedo exclusivamente de construção, um brinquedo que combina as categorias construção e desafio; um brinquedo que combina as categorias construção e fantasia; um brinquedo que combina as categorias desafio e sensorial; e um brinquedo que combina as categorias desafio, construção e fantasia.

Figura 12 - Cores encontradas nos brinquedos da Empresa 3



Fonte: A autora.

Figura 13 - Categoria da brincadeira dos brinquedos da Empresa 3



Fonte: A autora.

Em relação à escala da brincadeira, 87,5% são ativos e apenas dois brinquedos são muito ativos. 93,75% dos brinquedos são solitários, com apenas um cooperativo. 50% dos brinquedos são físicos, 31,25% são mentais, e apenas 03 são caracterizados como físico e mental.

No conteúdo temático dos brinquedos, foi possível observar a presença de

animais selvagens e domésticos, sempre sorrindo, e elementos da natureza, como o sol, a lua, as estrelas, e as flores. Foram identificados elementos associados à alimentação, objetos do cotidiano, como um martelo, um garfo e um smartphone, além de figuras geométricas. Além disso, registram-se também referências ao imaginário dos foguetes espaciais e robôs inteligentes. Nota-se a presença de potes, de uma bola e de um brinquedo que faz referência ao esconde-esconde, brinquedos e brincadeiras tradicionais.

As modificações observadas nos brinquedos da Empresa 3 são a alteração na escala, a simplificação, o antropomorfismo, o hibridismo e a personificação.

Figura 14 - Exemplo de brinquedo da Empresa 3 descrito na pesquisa



Fonte: Lojas Americanas. Disponível em <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/oferta/34004/7/34004716_2GG.jpg>. Acesso em: 23 jun. 2019.

Os resultados encontrados após a descrição dos brinquedos da Empresa 3 estão reunidos na tabela 6:

Tabela 6 - Resultados da descrição dos brinquedos da Empresa 3

	EMPRESA 3
TOTAL DE BRINQUEDOS:	16
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor (12); Encaixar, empilhar e montar (06); Chocalho (03); Alterar a forma (01); Encontrar a peça escondida (01); Brinquedo afetivo (01); Brinquedo de praia (01).
MATERIAL	Vinil, 6 não identificados.

FORMA	Formas relacionadas ao conteúdo temático, adequadas às exigências de segurança e às capacidades do público-alvo, apresentando curvas suaves e cantos arredondados, sendo as únicas exceções os blocos de empilhar e montar.
COR	Verde (11); Azul (10); Amarelo (08); Vermelho (05); Roxo (05); Laranja (02); Cinza (02); Branco (01).
RUIDO/SONS	03 brinquedos produzem som, todos de chocalho.
MECÂNICA	02 brinquedos possuem movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial + Fantasia: 07 Fantasia + Desafio: 03 Desafio + Construção + Fantasia: 01 Construção + Desafio: 01 Construção + Fantasia: 01 Desafio + Sensorial: 01 Sensorial: 01 Construção: 01
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo: 14 Muito ativo: 02 Solitário: 15 Cooperativo: 01 Físico: 08 Mental: 05 Físico e Mental: 02
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Animais selvagens e animais domesticados; Imaginário: foguete espacial, robô inteligente; Elementos da natureza: sol, lua, estrelas, flores; Figuras geométricas; Brinquedos de tradição cultural: brinquedos de praia, bola, esconde-esconde; Objetos do cotidiano: garfo, martelo, smartphone.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação, antropomorfismo, personificação, hibridismo.

Fonte: A autora.

3.2. Discussão

A seguir, apresentamos uma discussão sobre os dados coletados, buscando encontrar relações entre os dados coletados e as construções da primeira infância. A discussão será realizada para cada item apresentado no quadro de descrição dos brinquedos, apresentado no capítulo metodologia, seguida da entrevista.

3.2.1. Aspecto Material e Funcional

Em relação ao aspecto material e funcional dos brinquedos, serão analisadas 08 categorias: uso pretendido, material, forma, cor, ruído, mecânica, categoria da brincadeira e escala da brincadeira.

3.2.2. Uso pretendido

O item “uso pretendido” descreve, a partir da perspectiva de projeto, as ações que o brinquedo deve executar e como ele deve ser utilizado. Assim, é possível que os brinquedos observados sejam utilizados pelas crianças de forma diferente da descrita, entretanto, interessa-nos aqui a intenção do projeto, seu uso *pretendido*, e não seu uso real.

Após a descrição, revelou-se, neste item, a predominância dos mordedores, chocalhos e brinquedos de encaixar, empilhar e montar, usos mais frequentes nos brinquedos de todas as empresas observadas.

Figura 15 - Exemplos de mordedores, chocalhos e brinquedos de empilhar das Empresas 1, 2 e 3



Fonte: Lojas Americanas. Disponível em: <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/sku/11781/3/11781343_1GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/item/6882/2/6882215_1GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/oferta/66921/8/66921845_3GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/sku/33816/5/33816596_1GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/sku/25278/2/25278268_3GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/image/54066/8/54066821_1GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/image/82969/1/82969176_1GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/image/77745/0/77745057_1GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/image/77745/0/77745057_1GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/image/77745/0/77745057_1GG.jpg>

americanas.b2w.io/produtos/01/00/oferta/53400/2/53400231_1GG.jpg>. Acesso em: 23 jun. 2019.

Os mordedores são brinquedos frequentemente dados para as crianças nessa faixa etária, e têm como objetivo aliviar o desconforto causado pelo processo de dentição dos bebês, que, em média, tem início no sétimo mês de vida e se encerra aos três anos (ASHLEY, 2001).

Ao longo da história, muitas estratégias foram colocadas em prática para lidar com a dentição dos bebês, que por muito tempo foi considerada uma situação perigosa, que podia até mesmo colocar a vida do bebê em risco. Esfregar cérebro de lebre ou porco nas gengivas, ou colocar sanguessugas nas gengivas, são alguns dos exemplos que nos parecem mais estranhos. Nos séculos 18 e 19, era popularmente e clinicamente recomendado lancetar as gengivas dos bebês (ASHLEY, 2001).

Entretanto, já na era medieval, os bebês eram também encorajados a mastigar objetos duros, como raízes. Já no século XVI, o médico inglês Thomas Phaire recomendava também o uso de dentes de potro ou pedras de coral ao redor do pescoço da criança para que ela “trabalhasse as gengivas”. Ao mesmo tempo em que atuavam como mordedores, esses objetos atuavam como amuletos: acreditava-se que o coral, por exemplo, protegia as crianças da epilepsia, por exemplo (ASHLEY, 2001). Os mordedores eram frequentemente encontrados em associação com chocalhos.

Figura 16 - Chocalho e mordedor datado de 1816-1817



Fonte: Detroit Institute of Arts. Disponível em <<https://www.dia.org/art/collection/object/babys-rattle-and-teething-coral-2304>>. Acesso em: 02 jun. 2019.

Muitos dos métodos atualmente recomendados para o alívio do desconforto

causado pela dentição têm origem nessas tradições, como a aplicação de substâncias nas gengivas (neste caso, gel de lidocaína, e não mais cérebro de animais) e a mastigação de objetos, incluindo-se aí os mordedores. A prática de lancetar as gengivas não é mais recomendada. (ASHLEY, 2001).

A dentição não é mais popularmente considerada como uma causa de morte, mas é atribuída pelos adultos próximos da criança como a causa de diversas mudanças de comportamento observadas nelas entre os 04 meses de idade e os três anos, como alterações no padrão de sono e alimentação, irritabilidade, agitação, salivação excessiva, e choro noturno. Nem todos esses sintomas podem ser explicados pela dentição, mas de acordo com Ashley (2001), o uso de um diagnóstico simples como a dentição ajuda na redução da ansiedade desses adultos sobre essas mudanças comportamentais.

Sendo assim, a presença significativa de mordedores na categoria uso pretendido, especialmente entre os objetos das empresas 1 e 3, revela não apenas a atenção destas às necessidades do desenvolvimento físico dos bebês, como sugere também uma associação com a necessidade parental de alívio de suas próprias ansiedades em relação às mudanças observadas em seus filhos. Além disso, é interessante notar a longa tradição histórica desses objetos.

Os chocalhos, outra categoria significativa entre os brinquedos descritos, são objetos que também possuem uma longa tradição histórica. Inicialmente confeccionados em materiais naturais disponíveis às sociedades primitivas, como argila, madeira, cabaças e conchas, eles também eram usados em rituais de cura e música. Como afirma Benjamin (2002, p. 97), esses objetos parecem ter relação com rituais místicos: “[...] desde tempos remotos, o chocalho é um instrumento de defesa contra os maus espíritos, o qual justamente por isso deve ser colocado nas mãos dos recém-nascidos”. Ainda hoje, culturas tribais utilizam objetos semelhantes a chocalhos como brinquedos, instrumentos musicais e dispositivos para espantar espíritos malignos e facilitar a transição entre o mundo físico e espiritual (PATRICK; THOMPSON, 2009).

Um chocalho primitivo de terracota, datado do início da Era do Bronze (cerca de 2200 a.C.) foi encontrado em escavações na Turquia. O brinquedo tem formato de bola, e possuía uma alça para movimentação, lembrando os chocalhos contemporâneos. O brinquedo possui pedras no interior, que ainda produzem som quando o objeto é movimentado (KLIMCZAK, 2016).

Figura 17 - Chocalho da Era do Bronze encontrado em escavações na Turquia



Fonte: Ancient Origins. Disponível em < <https://www.ancient-origins.net/news-history-archaeology/echoes-ancient-children-4200-year-old-rattle-discovered-turkey-006557>>. Acesso em: 02 jun. 2019.

Os gregos antigos também possuíam chocalhos, em formas de diversos animais, como patos, tartarugas, coelhos e porcos (PATRICK, THOMPSON, 2009). Na Grécia Antiga, os porcos eram associados com Deméter, a deusa da colheita e da fertilidade, sendo associados também com o renascimento e o rejuvenescimento, e eram frequentemente oferecidos em sacrifício pela proteção das crianças.

Figura 18 - Chocalho romano de terracota em formato de javali dos séculos I / II d.C



Fonte: Johns Hopkins Archaeological Museum. Disponível em < <http://archaeologicalmuseum.jhu.edu/the-collection/object-stories/archaeology-of-daily-life/childhood/terracotta-boar-rattle/>>. Acesso em: 02 jun. 2019.

Foi na Grécia Antiga que os chocalhos ganharam mais uma dimensão. Aristóteles atribuiu ao também filósofo grego Arquitas de Tarento, de 400 a.C., a invenção do chocalho enquanto um objeto que educa através da música, assim

contribuindo para a formação dos cidadãos gregos, e afastando as crianças de atividades que criam hábitos ruins (DASEN, 2017).

Na descrição dos brinquedos fornecida pelas empresas, os chocalhos não são mais instrumentos musicais, objetos místicos ou ferramentas educativas: agora, eles têm a capacidade de auxiliar o desenvolvimento dos sentidos da criança, especialmente a percepção auditiva e tátil. Nessas empresas, os chocalhos são frequentemente combinados com os mordedores, possibilitando também o alívio do desconforto causado pela dentição. O número significativo de chocalhos encontrados entre os objetos descritos revela uma preocupação em influenciar o desenvolvimento dos sentidos do bebê, em especial sua capacidade auditiva.

Em seguida, destacam-se os brinquedos de empilhar, montar e encaixar, que são encontrados em diferentes versões, desde os populares blocos até formas mais complexas, que imitam animais, por exemplo. Ainda que não sejam tão antigos quanto os chocalhos, os blocos de empilhar também possuem significativa tradição histórica.

É possível encontrar referências a esses objetos na obra “Alguns Pensamentos Sobre a Educação” do filósofo inglês John Locke, publicada no século 17. Nessa obra, o autor descreve os blocos de montar como uma maneira de facilitar o aprendizado do alfabeto pelas crianças, apresentando uma perspectiva positiva sobre os brinquedos, que até então eram vistos como passatempos pecaminosos ou coisas sem importância (HEWITT, 2001).

Os blocos de montar fazem parte da indústria dos brinquedos desde sua emancipação no século XIX, sendo inicialmente produzidos como produtos secundários de empresas de carpintaria e impressão (HEWITT, 2001).

Ainda no século XIX, o pedagogo alemão Friedrich Fröbel, fundador do primeiro jardim de infância, desenvolveu a “*Gifts and Occupations*”, uma série de brinquedos projetados como parte de um método sistemático de aprendizagem através da brincadeira. Os brinquedos são apresentados para as crianças em uma sequência determinada, partindo de formas sólidas, passando pelo plano e a linha, chegando à construção de formas tridimensionais. Caroline Pratt e Maria Montessori também criaram sistemas de blocos para construção livre, baseados no princípio da educação através da brincadeira, já no século XX (HEWITT, 2001).

Figura 19 - "Gifts" de Friedrich Fröebel, "Didactic Materials" de Maria Montessori, e "Unit Blocks" de Caroline Pratt



Fonte: Architecture of Early Childhood, disponível em <<http://www.architectureofearlychildhood.com/2011/04/kindergarten-and-modernist-movement.html>>. Sihirli Bahçe Montessori School, disponível em <<https://www.sihirlibahce.com.tr/en/montessori/montessori-araclari/>>. Kinder, disponível em <<http://thekinderjournal.com/005-pedagogy-7>>. Acesso em: 02 jun. 2019.

Nota-se a simplicidade nos brinquedos desenvolvidos por esses pedagogos. Os brinquedos eram confeccionados em madeira, fios de tecido, papel e plástico, possuíam peças sem cor, ou pintadas apenas em uma cor, usando cores como roxo, vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, preto e branco.

É possível notar que, desde suas primeiras versões, os brinquedos de montar, encaixar e empilhar estão fortemente associados a um caráter educativo. Hewitt (2001) aponta que, desde seu surgimento, os blocos de montar disponíveis no mercado apresentam três relações diferentes com o aprendizado: eles podem ser compreendidos como facilitadores da alfabetização, quando apresentam letras e números estampados nos blocos; podem ser formas puras para a atividade de construção, quando permitem a construção livre; ou podem ser transmissores de herança cultural arquitetônica, quando representam construções específicas que devem ser montadas pelas crianças.

Nos brinquedos descritos nesta pesquisa, foi possível identificar blocos como facilitadores da alfabetização, apresentando letras, números e imagens de animais, frutas, e elementos naturais, por exemplo; e como formas puras para construção livre, sem imagens associadas. Na descrição das empresas sobre esses brinquedos, eles são caracterizados como capazes de estimular e desenvolver a coordenação motora, a percepção visual e espacial, o raciocínio lógico, a concentração e a criatividade. Sendo assim, os blocos das empresas analisadas ainda são vistos como brinquedos cujo objetivo é também o aprendizado, revelando a preocupação

dessas empresas em contribuir para o desenvolvimento de capacidades físicas, sensoriais e cognitivas, bem como o aceleração do aprendizado.

É interessante notar como os principais brinquedos encontrados nas empresas analisadas possuem uma longa tradição histórica que os precede, evidenciando o que Ariès (1981, p. 47) resume na seguinte frase: “As crianças constituem as sociedades humanas mais conservadoras”. Entretanto, esse conservadorismo se observa muito mais pela relação entre as crianças e os adultos do que pelas próprias crianças em si, já que somos nós que continuamos a fabricar os mesmos brinquedos para os bebês desde os tempos mais primitivos. Sendo assim, a decisão de projeto dessas empresas materializa nossa relação com as crianças nesses objetos, como sustentado por Brougère (2008) e Benjamin (2002).

Apesar de os brinquedos de tradição histórica estarem em destaque em todas as empresas, a Empresa 2 destaca-se das demais na categoria uso pretendido pelo número significativo de brinquedos projetados para a interação com os elementos de formas diferentes dos brinquedos já apresentados. Neste caso, os brinquedos envolvem a interação com botões, manivelas, engrenagens, entre outros elementos, destacando-se a integração de elementos eletrônicos, ausentes nas outras empresas. Desse modo, a Empresa 2 apresenta brinquedos de maior complexidade funcional que as demais. Segundo a descrição da empresa, esses brinquedos buscam, além de entreter, também incentivar o aprendizado, desenvolver a coordenação motora, facilitar a compreensão de causa e efeito, estimular a capacidade auditiva e visual.

Outros usos interessantes observados na descrição incluem brinquedos para o banho, brinquedos para puxar e empurrar, um brinquedo de praia, instrumentos musicais, brinquedos afetivos (bonecos) e brinquedos de grande tradição cultural no Brasil, como um João-bobo, um pião e uma bola. Entretanto, esses brinquedos não possuem número significativo quando comparados às categorias apresentadas.

Após a análise do uso pretendido dos brinquedos, é possível traçar uma relação entre o uso pretendido desses objetos e as construções da primeira infância apresentadas por Dahlberg, Moss e Pence (2007), especialmente as construções da criança como reprodutora de conhecimento e como ser estudado pela ciência.

Figura 20 - João-bobo (teimosinho), pião e bolas descritas na pesquisa



Fonte: Lojas Americanas. Disponível em: <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/image/78795/4/78795490_2GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/oferta/53396/6/53396694_1GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/oferta/35227/6/35227611_1GG.jpg>. Acesso em: 23 jun. 2019.

A construção da criança como reprodutora de conhecimento pode ser observada por meio do uso pretendido dos brinquedos como material educativo, especialmente os blocos de montar, que buscam ensinar as crianças a identificar cores, nomes de animais, frutas e elementos da natureza.

Já a construção da criança como ser estudado pela ciência é observada pela preocupação frequente com que os brinquedos facilitem o processo de desenvolvimento das crianças, especialmente físico e cognitivo. Nas empresas analisadas, o desenvolvimento parece ser visto como um processo determinado biologicamente e independente do contexto, que se dá em uma sequência padrão de estágios biológicos iguais para todas as crianças em condições de normalidade. Nota-se também uma aproximação com termos comuns na psicologia do desenvolvimento.

O design está profundamente inserido nessa relação, já que o uso pretendido desses objetos é resultado de uma decisão projetual, a qual que define esses brinquedos devem não apenas divertir, mas também facilitar o aprendizado e o desenvolvimento das crianças que brincam com eles. Sendo assim, podemos afirmar que o design materializa construções da primeira infância através do uso pretendido dos brinquedos que projeta.

3.2.3. *Material*

Como já apresentado neste trabalho, a indústria brasileira de brinquedos caracteriza-se como um desdobramento da cadeia de produtos transformados plásticos, portanto, já era esperado que as empresas utilizassem majoritariamente materiais plásticos em seus produtos, especialmente o vinil. A Empresa 2 destaca-se neste item pois apresenta maior variedade de materiais, em virtude dos brinquedos mais complexos, com diversos elementos integrados.

O plástico é um polímero sintético, que se popularizou como material para a fabricação industrial após a Segunda Guerra Mundial, graças a seu baixo custo de produção e à possibilidade do material em ser moldado. Os termoplásticos são polímeros relativamente macios, que amolecem quando são aquecidos e endurecem quando resfriados, em processos reversíveis e que podem ser repetidos. Os polímeros termoplásticos mais comuns incluem o polietileno, o poliestireno e o policloreto de vinila, este conhecido também como PVC ou vinil (CALLISTER; RETHWISCH, 2018). Outro material identificado foi o plastisol, material composto de resina de PVC.

No item anterior, ressaltamos que os materiais utilizados nos brinquedos incluíam materiais naturais: argila, pedra, pedras preciosas, fios de lã ou algodão, e madeira, por exemplo. Para Oliveira (1989), a introdução do plástico na indústria do brinquedo assumiu significados diferentes para a indústria, os pais e as crianças: para a primeira, significou o barateamento da produção, sua praticidade e, conseqüentemente, mais rentabilidade; para os pais, significou um aumento na durabilidade e na funcionalidade dos brinquedos, ao torná-los mais resistentes, laváveis e quase inquebráveis; e para as crianças, por fim, significou uma artificialização da brincadeira, distanciando-as da naturalidade de materiais anteriormente utilizados.

A introdução do plástico também evidenciou a preocupação com a segurança infantil. Em 1998, o governo norte-americano exigiu que os fabricantes de brinquedos interrompessem o uso de ftalatos em mordedores e chocalhos. A substância, que é utilizada para deixar o plástico mais maleável, é um reconhecido cancerígeno, que poderia ser engolido em pequenas quantidades pelas crianças

durante sua interação com os brinquedos (ASHLEY, 2001). No Brasil, a Portaria nº 369/2007 do Inmetro determina o limite de 0,1% de ftalatos na composição de todos os tipos de brinquedos de material vinílico.

Tal preocupação com a segurança pode ter relação com a percepção da criança enquanto ser inocente e primitivo, e que deve ser protegido dos perigos do mundo, que caracteriza a segunda construção da infância de Dahlberg, Moss e Pence (2007).

3.2.4. *Forma*

Os brinquedos das três empresas apresentam formas relacionadas ao seu conteúdo temático, sendo assim, são inspiradas em animais, alimentos, figuras geométricas, meios de transporte, e de objetos do cotidiano e do imaginário popular, em versão simplificada e em escala reduzida. Entretanto, os brinquedos possuem curvas suaves e cantos arredondados, até mesmo nos blocos de montar, garantindo a segurança do bebê durante a brincadeira.

Mais uma vez, a Empresa 2 se destaca pelo uso de formas mais complexas, com diversos elementos integrados, enquanto as empresas 1 e 3 utilizam formas mais simples, já que a maioria de seus brinquedos envolve mordedores, chocalhos e blocos de construção. As empresas 1 e 2 também fazem uso significativo de ilustrações em seus brinquedos, elemento ausente nos brinquedos da empresa 3.

Na descrição dos brinquedos, as empresas afirmam que as formas estimulam o desenvolvimento da criança, sem especificar os domínios envolvidos. A Empresa 1 afirma também que as formas, texturas e cores usadas em seus brinquedos são apropriadas para a faixa etária, e que seus brinquedos são projetados considerando a aprendizagem do bebê.

A relação entre a forma e o conteúdo temático é um resultado esperado, tendo em vista que, segundo Brougère (2008), a dimensão material funciona como suporte da dimensão simbólica dos brinquedos. Deste modo, a análise que será realizada no item “Conteúdo” aplica-se também a este critério da descrição.

Mais uma vez, é possível traçar uma relação entre a forma desses objetos e as construções da primeira infância apresentadas por Dahlberg, Moss e Pence (2007), especialmente as construções da criança como reprodutora de conhecimento e como ser estudado pela ciência, pela sua preocupação com a

aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

O design está profundamente inserido nessa relação, já que a forma desses objetos é resultado de uma decisão projetual, que envolve tanto a configuração física quanto conceitual dos brinquedos, e define que seus conteúdos e sua forma devem não apenas servir de suporte para a brincadeira livre, mas também permitir o aprendizado e o desenvolvimento das crianças que brincam com eles. Sendo assim, podemos afirmar que, mais uma vez, o design materializa construções da primeira infância através da forma dos brinquedos que projeta.

3.2.5. Cor

As três empresas observadas utilizam cores semelhantes em seus brinquedos: azul, vermelho, amarelo, verde, laranja e roxo. De modo geral, são utilizadas diversas cores em um mesmo brinquedo, sendo que somente a Empresa 3 possui brinquedos que utilizam apenas uma só cor.

É interessante notar que as cores utilizadas nos brinquedos descritos são as mesmas cores observadas nos blocos de empilhar criados por Montessori e Fröebel, indicando uma relação entre os brinquedos analisados e os desenvolvidos por esses pedagogos, e possivelmente, uma relação entre os brinquedos analisados e a natureza pedagógica daqueles.

Diferentemente de brinquedos para crianças mais velhas, que se utilizam do simbolismo associado às cores rosa e azul para segregar os brinquedos entre femininos e masculinos (SWEET, 2014), respectivamente, os brinquedos observados utilizam todas as cores do espectro visível da luz. Essa decisão pode ter relação com a construção dos bebês, e das crianças em geral, como seres inocentes e que devem ser protegidos. Como aponta Meyer (2007), a sexualidade tem um papel central no discurso da inocência, com práticas sexualizadas sendo consideradas perigosas para as crianças, que devem ter sua inocência protegida.

Assim, é possível traçar uma relação entre a escolha das cores nos brinquedos para os bebês com a segunda construção da infância apresentada por Dahlberg, Moss e Pence (2007), na qual as crianças devem ser protegidas de um mundo violento e perigoso para elas.

Além disso, na descrição dos brinquedos, as empresas afirmam que as cores escolhidas estimulam os sentidos dos bebês, e ajudam a aprimorar sua imaginação.

Nota-se, mais uma vez, a preocupação com o desenvolvimento físico e cognitivo das crianças, associada às construções da criança como reprodutora de conhecimento e como ser estudado pela ciência.

3.2.6. Ruído/Sons

Quanto à produção de sons, nota-se o pouco uso dessa alternativa pelas empresas observadas. Na empresa 1, apenas 33% (aprox.) dos brinquedos produzem sons, sendo a maioria som de chocalho. Na empresa 3, apenas 18% produzem sons, todos eles de chocalho.

Neste item, destaca-se novamente a Empresa 2, na qual 50% dos brinquedos produzem som, dentre eles 4 chocalhos, e outros que reproduzem sons de animais, frases e som de buzina de automóveis. A empresa caracteriza esses brinquedos como capazes de estimular os sentidos da criança, de ajudá-las a extravasar suas emoções, e de facilitar a compreensão da relação entre causa e efeito.

Figura 21 - Exemplos de brinquedos da Empresa 2 que reproduzem sons



Fonte: Lojas Americanas. Disponível em: < https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/item/113069/2/113069240_1GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/item/113069/0/113069063_1GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/item/121289/7/121289710_1GG.jpg>. Acesso em: 23 de jun. de 2019.

Mais uma vez, é possível notar a preocupação com o desenvolvimento infantil, neste caso em especial, o desenvolvimento físico, cognitivo e também psicossocial das crianças. Como já mencionado nos itens anteriores, essa preocupação pode ser associada às construções da criança como reprodutora de conhecimento e como ser estudado pela ciência.

3.2.7. Mecânica

Assim como no item anterior, nota-se o pouco uso do movimento nos brinquedos descritos. Na Empresa 1, apenas 12% (aprox.) dos brinquedos possuem movimento, e na Empresa 3, apenas 12,5% possuem movimento.

Neste item também se destaca a Empresa 2, na qual 50% dos brinquedos possuem movimento próprio. A empresa descreve esses brinquedos como capazes de estimular os sentidos do bebê e auxiliar na sua coordenação motora, revelando, mais uma vez, a preocupação com o desenvolvimento físico e cognitivo dessas crianças, que pode ser associada à construção da infância como reprodutora de conhecimento e ser científico.

Figura 22 - Exemplos de brinquedos da Empresa 2 que possuem movimento



Fonte: Lojas Americanas. Disponível em: <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/item/113069/3/113069346_1GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/oferta/71068/1/71068107_1GG.jpg>. Acesso em: 23 jun. 2019.

3.2.8. Categoria da Brincadeira

Quanto à categoria da brincadeira, a combinação de brincadeira Sensorial + Fantasia é a categoria mais frequente na empresa 1 (50%), o que se deve à predominância de brinquedos como mordedores e chocalhos. Isso também explica o número significativo de brinquedos exclusivamente sensoriais na empresa, que é a segunda categoria mais numerosa (aprox. 36%). As categorias desafio e construção

aparecem apenas em combinação com outras.

Figura 23 - Exemplos de brinquedos das Empresas 1, 2 e 3 que combinam as categorias “Sensorial e Fantasia”



Fonte: Lojas Americanas. Disponível em: <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/oferta/69242/4/69242446_3GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/oferta/66788/0/66788066_1GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/image/78050/1/78050140_1GG.jpg>. Acesso em: 23 jun. 2019.

O mesmo fenômeno é observado na Empresa 3, na qual a combinação Sensorial + Fantasia é de aprox. 43% dos brinquedos. Nesta empresa, destaca-se a integração de duas ou mais categorias, multiplicando a pluralidade de possibilidades da brincadeira: apenas 01 brinquedo possui uma única categoria, a saber, Sensorial. Isso se dá porque os mordedores podem também ser usados para outras brincadeiras, como empilhar, que é o segundo uso mais frequente nos brinquedos dessa empresa.

A Empresa 2 destaca-se pela pluralidade nas categorias da brincadeira oferecidas pelos seus brinquedos: Fantasia (25%), Sensorial (aprox. 19%), Desafio + Fantasia (aprox. 17%), Sensorial + Fantasia (aprox. 14%) e Construção (aprox. 11%) são as principais. Esses dados revelam uma maior variedade de brincadeiras planejadas para os bebês, que não se resumem à suas capacidades sensoriais.

De modo geral, portanto, destacam-se as categorias Sensorial e Fantasia, isoladas ou combinadas com outras. Esses resultados são semelhantes aos de Kudrowitz e Wallace (2010), que em sua análise concluíram que os brinquedos para crianças de 0 a 3 anos pertencem majoritariamente às categorias Sensorial e Fantasia (2010).

A predominância da categoria Sensorial, combinada ou isolada, revela a preocupação das empresas em atender às necessidades físicas dos bebês, em especial o desconforto causado pela dentição. O fenômeno reflete também a preocupação em estimular o desenvolvimento físico e cognitivo dos bebês, incluindo

os sentidos, a percepção visual e espacial, a capacidade auditiva e a coordenação motora.

A categoria Fantasia também é significativa entre os brinquedos analisados. Como definem Kudrowitz e Wallace (2010), a brincadeira dessa categoria é promovida pela capacidade do brinquedo em colocar o brincante em um mundo ou estado mental de imaginação e faz de conta. Nos brinquedos analisados, esses mundos são povoados por animais, monstros, alienígenas, fadas, piratas e robôs, mas também por objetos do cotidiano, como controles remotos, relógios, talheres, martelos, automóveis e smartphones.

Esses são alguns dos conteúdos presentes nos brinquedos analisados, e também algumas das representações encontradas nesses objetos. Como defende Brougère (2008), os brinquedos são suporte de representações, seja de mundos imaginários ou reais, que reproduzem uma imagem cultural feita especialmente para a criança. Nesse caso, uma imagem feita por designers, através de suas decisões projetuais, possivelmente influenciados pelas construções da infância que os cercam e os fazem enxergar as crianças como seres primitivos e naturais (associando-as aos animais e elementos da natureza), ou como seres que devem ser integrados e preparados para a vida adulta (apresentando-lhes objetos que farão parte de sua vida cotidiana).

3.2.9. Escala da Brincadeira

Na Empresa 1, a brincadeira ativa é mais presente (aprox. 95%), todos os brinquedos são solitários, e predomina a brincadeira física (aprox. 86%).

Na Empresa 2 a brincadeira ativa também é mais frequente (75%), e há apenas um brinquedo que não é solitário, sendo classificado como cooperativo. Diferentemente da anterior, nesta predomina a brincadeira mental (aprox. 61%), e as brincadeiras físicas e físicas e mentais correspondem a aprox. 19,5% cada.

Por fim, na Empresa 3, também predomina a brincadeira ativa (87,5%), com a brincadeira muito ativa como outra possibilidade (12,5%). A brincadeira solitária corresponde à maioria, com apenas um brinquedo cooperativo. Destaca-se a brincadeira física (50%), com a brincadeira mental correspondendo a 31,25% e a brincadeira física e mental a 18,75%.

A predominância da brincadeira ativa reflete, mais uma vez, a preocupação das empresas com o desenvolvimento das capacidades físicas das crianças, posto que indica certo nível de esforço físico durante a brincadeira.

É interessante notar que, em todas as empresas, predomina a brincadeira solitária, com apenas dois brinquedos cooperativos. Ainda que comportamentos de exploração solitária sejam sugeridos para os bebês (SINNO; CHARAFEDDINE; MIKATI, 2012), são os estímulos providos pelos adultos, através do cuidado responsivo, ativo, harmônico e divertido que promove o aprendizado mais efetivo (HUPP, JEWELL, 2015; DAVIES, 2011), capacidade que, como vimos, é exaltada por todas as empresas.

Figura 24 - Exemplo de brinquedo cooperativo descrito no trabalho. A abelha deve ser escondida em uma das peças hexagonais por outro brincante, e cabe ao bebê descobrir onde ela está.



Fonte: Lojas Americanas. Disponível em: <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/image/77731/0/77731022_2GG.jpg>. Acesso em: 23 jun. 2019.

Nas Empresas 1 e 3 predomina a brincadeira física, refletindo a preocupação com o desenvolvimento das capacidades físicas das crianças, enquanto na Empresa 2 predomina a brincadeira mental, que aparece em 80,5% dos brinquedos (sozinha ou combinada), refletindo uma maior preocupação com o desenvolvimento de capacidades cognitivas dessas crianças.

A definição das escalas da brincadeira demonstra a percepção do desenvolvimento infantil como uma característica relevante nos brinquedos analisados, revelando, mais uma vez, a relação com a construções da infância como

reprodutora de conhecimento e ser científico.

3.2.10. Aspecto Temático e Conceitual

Quanto ao aspecto temático e conceitual, existem dois critérios para análise: o conteúdo e as modificações. O conteúdo aborda os temas, histórias, narrativas, e personagens, presentes nos brinquedos, que podem ser tanto referentes à vida real ou fantasiosos. Já as modificações apresentam as alterações feitas no conteúdo conceitual dos brinquedos.

3.2.11. Conteúdo

As três empresas apresentam similaridades no conteúdo seus brinquedos. Todas elas possuem brinquedos que fazem referência a animais selvagens e domesticados (do ambiente rural e doméstico), por exemplo. Há ainda referências ao ambiente rural nas empresas 1 e 2, frutas, verduras e legumes na Empresa 2, e a elementos da natureza como o sol, a lua, as estrelas e as flores na Empresa 3.

A presença significativa de elementos naturais revela a associação das crianças ao primitivo e natural, associada à segunda construção da primeira infância apresentada por Dahlberg, Moss e Pence (2007).

Figuras humanas são menos presentes nos brinquedos analisados. A Empresa 1, por exemplo, apresenta apenas partes do corpo humano, sem imagens inteiras de pessoas, enquanto a Empresa 2 apresenta as figuras humanas de um palhaço e uma bailarina. A Empresa 3 não apresenta nenhuma figura humana.

A significativa presença de elementos naturais, ao mesmo tempo em que as figuras humanas estão ausentes, fortalece ainda mais a percepção da criança como um ser primitivo e natural, que deve ser protegido dos perigos do mundo. Como aponta Taylor (2011) em sua análise sobre a associação entre a infância e a natureza, o conceito de natural existe em oposição ao social, sendo assim, a natureza pura, na qual estão as crianças, não inclui a sociedade, ou seja, os adultos.

Nos brinquedos observados, é notável também a presença de elementos do imaginário popular associado à tecnologia e à ciência, como robôs inteligentes, foguetes espaciais e seres extraterrestres. Ao mesmo tempo em que materializam a Fantasia, o uso desses elementos pode estar associado à necessidade de integrar as crianças ao mundo científico em que vivemos atualmente, no qual a tecnologia é

elemento extremamente presente, sugerindo a necessidade de preparação desses indivíduos à vida adulta, proposta pela primeira imagem da infância de Dahlberg, Moss e Pence (2007).

Figura 25 - Exemplo de brinquedos descritos que representam um robô e um foguete espacial



Fonte: Lojas Americanas. Disponível em: <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/oferta/55638/0/55638046_2GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/image/77755/7/77755748_1GG.jpg>. Acesso em: 23 jun. 2019.

A tecnologia do dia-a-dia também está presente em brinquedos que simulam um controle remoto, um relógio e o smartphone, este presente em todas as empresas. Em uma delas, há inclusive a integração dos emojis em um dos chocalhos. Esses elementos podem atuar como uma introdução a objetos comuns do cotidiano, com os quais os adultos interagem com frequência, e com os quais as próprias crianças também se relacionarão no futuro.

Cabe ressaltar também que todas as empresas apresentam brinquedos com figuras geométricas. Aqui, nota-se mais uma vez a aproximação com os brinquedos criados por Montessori e Fröebel, indicando, novamente, uma possível inclinação pedagógica desses objetos.

A escolha dos conteúdos temáticos é um dos mais significativos indicadores da percepção adulta sobre as crianças materializada nos brinquedos. Como apontado por Benjamin (2002) e Brougère (2008), os brinquedos podem ser compreendidos também como uma forma material de os adultos repassarem às crianças sua visão da infância e do que as crianças devem ser em determinada época e local. A partir da análise dos objetos alvos desta pesquisa, fica evidente

que, nesta época e local, percebemos os bebês de acordo com as três primeiras construções da infância apresentadas por Dahlberg, Moss e Pence (2007): como reprodutoras de conhecimento, como seres inocentes e primitivos, e como seres em desenvolvimento descontextualizado.

Figura 26 - Brinquedos das Empresas 1, 2 e 3 que simulam smartphones



Fonte: Lojas Americanas. Disponível em: <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/oferta/25855/7/25855768_1GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/oferta/14682/2/14682267_1GG.jpg>; <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/oferta/34049/3/34049345_1GG.jpg>. Acesso em: 23 jun. 2019.

3.2.12. Modificações

Todas as empresas observadas fazem uso de alterações na escala, da simplificação dos elementos, do hibridismo (a combinação de elementos de naturezas distintas em um só objeto, por exemplo, um animal e um instrumento musical) e do antropomorfismo (todos os animais são representados com rostos sorridentes). As Empresa 2 e 3 também fazem uso da personificação, dando características humanas a seres inanimados (por exemplo, expressões humanas a elementos da natureza como o sol e a lua).

O uso de expressões sorridentes nesses elementos pode ter relação com a intenção de incentivar o desenvolvimento das capacidades cognitivas das crianças, já que é recomendado aos adultos que apresentem diferentes expressões faciais ao brincar com elas (SINNO; CHARAFEDDINE; MIKATI, 2012).

3.2.13. Entrevista

Apenas uma designer, que atua na Empresa 1, aceitou participar desta pesquisa. A entrevista foi realizada por e-mail, entre fevereiro e abril de 2019. Foi enviado um documento com o protocolo da entrevista, o termo de consentimento e o questionário em si, que foi retornado à pesquisadora. O questionário enviado para a entrevistada está disponível no Anexo A.

Figura 27 - Exemplo de brinquedo descrito que apresenta alteração na escala, simplificação, hibridismo e antropomorfismo



Fonte: Lojas Americanas. Disponível em: <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/item/113069/1/113069101_1GG.jpg>. Acesso em: 23 jun. 2019.

O questionário da entrevista estava dividido em cinco blocos de perguntas, sendo o último relacionado a dúvidas específicas sobre os produtos da empresa, como os materiais utilizados, por isso não será incluído nesta análise.

O primeiro bloco da entrevista teve como objetivo coletar informações sobre a trajetória pessoal da entrevistada em relação à sua formação acadêmica, atuação e experiência profissional em design de brinquedos.

A entrevistada é graduada em Arquitetura e Urbanismo, e não possui formação específica na área de design de brinquedos. Ela atua há um ano e seis meses na área, que é o mesmo tempo em que está na Empresa 1.

Em relação às tarefas executadas na empresa, ela aponta sua ampla atuação, que inclui a realização de pesquisas de mercado, a criação do produto (desde a modelagem ao desenvolvimento de mecânicas de jogo), a busca de fornecedores de novos materiais e componentes, o desenvolvimento das ferramentas de produção (corte, vinco, moldes, etc.), o acompanhamento da produção dos brinquedos na fábrica, e o desenho do produto e da embalagem.

A resposta da entrevistada está relacionada aos resultados encontrados por Fernandes (2015), que aponta o design gráfico de artes e embalagens, o desenvolvimento técnico de embalagens e componentes, e o desenvolvimento do conceito de jogos e brinquedos como algumas das atividades de destaque do designer na indústria de brinquedos.

Em relação ao público-alvo, a entrevistada afirma que a empresa tem 07 linhas de brinquedos, com produtos para todas as faixas da infância, do nascimento até mais de 10 anos. Segundo a entrevistada: “Nosso público-alvo é o público infantil no geral. Tentamos manter uma linha completa, que possa acompanhar todo o desenvolvimento da infância, desde os mordedores de bebê até os quebra-cabeças mais complexos”.

Neste bloco, fica evidente que os designers têm ampla possibilidade de participação no processo de projeção dos brinquedos da Empresa 1, de modo que sua própria percepção individual sobre o que é a infância pode influenciar fortemente seu processo de projeto.

Também nota-se o uso do termo “desenvolvimento da infância”, sugerindo uma percepção das crianças enquanto seres biológicos, a terceira construção da infância apresentada por Dahlberg, Moss e Pence (2007), fenômeno evidenciado pela descrição dos brinquedos.

O segundo bloco de perguntas tinha como objetivo coletar informações sobre o processo pessoal de projeto de brinquedos realizado pela entrevistada, sem foco no público-alvo para o qual esses brinquedos são direcionados.

Segundo a entrevistada, o processo de projeto de brinquedos na Empresa 1 tem início com a análise de linha, busca de tendências e pesquisa de mercado. Em seguida, dá-se início ao processo criativo do produto, e depois ao desenvolvimento das ferramentas e materiais necessários para a produção do brinquedo. Essas fases também foram identificadas na pesquisa de Fernandes (2015).

Em relação aos fatores que influenciam suas propostas, a entrevistada aponta fenômenos mais relacionados às necessidades comerciais da empresa, como o histórico de vendas e a época de lançamento do produto, por exemplo. Como colocado por ela, “As vendas são o que balizam o nosso processo”. A influência de questões mercadológicas e comerciais também foi apontada por Fernandes (2015).

Também foi perguntado à entrevistada se são realizadas pesquisas sobre o público-alvo durante o processo de desenvolvimento dos brinquedos. Em resposta, ela afirma que “Sim, sempre. Nós fazemos pesquisas com pedagogos, psicólogos, lemos pesquisas de desenvolvimento infantil, tentamos sempre manter contato com pais e crianças, etc.” É interessante notar que, neste ponto, há divergência em relação às conclusões de Fernandes (2015), que apontou a relativa ausência do envolvimento infantil no desenvolvimento dos brinquedos. A atuação da Empresa 1, portanto, pode indicar pioneirismo ou uma atualização nas práticas desde a realização da pesquisa de Fernandes (2015).

Este trecho mostra uma preocupação em aproximar o processo de projeto das crianças, demonstrando uma maior abertura da Empresa 1 às realidades vividas da infância. Entretanto, essa abertura continua sendo acompanhada pela expertise de adultos sobre a infância (pedagogos, psicólogos). Vale ressaltar o destaque dado às pesquisas de desenvolvimento infantil, que pode estar associada a uma percepção da criança enquanto ser biológico, a terceira construção da infância apresentada por Dahlberg, Moss e Pence (2007), fenômeno evidenciado pela descrição dos brinquedos.

A maior abertura à vivência das crianças também é evidenciada pela sua participação em diversos testes durante o desenvolvimento dos brinquedos, ainda na fase de protótipo, como afirma a entrevistada. Vale ressaltar, entretanto, que a participação infantil destacada pela entrevistada se dá em uma fase posterior ao planejamento, quando o conceito do brinquedo já está definido.

Em relação à importância dada aos adultos durante o processo de projeto dos brinquedos, a entrevistada afirma que “Os pais são determinantes na aquisição dos produtos. Tentamos criar chamadas nas embalagens com textos que chamem a atenção dos adultos e demonstrem a segurança do produto”.

O terceiro bloco de perguntas tinha como objetivo coletar informações sobre o processo pessoal de projeto de brinquedos voltados para crianças de 0 a 3 anos e

realizado pela entrevistada. Neste bloco, destacou-se a preocupação com a segurança dos bebês a quem esses produtos são direcionados.

A entrevistada afirma que já projetou brinquedos para essa faixa etária, e segundo ela, a grande diferença em relação aos brinquedos para crianças maiores é a presença de mais normas de segurança que devem ser cumpridas, acarretando uma preocupação maior com o projeto, especialmente em relação a partes pequenas.

Para a entrevistada, a segurança é uma característica essencial dos brinquedos para crianças de 0 a 3 anos: “É essencial que o projeto não apresente risco à criança. Como nessa fase elas costumam levar tudo à boca, nós nos preocupamos muito que não haja farpas em nenhum componente, que o produto seja macio, que não haja partes pequenas que possam ser engolidas, que o produto não rasgue com facilidade, que tenha boa resistência mecânica, etc.”

Entre as limitações no projeto de brinquedos para crianças de zero a três anos, o entrevistado evidencia mais uma vez a importância da segurança, afirmando que o produto deve ser atóxico, livre de ftalatos e não apresentar metais pesados, exigências descritas na Portaria nº 369/2007 do Inmetro. Além disso, o entrevistado destaca que são utilizados gabaritos com dimensões da garganta dos bebês, limitando as dimensões do produto e suas partes.

Tal preocupação com a segurança pode ter relação com a percepção da criança enquanto ser inocente e primitivo, e que deve ser protegido dos perigos do mundo, que caracteriza a segunda construção da infância apresentada por Dahlberg, Moss e Pence (2007).

Quando perguntado à entrevistada o que ela espera que os brinquedos que projeta ofereçam para as crianças de 0 a 3 anos, ela respondeu: “Desenvolvimento do intelecto, da sociabilidade, da criatividade e do lúdico”, que pode ser relacionado, mais uma vez, à percepção da criança enquanto um ser biológico, e que precisa ser preparado para a vida adulta, características da primeira e da terceira construção da infância de Dahlberg, Moss e Pence (2007).

O quarto bloco de perguntas, último a ser analisado neste trabalho, tinha como objetivo coletar informações sobre a perspectiva pessoal da entrevistada a respeito da infância e das crianças, e continha apenas duas perguntas.

Em primeiro lugar, quando perguntada sobre o que a infância representa para ela, a entrevistada deu a seguinte resposta: “É a fase mais importante do

desenvolvimento do indivíduo. É o momento em que é formada a sua personalidade e visão de mundo”. Em seguida, foi perguntado quais os aspectos e/ou características que ela considera representativos das crianças, e a resposta foi: “A inocência e a criatividade”.

Neste bloco de perguntas, nota-se o alinhamento da entrevistada com o discurso do desenvolvimento, sendo a primeira infância considerada por ela como a fase mais importante desse processo. Esse posicionamento está alinhado com a terceira construção da infância apresentada por Dahlberg, Moss e Pence (2007).

Nota-se ainda a percepção da entrevistada da infância enquanto um período de inocência e criatividade, que pode ser relacionada à segunda construção da infância, na qual as crianças são seres puros e bons, corrompidos pela sociedade. Considerando a importância da visão pessoal do designer no projeto dos brinquedos, apontada por Fernandes (2015), é possível sugerir que a percepção da entrevistada sobre a infância tenha influência sobre seus projetos de brinquedos, o que pode ser reforçado pela constatação de que as mesmas construções da infância são observadas nos brinquedos e na fala da entrevistada.

A realização desta entrevista permitiu conhecer o impacto da atuação da entrevistada nas decisões projetuais dos brinquedos, bem como sua percepção em relação à infância.

Após a análise e discussão dos dados encontrados, pode-se afirmar que os brinquedos brasileiros voltados para a primeira infância e observados nesta pesquisa apresentam materializações das três primeiras construções da infância apresentadas por Dahlberg, Moss e Pence (2007) através de sua dimensão material e conceitual: a construção da criança como reprodutora de conhecimento, como ser inocente e primitivo, e como ser biológico. Essas construções são evidenciadas pela notável preocupação em promover o desenvolvimento infantil, considerado como um processo determinado biologicamente e seguindo leis gerais, e em proteger as crianças e separá-las dos adultos.

O design está intimamente relacionado com esse fenômeno, já que, enquanto atividade significativa no projeto desses produtos, é responsável por decisões que incluem os temas, as formas, as cores, os materiais e os tipos de brincadeira que um brinquedo deverá oferecer, domínios nos quais, como vimos, as construções da primeira infância se engendram quase que imperceptivelmente.

CONCLUSÕES

A capacidade do design em dar forma a aspectos culturais, como a infância, é um fato amplamente discutido e aceito na área. Entretanto, ainda cabe investigar como essa capacidade é efetivamente realizada em uma infinidade de produtos frutos de processos de design. Ou seja, ainda é preciso investigar como esses aspectos culturais estão materializados nos objetos, e como as decisões projetuais dão forma a aspectos culturais.

Este trabalho propôs-se a fazer essa investigação, buscando examinar como as construções da primeira infância estão efetivamente materializadas em brinquedos brasileiros para bebês, e como decisões de projeto dão forma a essas construções da infância nesses objetos.

Para isso, descrevemos brinquedos para bebês produzidos por empresas brasileiras e analisamos suas características. Em sua maioria, os brinquedos analisados são mordedores, chocalhos, ou brinquedos de encaixar e empilhar. Eles são feitos de plástico e multicoloridos, e incentivam a brincadeira fantasiosa, sensorial, ativa e solitária. A forma desses objetos está intimamente relacionada a seu conteúdo conceitual, sendo inspirados em elementos da natureza, especialmente animais, além de formas geométricas, objetos do cotidiano, e objetos associados às conquistas tecnológicas contemporâneas.

Através da análise dessas características, observamos que estes objetos demonstram grande preocupação com a segurança, com o aprendizado e com o desenvolvimento das capacidades físicas e cognitivas dos bebês, preocupação evidenciada tanto no aspecto material quanto conceitual desses objetos.

Nesses brinquedos, a preocupação com a segurança é evidenciada pelo uso de peças adequadas às dimensões infantis, pelas formas arredondadas e orgânicas, e pela ausência de materiais tóxicos, por exemplo. No aspecto conceitual, essa preocupação é evidenciada pela grande presença de conteúdos relacionados à natureza e a pouca presença de figuras humanas, revelando o conflito entre o natural e o social, que tem relação com a percepção de Rousseau da criança como

um ser inerentemente puro, que deve ser protegida da sociedade corrupta na qual está inserida. Além disso, a importância da segurança nesses objetos também foi levantada pela entrevistada.

A preocupação com o aprendizado e com o desenvolvimento das capacidades físicas e cognitivas ficou evidente pela definição da funcionalidade desses objetos, que, segundo as próprias empresas, buscam estimular o aprendizado e o desenvolvimento de capacidades individuais. Ela também fica evidente na escolha dos temas desses objetos, que apresentam figuras geométricas, letras e números, por exemplo.

Deste modo, a análise dos brinquedos permitiu relacioná-los a três construções da primeira infância: a criança como reprodutora de conhecimento, como um ser primitivo e inocente, e como um ser biológico. Ou seja, é para estas crianças que os brinquedos analisados nesta pesquisa foram projetados: para a criança vazia e incompleta, que precisa aprender as capacidades que lhe permitirão alcançar a completude da vida adulta; para a criança inocente e primitiva, sem maldade e movida pelos instintos, que deve ser protegida da violência e da imoralidade do mundo que a cerca; e para a criança que cresce subindo degraus estáticos e sequenciais, que a levam da inferioridade de um ser incapaz ao status superior de indivíduos maduros – e adultos.

Como atividade responsável pela definição das características dos brinquedos que foram descritos e analisados neste projeto, o design contribui diretamente para a materialização dessas construções da infância nesses objetos.

Neste trabalho, adotamos uma definição do design como atividade responsável pela adaptação dos produtos industriais às necessidades do usuário. Nos brinquedos estudados, essa relação fica evidente na necessidade do equilíbrio entre o sucesso comercial desses produtos e sua adequação às capacidades das crianças e às exigências de segurança, fatores evidenciados tanto na análise dos objetos quanto na entrevista realizada.

Além da adaptação às necessidades do usuário, destacamos também a importância da individualidade dos profissionais da área para o resultado final dos produtos que projetam. Neste trabalho, pudemos observar que a perspectiva pessoal da entrevistada está alinhada às construções da primeira infância encontradas nos brinquedos que pertencem à empresa na qual ela atua e que foram analisados para a pesquisa.

O quadro elaborado para a descrição dos brinquedos permitiu uma análise estruturada das decisões projetuais que dão forma a esses objetos, sendo muito importante para a identificação das características materiais e conceituais que dão forma às construções da primeira infância encontradas nesses objetos.

Através desse quadro, foi possível identificar qual o uso pretendido desses objetos, em qual material são fabricados, quais suas cores e formas, se produzem ruído ou possuem movimento, que tipo de brincadeira buscam promover, e quais são os temas e modificações encontrados nesses objetos. Ou seja, foi possível identificar como as construções da primeira infância estão efetivamente materializadas em brinquedos brasileiros para bebês.

Os itens elencados no quadro de descrição são referentes a diferentes decisões projetuais, tomadas pelos profissionais de design que atuam na área. Assim, evidenciam que o design está diretamente envolvido no processo de materialização de construções da primeira infância nos brinquedos.

No Brasil contemporâneo, a preocupação com a segurança, o aprendizado e o desenvolvimento dos bebês é, indiscutivelmente, uma causa nobre e digna. Entretanto, precisamos estar atentos à maneira com que agimos em relação às crianças norteados por essas preocupações.

Ainda que seja importante proteger as crianças de perigos da vida cotidiana, não podemos aliená-las de fenômenos que fazem parte da existência humana e que, muitas vezes, as afetam diretamente, como a guerra e a violência, por exemplo. É este tipo de pensamento que faz com que vejamos as crianças como seres assexuados, que não devem ouvir ou aprender nada sobre questões relacionadas à sexualidade, deixando-as vulneráveis, caladas e culpadas frente a predadores sexuais, por exemplo.

De modo semelhante, o aprendizado e o desenvolvimento também não podem ser vistos exclusivamente como processos biológicos e independentes do contexto no qual essas crianças estão inseridas. A individualidade, a família, as condições econômicas e sociais, e muitos outros fatores também influenciam esses fenômenos, que não se dão de forma estática e sequencial, mas sim de maneira holística e complexa.

Além disso, pesquisadores do desenvolvimento humano sugerem que são os estímulos providos pelos adultos, através do cuidado responsivo, ativo, harmônico e divertido, que promovem o aprendizado mais efetivo. Entretanto, podemos notar que

a maioria dos brinquedos analisados foram projetados para a brincadeira solitária.

As construções relacionadas aos brinquedos analisados produzem uma imagem da infância na qual as crianças são seres pobres, fracos e passivos, incapazes e subdesenvolvidos, dependentes e isolados do mundo. Neste trabalho, entretanto, adotamos um posicionamento alinhado à perspectiva pós-moderna da infância, na qual a criança pequena é compreendida como um sujeito único, complexo e individual, rica em potencial, forte, poderosa e competente.

Por essa razão, acreditamos ser necessário um posicionamento mais crítico em relação às crianças pela sociedade em geral, e também dos designers e dos fabricantes de brinquedos, já que estes são alguns dos atores que agem diretamente na materialização do mundo no qual estas crianças estão inseridas.

Sendo assim, é importante que as indústrias e os designers de brinquedo sigam a prática de uma das empresas estudadas e integrem mais as crianças no processo de criação desses objetos, não apenas testando se elas estão interessadas, mas convidando-as a projetar. Desse modo, os brinquedos deixam de ser uma imposição adulta, e se tornam objetos com os quais as crianças realmente possuem uma conexão.

Acreditamos que este trabalho traz uma contribuição significativa ao demonstrar que o design possui um papel decisivo na materialização de construções da primeira infância nos brinquedos, pois é através de processos de projeto que esses objetos ganham forma e conteúdo, estes fortemente influenciados pelas concepções que possuímos das crianças.

Também acreditamos que a ferramenta elaborada para descrição dos objetos analisados nesta pesquisa pode ser reutilizada para futuras análises de brinquedos em pesquisas semelhantes, ainda que com modificações. Ela foi criada pela necessidade de uma ferramenta que possibilitasse a descrição e análise padronizada, visto que não encontramos uma ferramenta semelhante que pudesse ser utilizada para este fim.

Abordamos neste trabalho alguns aspectos sobre a capacidade do design de materializar construções da primeira infância nos brinquedos. Entretanto, devido à complexidade dos temas envolvidos, às decisões metodológicas e a limitações relacionadas ao desenvolvimento desta dissertação, nem todos os aspectos foram abordados ou profundamente elaborados, configurando-se, portanto, como oportunidades para o desenvolvimento de novas pesquisas na área.

As mesmas críticas sobre a necessidade de inclusão das crianças no desenvolvimento dos brinquedos se aplica a este trabalho. Sugere-se que estudos futuros sobre o tema busquem envolver ativamente as crianças na realização das pesquisas, bem como outros atores sociais relacionados a elas, em especial os pais e cuidadores.

Do mesmo modo, uma maior participação de designers de brinquedos e das empresas da área pode ser profundamente enriquecedora para compreender a relação entre os brinquedos e as construções da infância neles materializadas.

Sugere-se também uma investigação sobre a relação dos brinquedos e a decisão de compra feita pelos adultos, e como esses objetos são utilizados no ambiente doméstico e escolar, por exemplo.

Apesar das limitações deste trabalho, acreditamos que esta pesquisa contribui para evidenciar o fato de que os brinquedos são ótimos indícios da forma como enxergamos as crianças e da forma como agimos para com elas, e são um rico universo que nos permite compreender ainda mais as relações entre adultos e crianças em diferentes sociedades.

Ainda há muito a ser investigado sobre o projeto de brinquedos, especialmente para bebês. Apesar disso, acreditamos que esta pesquisa demonstra que os brinquedos são objetos que nos permitem compreender também própria natureza do design enquanto atividade projetual, bem como sua capacidade de materialização de aspectos culturais nos objetos.

Sabemos que, no Brasil, muitas crianças ainda não têm acesso aos brinquedos industrializados sobre os quais nos debruçamos nesta pesquisa. No entanto, tais brinquedos ainda são produzidos e comercializados, e as imagens que carregam em si, ainda que não cheguem efetivamente a todas as crianças, contribuem para o fortalecimento das construções sobre a infância.

E talvez esta imagem idealizada seja ainda mais nociva justamente para essas crianças que não as recebem diretamente: afinal, enquanto acreditamos que a infância é um momento idílico de felicidade e despreocupação, esquecemo-nos da existência de tantas crianças que ainda sofrem com fome, doenças, violência e exploração.

Reproduzir e materializar uma imagem idealizada da infância contribui para o apagamento das vivências de milhões de crianças para as quais a vida não é o sonho que nós, adultos, recordamos ser. E como podemos garantir os direitos

dessas crianças se nem ao menos reconhecemos e enxergamos sua existência?

É por esse motivo que, além de discutir a relação entre o design, os brinquedos e a infância, esta pesquisa também tem como objetivo trazer uma visão mais crítica sobre a infância para o campo de conhecimento do design. Afinal, aquilo que projetamos também afeta as crianças, e é importante que nossas decisões projetuais estejam realmente alinhadas com o que elas querem ou precisam, e não com o que nós achamos que elas querem e precisam. Esperamos, portanto, que este seja apenas um em uma vastidão de trabalhos sobre a infância, os brinquedos e o design.

REFERÊNCIAS

ABDI – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DESENVOLVIMENTO INDUSTRIAL (Brasil). **Relatório Indústria de Brinquedos**. 2011. Disponível em: <https://www3.eco.unicamp.br/Neit/images/stories/arquivos/Relatorios_NEIT/Industria-de-Brinquedos-Agosto-de-2011.pdf>. Acesso em: 02 jan. 2019.

ABRAL - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE LICENCIAMENTO (São Paulo). **O Setor**. Disponível em: <<https://abral.org.br/setor>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

ABRIN (Brasil). **Sobre**. 2018. Disponível em: <<http://www.abrin.com.br/sobre.asp>>. Acesso em: 17 set. 2018.

ASHLEY, M. P. It's only teething... A report of the myths and modern approaches to teething. **British Dental Journal**, [s. L.], v. 191, n. 01, 14 jul. 2001, p. 04-08. Disponível em: <<https://www.nature.com/articles/4801078.pdf>>. Acesso em: 23 jun. 2019.

ABRINQ - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DOS FABRICANTES DE BRINQUEDOS (Brasil). **Brinquedos 2017 - Estatísticas**. 2018. Disponível em: <<http://www.abrinq.com.br/wp-content/uploads/2018/10/ESTATISTICAS-BRINQUEDOS-2017.pdf>>. Acesso em: 14 fev. 2019a.

ABRINQ - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DOS FABRICANTES DE BRINQUEDOS (Brasil). **Brinquedos 2018 - Estatísticas**. 2019. Disponível em: <<http://www.abrinq.com.br/wp-content/uploads/2018/10/BRINQUEDOS-ESTATISTICAS-2018.pdf>>. Acesso em: 14 fev. 2019b.

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

BALEN-LETUNIĆ, Dubravka. An overview of prehistoric toys. **Etnološka istraživanja**, n. 18/19, 2014, p. 11-17.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. 34 ed. São Paulo: Duas Cidades, 2002.

BOTTOMORE, Tom (Ed.). **Dicionário do pensamento marxista**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2012.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2008.

BÜRDEK, Bernhard E. **Design – History, theory and practice of product design**. Berlim: Birkhäuser Basel, 2005.

CALLISTER, William D.; RETHWISCH, David G. **Ciência e engenharia de materiais: uma introdução**. 9. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2018.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. 2 ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.

DAHLBERG, Gunilla; MOSS, Peter; PENCE, Alan. Constructing early childhood: what do we think it is? In: **Beyond quality in early childhood education and care: languages of evaluation**. 2 ed. Londres: Routledge, 2007. cap. 3, p. 43-61.

DASEN, Veronique. The rattle of Archytas: a toy to grow up. In: **Annales de Bretagne et des Pays de L'ouest**. France: Univ Haute-Bretagne, 2017. p. 89-107.

DAVIES, Douglas. **Child Development: A practitioner's guide**. 3 ed. Nova York: The Guilford Press, 2011.

DENIS, Rafael Cardoso. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. **Arcos**, v. 1, n. único, 1998.

EHRLOFF, Michael; MARSHALL, Tim (Eds.). **Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology**. Berlim: Birkhäuser, 2008.

FERNANDES, Rodrigo Queiroz Kühni. **A Gestão do Design na indústria de brinquedos: Estudos de caso sobre a inserção do design no processo de desenvolvimento de produtos em empresas de brinquedo no Brasil**. Recife, 2015. Dissertação (Mestrado em Design). Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco.

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GITTINS, D. The historical construction of childhood. In: KEHILY, Mary Jane (Ed.). **An introduction to childhood studies**. Maidenhead: Open University Press, 2009. p. 35-49.

HESKETT, John. **Desenho industrial**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

HEWITT, Karen. Blocks as a tool for learning: A historical and contemporary perspective. **Young Children**, v. 56, n. 1, 2001. p. 6-14.

HUPP, Stephen; JEWELL, Jeremy D. **Great myths of child development**. New Jersey: John Wiley & Sons, 2015.

INMETRO - INSTITUTO NACIONAL DE METROLOGIA, QUALIDADE E TECNOLOGIA (Brasil). **Portaria n.º 369**. 2007. Disponível em: <<http://www.inmetro.gov.br/legislacao/rtac/pdf/RTAC001208.pdf>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

KEHILY, M. J. **Understanding childhood - An introduction to some key themes and issues**. In: KEHILY, Mary Jane. An introduction to childhood studies. 2 ed. Maidenhead: Open University Press, 2009. p. 01-16.

KLIMCZAK, Natalia. Echoes of Ancient Children: 4,200-Year-Old Rattle Discovered in Turkey. **Ancient Origins**, Dublin, 31 ago. 2016. Disponível em: <<https://www.ancient-origins.net/news-history-archaeology/echoes-ancient-children-4200-year-old-rattle-discovered-turkey-006557>>. Acesso em: 02 jun. 2019.

KUDROWITZ, Barry M.; WALLACE, David R. The play pyramid: A play classification and ideation tool for toy design. **International Journal of Arts and Technology**, v. 3, n. 1, 2009, p. 36-56.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

MEFANO, Ligia. **O design de brinquedos no Brasil: uma arqueologia do projeto e suas origens**. Rio de Janeiro, 2005. Dissertação (Mestrado em Design). Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

MEYER, Anneke. The moral rhetoric of childhood. **Childhood**, v. 14, n. 1, 2007, p. 85-104.

MORRIS, Richard. **Fundamentos do design de produto**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. **O que é brinquedo**. 2 ed. São Paulo: Editora Braziliense, 1989.

PAPALIA, Diane E; OLDS, Sally Wendkos; FELDMAN, Ruth Duskin. **O mundo da criança: da infância à adolescência**. 11 ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2009.

PATRICK, Bethanne; THOMPSON, John. **An uncommon history of common things**. National Geographic Books, 2015.

POLYAKOV, A. V.; ESIN, Y. N. Horn figurines from an Okunev burial on Lake Itkul, Khakassia, Southern Siberia. **Archaeology, Ethnology and Anthropology of Eurasia**, v. 43, n. 2, 2015, p. 43-57.

PRIORE, Mary Del. **Apresentação**. In: PRIORE, Mary Del (Org.). História das crianças no Brasil. São Paulo: Contexto, 1999. p. 07-17.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2 ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

ROSA, Maria Virgínia de Figueiredo Pereira do Couto; ARNOLDI, Marlene Aparecida Gonzalez Colombo. **A entrevista na pesquisa qualitativa: mecanismo para avaliação dos resultados**. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

SARMENTO, Manuel Jacinto. As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade. **Crianças e miúdos: perspectivas sócio-pedagógicas da infância e educação**. Porto: Asa, 2004. p. 9-34.

SCHNEIDER, Beat. **Design – uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico**. São Paulo: Editora Blücher, 2010.

SINNO, Durriyah; CHARAFEDDINE, Lama; MIKATI, Mohamad. **Enhancing early child development: a handbook for clinicians**. New York: Springer Science & Business Media, 2012.

SWEET, Elizabet. Toys are more divided by gender now than they were 50 years ago. **The Atlantic**, 09 dez. 2014. Disponível em <<https://www.theatlantic.com/business/archive/2014/12/toys-are-more-divided-by-gender-now-than-they-were-50-years-ago/383556/>>. Acesso em: 02 jun. 2019.

TAYLOR, Africa. Reconceptualizing the 'nature' of childhood. **Childhood**, v. 18, n. 4, 2011, p. 420-433.

WOODHEAD, M. **Childhood studies - Past, present and future**. In: KEHILY, Mary Jane (Ed.). *An introduction to childhood studies*. 2 ed. Maidenhead: Open University Press, 2009, p. 17-31.

ANEXO A

Questionário utilizado na entrevista

ENTREVISTA

Esta entrevista tem como objetivo coletar informações sobre a prática profissional de designers brasileiros de brinquedos, a partir de suas experiências pessoais. A entrevista está dividida em cinco blocos de perguntas abertas, que podem ser respondidas na ordem preferível pelo entrevistado. São fornecidas informações sobre os temas abordados em cada bloco, e esclarecimentos sobre as perguntas realizadas.

INFORMAÇÕES DO(A) ENTREVISTADO(A)	
Nome completo:	
Idade:	Sexo:
<i>Quaisquer informações pessoais que possam identificar os entrevistados e/ou as empresas em que atuam serão mantidas em sigilo através do uso de nomes fictícios na redação final da dissertação.</i>	
Data da entrevista:	

1. Informações Pessoais: Formação Acadêmica e Atuação Profissional

Este bloco tem como objetivo coletar informações sobre a trajetória pessoal do(a) entrevistado(a) em relação à sua formação acadêmica, atuação e experiência profissional em design de brinquedos.

- a) Qual sua formação acadêmica? Possui alguma formação específica em design de brinquedos?
- b) Há quanto tempo atua em design de brinquedos? E há quanto tempo atua na empresa atual?
- c) Quais as tarefas que você executa enquanto designer de brinquedos na empresa em que atua?
- d) A organização interna da empresa em que você atua influencia de alguma forma sua prática profissional/criativa? Se sim, de que maneira?
- e) Para quais públicos-alvo você projeta brinquedos? Dentre eles, há algum público preferencial para a empresa em que atua? A quem cabe a decisão do público-alvo para o qual você projeta brinquedos?

2. Projeto de brinquedos

Este bloco tem como objetivo coletar informações sobre o processo pessoal de projeto de brinquedos realizado pelo(a) entrevistado(a), sem foco no público-alvo para os quais esses brinquedos são direcionados.

- a) Descreva brevemente seu processo de projeto de brinquedos.
- b) Quais os elementos ou fatores que influenciam e/ou determinam suas propostas de brinquedos?
- c) Você encontra limitações durante o projeto de brinquedos? Se sim, quais?
- d) Você realiza pesquisas sobre o público-alvo antes do e/ou durante o desenvolvimento de brinquedos? Se sim, de que forma?
- e) As crianças participam ou estão envolvidas no projeto de brinquedos? Se sim, de que forma?
- f) Durante o projeto de brinquedos, você considera o envolvimento dos adultos (pais, familiares, professores, cuidadores, etc.) na aquisição e interação com os brinquedos que projeta? Se sim, de que forma esse envolvimento influencia seus projetos?

3. Brinquedos para a primeira infância (crianças de 0 a 3 anos)

Este bloco tem como objetivo coletar informações sobre o processo pessoal de projeto de brinquedos voltados para crianças de 0 a 3 anos realizado pelo(a) entrevistado(a).

- a) Você já projetou brinquedos para crianças de mais de 3 anos? Se sim, quais as diferenças que você notou entre o projeto de brinquedos para crianças de 0 a 3 anos e de brinquedos para crianças de mais de 3 anos?
- b) Quais as características que você considera essenciais em um brinquedo para crianças de 0 a 3 anos? Você considera alguma delas como mais importante? Se sim, por quê?
- c) Existe alguma limitação adicional no projeto de brinquedos para crianças de 0 a 3 anos (além das expostas no item 2c)? Se sim, qual?
- d) O que você espera que os brinquedos que projeta ofereçam para as crianças de 0 a 3 anos?

4. Infância

Este bloco tem como objetivo coletar informações sobre a perspectiva pessoal do(a) entrevistado(a) a respeito da infância e das crianças.

- a) O que a infância representa para você?

b) Que aspectos e/ou características você considera representativos das crianças?

5. Específicas

Este bloco contém perguntas específicas relacionadas aos brinquedos voltados a crianças de 0 a 3 anos apresentados no catálogo da empresa na qual o(a) entrevistado(a) atua.

ANEXO B

Quadros de descrição dos brinquedos

	1.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Mordedor; esguichar água; brinquedo de banho.
	MATERIAL	Plastisol.
	FORMA	3 peças em formato de animais: leão, hipopótamo e rinoceronte; cada peça possui uma boia em formato circular com buraco no meio para encaixe, que pode ser intercambiável.
	COR	Verde, vermelho, laranja, azul, roxo, amarelo.
	RUÍDO/SONS	Não produz som.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Elementos da natureza fazendo uso de objetos dos humanos: leão, hipopótamo e rinoceronte usando boias.
	MODIFICAÇÕES	Alteração na escala; simplificação dos elementos; antropomorfismo.



2.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Grudar na parede; brinquedo de banho; aprender objetos e cores.
MATERIAL	Espuma.
FORMA	Animais; frutas; formas geométricas.
COR	Verde, azul, amarelo, vermelho.
RUÍDO/SONS	Não produz sons.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia;
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Imagens de animais, de frutas e de figuras geométricas.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala; Simplificação.

		3.	
		ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
		USO PRETENDIDO	Inflável; brinquedo de banho.
		MATERIAL	Plastisol.
		FORMA	Formas orgânicas com cantos arredondados.
		COR	Verde, azul, roxo, amarelo, cinza, laranja, rosa.
		RUÍDO/SONS	Não produz som.
		MECÂNICA	Não possui movimento.
		CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
		ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL			
CONTEÚDO	Imagens de animais interagindo com outros animais em ambientes externos, cercados por folhas e flores: cachorro e caracol, gato e libélula, coelho e borboleta, pássaro e abelha.		
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala; Simplificação.		

	4.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Mordedor.
	MATERIAL	Plastisol; tecido; velcro.
	FORMA	Mordedor em formato de animais: sapo, leão, rinoceronte, porco, elefante, pássaro; tira em tecido.
	COR	Verde, laranja, roxo, amarelo, azul, vermelho, branco.
	RUÍDO/SONS	Não produz sons.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Imagens de animais.
	MODIFICAÇÕES	Alteração na escala; Simplificação; Antopomorfismo.

		5.	
		ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
		USO PRETENDIDO	Mordedor.
		MATERIAL	Plastisol; Tecido.
		FORMA	Formas orgânicas que lembram gomos de frutas com texturas orgânicas, presas a uma tira de tecido.
		COR	Laranja, vermelho, verde.
		RUÍDO/SONS	Não produz sons.
		MECÂNICA	Não possui movimento.
		CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
		ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL			
CONTEÚDO	Imagens de frutas, lembrando um cacho.		
MODIFICAÇÕES	Alterações na escala; simplificação.		



6.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor; chocalho.
MATERIAL	Plastisol; Tecido.
FORMA	Animais: urso, macaco e pato; formas orgânicas que lembram flores, com extremidades arredondadas; tira de tecido.
COR	Verde, amarelo, vermelho, roxo.
RUÍDO/SONS	Som de chocalho.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Imagens de animais: urso, macaco e pato; e flores.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala; simplificação; antropomorfismo.



7.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor; chocalho.
MATERIAL	Plastisol; Tecido; velcro.
FORMA	Forma de frutas: morango, abacaxi, uva; formas orgânicas com cantos arredondados; tira de tecido.
COR	Verde, vermelho, amarelo, azul, laranja.
RUÍDO/SONS	Som de chocalho.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Imagens de frutas.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala; simplificação.



8.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Afetivo.
MATERIAL	Plástico; Tecido.
FORMA	Forma de animais: macaco, coelho, urso; tecido retangular.
COR	Laranja, vermelho, azul, verde, branco.
RUÍDO/SONS	Não produz sons.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Passivo; Solitário; Livre; Físico e Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Imagens de animais: urso, macaco e coelho.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala; simplificação; antropomorfismo.



9.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor.
MATERIAL	Vinil laminado; água.
FORMA	Forma orgânica semelhante a uma mão, cantos arredondados e buraco vazado no centro.
COR	Branco, vermelho, azul, amarelo, verde, laranja.
RUÍDO/SONS	Não produz sons.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo em forma de mão, com ilustrações de balões, confetes, trompete, pião, chocalho, centopeia, urso, mamadeira e marca da linha de produtos da empresa.
MODIFICAÇÕES	Alteração da escala; simplificação; antropomorfismo.

	10.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Mordedor.
	MATERIAL	Vinil laminado; água.
	FORMA	Forma orgânica semelhante a um pé, cantos arredondados e buraco vazado no centro.
	COR	Branco, verde, azul, amarelo, vermelho, marrom, laranja.
	RUÍDO/SONS	Não produz sons.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Brinquedo em forma de pé, com ilustrações de bola, brinquedo de animal com rodas nos pés, avião, cavalinho de madeira, um urso dentro de uma meia, brinquedo de urso não identificado e marca da linha de brinquedos da empresa.
	MODIFICAÇÕES	Alteração da escala; simplificação; antropomorfismo.

	11.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Mordedor.
	MATERIAL	Vinil laminado; água.
	FORMA	Formas orgânicas que se assemelham a estrelas, forma retangular; cantos arredondados, com buraco vazado no centro.
	COR	Branco, azul, verde, rosa, laranja, vermelho, amarelo, marrom, roxo, rosa, preto.
	RUÍDO/SONS	Não produz ruído.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Brinquedo de três peças, duas com forma de estrela, um com formato retangular. Cada peça está associada a um elemento: terra, água e ar. A peça terra tem formato retangular, e traz ilustração de um globo terrestre em tamanho reduzido e com grama verde e flores no chão, um caminho que leva a uma casa com árvores ao fundo, uma bicicleta encostada em uma placa apontando para a esquerda, um personagem infantil em um carro, e uma árvore com frutos vermelhos. A peça ar tem formato de estrela, e possui ilustrações de um cata-vento, uma borboleta, e uma pipa sendo segurada por um pássaro. A peça água tem formato de estrela e traz ilustrações em círculos azuis de algas marinhas, uma concha, um peixe, uma estrela do mar e um personagem infantil em trajes de banho e dentro de uma boia. Todas as peças têm a marca da linha de brinquedos.
	MODIFICAÇÕES	Alterações na escala; simplificação; antropomorfismo.

	12.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Mordedor.
	MATERIAL	Vinil laminado; água.
	FORMA	Forma orgânica semelhante a um peixe; cantos arredondados; triângulo vazado no centro; Forma orgânica semelhante a um caranguejo; cantos arredondados; buraco vazado no centro.
	COR	Branco, amarelo, laranja, vermelho, preto, azul, verde.
	RUÍDO/SONS	Não produz sons.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Brinquedo em formato semelhante a peixe, com ilustração de peixe sorrindo e marca da linha de brinquedos da empresa. Brinquedo em forma de caranguejo, com ilustração de caranguejo sorrindo e com as garras para o alto e marca da linha de brinquedos da empresa.
	MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação; antropomorfismo.

	13.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Mordedor.
	MATERIAL	Vinil laminado; água.
	FORMA	Forma orgânica, com cantos arredondados; buraco vazado no centro.
	COR	Verde, laranja, amarelo, vermelho, azul, preto, branco.
	RUÍDO/SONS	Não produz sons.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Brinquedo em forma orgânica com ilustração de sapo apoiado nas patas e sorrindo e marca da linha de brinquedos da empresa. Brinquedo em formato orgânico com ilustração de tartaruga sorrindo e marca da linha de brinquedos da empresa.
	MODIFICAÇÕES	Alteração da escala; simplificação; antropomorfismo.

	14.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Mordedor.
	MATERIAL	Vinil laminado; água.
	FORMA	Forma orgânica, com triângulos pontudos no topo e base arredondada; cantos arredondados; buraco vazado no centro. Forma orgânica, cantos arredondados, buraco vazado no centro.
	COR	Amarelo, azul, laranja, vermelho, preto, branco, verde.
	RUÍDO/SONS	Não produz sons.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Brinquedo em formato orgânico com ilustração de coruja com os olhos voltados um para o outro e com a marca da linha de brinquedos da empresa. Brinquedo em formato orgânico com ilustração de tucano sorrindo e olhando para a frente, e com a marca da linha de brinquedos da empresa
	MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação; antropomorfismo.

	15.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Mordedor.
	MATERIAL	Vinil laminado; água.
	FORMA	Formas orgânicas, com cantos arredondados, e buraco vazado no centro.
	COR	Vermelho, cinza, preto, rosa, azul, verde, marrom, amarelo, laranja, branco.
	RUÍDO/SONS	Não produz sons.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Quatro mordedores em formas orgânicas com cantos arredondados e buraco vazado no centro, cada um possui uma ilustração de animais diferentes sorrindo: elefante, urso, macaco e leão.
	MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação; antropomorfismo.



16.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor.
MATERIAL	Vinil laminado; água.
FORMA	Formas orgânicas com cantos arredondados, e recortes vazados no centro.
COR	Amarelo, verde, laranja, vermelho, marrom, rosa, roxo, azul.
RUÍDO/SONS	Não produz sons.
MECÂNICA	Não produz movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	4 brinquedos de formas orgânicas, cantos arredondados e recortes vazados no centro, cada um possui uma imagem de animais diferentes sorrindo: centopeia, joaninha, caracol e abelha.
MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação; antropomorfismo.



17.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor.
MATERIAL	Vinil laminado; água.
FORMA	Formas orgânicas, com cantos arredondados e recortes vazados no centro.
COR	Vermelho, laranja, azul, verde, branco, amarelo, roxo.
RUÍDO/SONS	Não produz sons.
MECÂNICA	Não produz movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	4 brinquedos de formas orgânicas, cantos arredondados e recorte vazado no centro, cada um com uma ilustração de diferentes meios de transporte: balão, trem, submarino, foguete.
MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação.

		18.	
		ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
		USO PRETENDIDO	Mordedor.
		MATERIAL	Vinil laminado; água.
		FORMA	Formas orgânicas e geométricas, com cantos arredondados e recorte vazado no centro.
		COR	Amarelo, verde, vermelho, preto, branco, roxo.
		RUÍDO/SONS	Não produz sons.
		MECÂNICA	Não produz movimento.
		CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
		ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
		ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
		CONTEÚDO	3 brinquedos com formas orgânicas e geométricas, cantos arredondados e recorte vazado no centro, cada um apresenta uma ilustração de frutas diferentes: abacaxi; melancia; uva.
		MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação.



19.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor.
MATERIAL	Vinil laminado; água.
FORMA	Forma semelhante a sorvete servido em cone; com cantos arredondados, recorte vazado no centro;
COR	Marrom; vermelho; amarelo; azul; roxo; verde; rosa.
RUÍDO/SONS	Não produz sons.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedos em formato de sorvete servido em cones, com ilustrações que remetem a diferentes sabores e maneiras de servir: com calda com cereja, com confeitos, com canudo e com palito.
MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação.

	20.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Mordedor.
	MATERIAL	Plastisol.
	FORMA	Formas arredondadas com recorte redondo vazado no centro.
	COR	Marrom, roxo, verde, laranja, rosa, azul, amarelo.
	RUÍDO/SONS	Não produz sons.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Brinquedos em formato que lembram rosquinhas com coberturas coloridas e confeitos no topo.
	MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; Simplificação.

		21.	
		ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
		USO PRETENDIDO	Mordedor.
		MATERIAL	Plastisol.
		FORMA	Formas orgânicas que simulam animais: elefante, macaco e porco.
		COR	Azul, verde, roxo e rosa.
		RUÍDO/SONS	Não produz sons.
		MECÂNICA	Não possui movimento.
		CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
		ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
		ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
		CONTEÚDO	Imagens de animais sorrindo: elefante, macaco e porco.
		MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação; antropomorfismo.

		22.	
		ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
		USO PRETENDIDO	Mordedor.
	MATERIAL	Plastisol.	
	FORMA	Formato circular com recorte redondo no centro; texturas orgânicas com cantos arredondados simulando animais: coelho, golfinho e tucano.	
	COR	Verde, roxo, azul, rosa.	
	RUÍDO/SONS	Não produz sons.	
	MECÂNICA	Não possui movimento.	
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.	
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.	
		ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Argolas com imagens de animais sorrindo: coelho, golfinho e tucano.	
	MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação; antropomorfismo.	



23.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor; Chocalho.
MATERIAL	Plastisol; Tecido.
FORMA	Forma circular com recorte redondo vazado; forma de mão com base arredondada.
COR	Verde, azul, vermelho, rosa.
RUÍDO/SONS	Produz sons de chocalho.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Imagem de mão.
MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação.



24.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor; Chocalho.
MATERIAL	Plastisol; tecido.
FORMA	Forma circular com recorte redondo vazado; forma de pé com base arredondada.
COR	Laranja; azul; rosa.
RUÍDO/SONS	Produz sons de chocalho.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Imagem de pé.
MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; Simplificação.

	25.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Mordedor; Chocalho.
	MATERIAL	Plastisol; Tecido.
	FORMA	Forma de mão com base arredondada; forma orgânica que simula uma chave, com cantos arredondados.
	COR	Amarelo; roxo, rosa.
	RUÍDO/SONS	Produz sons de chocalho.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Imagem de mão e de uma chave.
	MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação.

	26.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Mordedor; Chocalho.
	MATERIAL	Plastisol; Tecido.
	FORMA	Forma de bola, forma de pé com base arredondada.
	COR	Vermelho; azul; rosa.
	RUÍDO/SONS	Produce sons de chocalho.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Imagem de bola e imagem de pé.
	MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação.

		27.	
		ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
		USO PRETENDIDO	Mordedor; Chocalho.
		MATERIAL	Plastisol.
		FORMA	Forma de mão com base em forma orgânica arredondada.
		COR	Rosa; azul.
		RUÍDO/SONS	Produz som de chocalho.
		MECÂNICA	Não possui movimento.
		CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
		ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
		ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
		CONTEÚDO	Imagem de mão com base orgânica arredondada.
		MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação.



28.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor; Chocalho.
MATERIAL	Plastisol.
FORMA	Forma de mão com base em forma orgânica arredondada.
COR	Rosa; azul; vermelho; verde; roxo; laranja; amarelo.
RUÍDO/SONS	Produz sons de chocalho.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Imagem de mão com base orgânica arredondada.
MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação.



29.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor; Chocalho.
MATERIAL	Plastisol.
FORMA	Forma de pé com base em forma orgânica arredondada.
COR	Azul, rosa.
RUÍDO/SONS	Produz som de chocalho.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; livre; Físico;
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Imagem de pé e base orgânica arredondada.
MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação.

		30.	
		ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
		USO PRETENDIDO	Mordedor; Chocalho.
		MATERIAL	Plastisol.
		FORMA	Forma de pé com base em forma orgânica arredondada.
		COR	Rosa; azul; vermelho; verde; roxo; laranja; amarelo.
		RUÍDO/SONS	Produce som de chocalho.
		MECÂNICA	Não possui movimento.
		CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
		ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL			
CONTEÚDO	Imagem de pé e base orgânica arredondada.		
MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação.		



31.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor; Chocalho.
MATERIAL	Plastisol.
FORMA	Formas orgânicas inspiradas em animais: arara, girafa, tartaruga.
COR	Amarelo, azul, verde.
RUÍDO/SONS	Produz som de chocalho.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Imagem de animais: arara, girafa e tartaruga.
MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação; antropomorfismo.



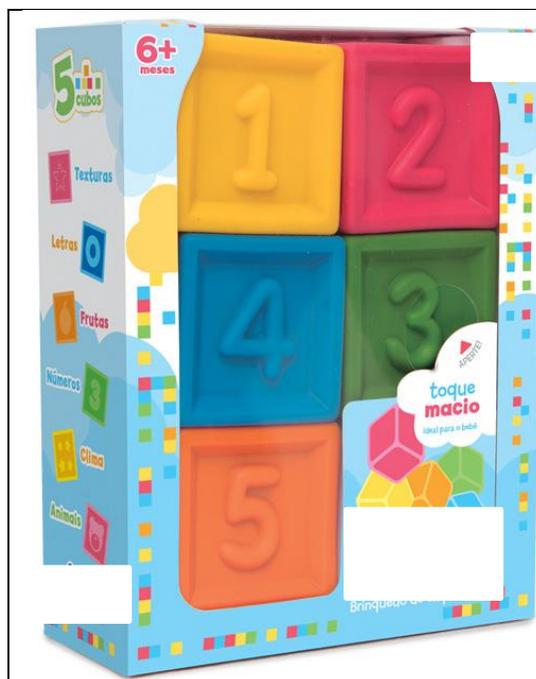
32.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor; Chocalho.
MATERIAL	Plastisol.
FORMA	Forma retangular com cantos arredondados inspirada em um smartphone.
COR	Azul; laranja; amarelo; vermelho; verde; branco.
RUÍDO/SONS	Produz som de chocalho.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Imagem de smartphone, com ilustrações na “tela” de melancia, sol; pato; nota musical; elementos que imitam botões na base, dois em formato arredondado e um em formato de estrela.
MODIFICAÇÕES	Simplificação.

	33.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	O brinquedo possui três peças que podem ser montadas, formando uma bola, e desmontadas.
	MATERIAL	Plastisol.
	FORMA	Duas peças de meia esfera com recorte redondo vazado no centro, uma peça cilíndrica.
	COR	Roxo, vermelho, verde.
	RUÍDO/SONS	Não produz som.
	MECÂNICA	O brinquedo pode ser rolado quando forma a bola.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico e Mental.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Quando montado, o brinquedo forma uma bola.
	MODIFICAÇÕES	Alteração de escala.

	34.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Brinquedo possui quatro rodas, simulando um carro, para ser empurrado/puxado pela criança.
	MATERIAL	Plastisol.
	FORMA	Rodas arredondadas, forma orgânica com cantos arredondados e recorte circular vazado.
	COR	Amarelo, laranja, vermelho, azul, verde.
	RUÍDO/SONS	Não produz sons.
	MECÂNICA	Movimento de rotação e translação provocado pela criança.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Imagem de carro.
	MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação.



35.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Brinquedo possui rodas, para ser empurrado/puxado.
MATERIAL	Plastisol.
FORMA	Quatro rodas redondas, base retangular com cantos arredondados, cabeça de urso.
COR	Azul, verde, amarelo, vermelho, laranja.
RUÍDO/SONS	Não produz sons.
MECÂNICA	Movimento de rotação e translação das rodas provocado pela criança; movimento de rotação da cabeça.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Imagem híbrida de automóvel com cabeça de urso, imagem de patas nas rodas.
MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; Simplificação; Hibridismo.



36.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Cinco cubos que podem ser empilhados.
MATERIAL	Plastisol.
FORMA	Formas cúbicas com cantos arredondados.
COR	Amarelo, vermelho, laranja, azul, verde.
RUÍDO/SONS	Não produz som.
ISOLADO/CONJUNTO	Isolado; Linha BDA.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Construção.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Conjunto de cinco cubos empilháveis, com imagens de animais, elementos da natureza, frutas e números nas faces.
MODIFICAÇÕES	Simplificação.

	37.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Empilhar.
	MATERIAL	Plastisol.
	FORMA	Quatro peças esféricas.
	COR	Verde, vermelho, azul, amarelo.
	RUÍDO/SONS	Não produz sons.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Desafio; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Quatro peças com imagens de animais: vaca, carneiro, porco e galinha; brinquedo possui cheiro especial.
	MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação.

	38.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Mudar a forma do brinquedo: estendê-lo, dobrá-lo, encolhê-lo.
	MATERIAL	Plastisol.
	FORMA	Peças em forma orgânica interligadas por articulações, simulando uma lagarta, que permitem estendê-lo, dobrá-lo, encolhê-lo.
	COR	Amarelo, laranja, vermelho, azul, verde.
	RUÍDO/SONS	Produz som de chocalho.
	MECÂNICA	As articulações permitem que o brinquedo seja estendido, dobrado, encolhido.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL		
CONTEÚDO	Imagem de uma centopeia sorrindo.	
MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação; antropomorfismo.	

	39.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Quando movimentado, o brinquedo retorna à sua posição de pé.
	MATERIAL	Plástico; água.
	FORMA	Forma cilíndrica com base e topo arredondados.
	COR	Amarelo; laranja; preto; branco; vermelho; azul.
	RUÍDO/SONS	Não produz som.
	MECÂNICA	Movimento provocado pelo posicionamento do centro de gravidade na base do brinquedo.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Desafio; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Muito ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Brinquedo em forma cilíndrica com base e topo arredondados, com ilustração de urso sorrindo ao lado de um pote de mel e cercado por flores e borboletas sorrindo.
MODIFICAÇÕES	Adaptação do tamanho à criança; simplificação; antropomorfismo.	

		40.	
		ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
		USO PRETENDIDO	Blocos de montar.
		MATERIAL	Plastisol.
		FORMA	5 peças cúbicas, cada uma com 4 cilindros no topo.
		COR	Vermelho, azul, verde, amarelo, laranja, roxo, rosa, branco.
		RUÍDO/SONS	Não produz som.
		MECÂNICA	Não possui movimento.
		CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Construção; Fantasia.
		ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL			
CONTEÚDO	Blocos de montar com imagens de números e animais.		
MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação; antropomorfismo.		



41.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Blocos de montar; podem ser montados livremente ou para formar animais.
MATERIAL	Plastisol.
FORMA	6 peças cúbicas, cada uma com 4 cilindros no topo.
COR	Azul, branco, rosa, verde, laranja, amarelo, preto.
RUÍDO/SONS	Não produz som.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Construção; Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Imagens de animais sorrindo: gato, cachorro, pássaro, pinto, porco, ovelha.
MODIFICAÇÕES	Alteração de escala, simplificação, antropomorfismo.



42.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Blocos de montar e encaixar, simulando um caminhão.
MATERIAL	Plastisol.
FORMA	6 peças cúbicas, cada uma com 4 cilindros no topo; três peças de base com rodas (8 rodas).
COR	Azul; marrom; verde; preto; amarelo; vermelho; roxo; laranja.
RUÍDO/SONS	Não produz som.
MECÂNICA	Movimento de rotação e translação provocado pelas rodas e eixos.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Desafio; Fantasia; Construção.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Imagem de caminhão (com cabine e compartimento de carga de cerca de madeira) e frutas: pera, banana, maçã, abacaxi, morango.
MODIFICAÇÕES	Alteração de escala; simplificação.

	43.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Encaixar as peças em formato de animais e formato de chaminé na peça em formato de casa.
	MATERIAL	Vinil.
	FORMA	Peça em formato de casa, peça em formato de chaminé, 04 peças em formato de animais: vaca, ovelha, cavalo e porco.
	COR	Amarelo, laranja, vermelho, roxo e azul.
	RUÍDO/SONS	Não produz sons.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Desafio; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Brinquedo reproduz o cenário de uma fazenda, com uma casa com chaminé e animais encontrados nesse ambiente: cavalo, porco, ovelha e vaca.
	MODIFICAÇÕES	Alteração da escala, simplificação.

	44.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Criança deve liberar as bolas que estão dentro do brinquedo batendo na parte superior com uma das peças.
	MATERIAL	Vinil.
	FORMA	Uma peça em formato de martelo; uma peça em formato orgânico que simula uma nave espacial, com uma saliência cilíndrica alongada onde está pintado um rosto com três olhos e uma boca, e que tem recorte vazado para encaixe de bolas.
	COR	Roxo, verde, amarelo, vermelho, azul e laranja.
	RUÍDO/SONS	Não produz ruído.
	MECÂNICA	Quando a parte superior é pressionada, as bolas são liberadas do brinquedo.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Desafio; fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Brinquedo faz referência ao imaginário de seres extraterrestres, apresentando um personagem alienígena com três olhos em cima de uma nave espacial.
	MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, personificação.



45.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Peças podem ser encaixadas uma dentro da outra ou empilhadas.
MATERIAL	Plástico atóxico.
FORMA	5 peças em formato oval e tamanhos diferentes com rostos de animais: urso, leão, porco, macaco e coruja.
COR	Azul, amarelo, verde, laranja, roxo, preto, rosa.
RUÍDO/SONS	Não produz sons.
MECÂNICA	Não possui movimento próprio.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Desafio; fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Peças em formato que faz referência ao brinquedo João Bobo e matrioska, e rostos de animais sorrindo e piscando: urso, leão, porco, macaco e coruja.
MODIFICAÇÕES	Alteração da escala, simplificação, antropomorfismo.



46.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Criança deve colocar as bolinhas na parte superior do brinquedo, as bolas podem sair em um dos braços ou pernas do brinquedo, quando a bola é colocada as orelhas do brinquedo giram.
MATERIAL	Plástico.
FORMA	Duas bolas e uma peça em formato de macaco sentado, com cabeça e rosto sorrindo, dois braços e duas pernas, e um recorte vazado em formato de coração no centro.
COR	Vermelho, roxo, azul, rosa.
RUÍDO/SONS	Não produz sons.
MECÂNICA	Bolas descem em um dos membros do macaco com a força da gravidade.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo, Solitário, Livre, Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Imagem de macaco sentado e com rosto sorridente.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, antropomorfismo, simplificação.



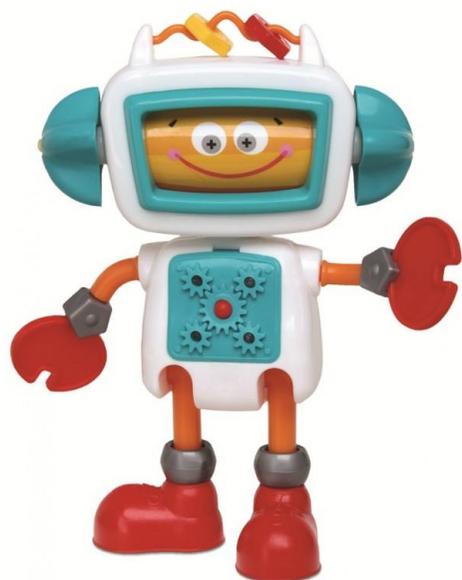
47.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Quando a coroa é apertada a boneca muda de expressão facial, e quando a estrela no peito da boneca é apertada é tocada uma música.
MATERIAL	Plástico.
FORMA	Formato de figura humana usando uma coroa na cabeça e um vestido, com asas, e segurando uma varinha com estrela na ponta e outras peças variadas.
COR	Laranja, amarelo, azul, roxo, verde.
RUÍDO/SONS	Boneca reproduz música quando apertada.
MECÂNICA	Boneca muda de expressão facial quando a coroa é apertada.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo, Solitário, Livre, Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Imagem que reproduz o imaginário de uma fada, figura humana com asas e varinha de condão que realiza desejos.
MODIFICAÇÕES	Alteração da escala, simplificação, hibridismo.



48.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Produzir sons a partir do movimento do brinquedo.
MATERIAL	Plástico.
FORMA	Duas peças no formato de maracas.
COR	Amarelo, roxo, verde, azul.
RUÍDO/SONS	Produz ruídos quando movimentado pela criança.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo no formato de maracas, instrumento musical de diversos povos tradicionais ao redor do mundo.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação.



49.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Apertar as teclas para produzir sons e acender luzes no brinquedo.
MATERIAL	Plástico.
FORMA	Peça em formato arredondado com pontas alongadas, com teclas em formas orgânicas e geométricas, nas quais há números, setas e uma televisão sorrindo.
COR	Preto, verde, laranja, amarelo.
RUÍDO/SONS	Produz sons quando as teclas são pressionadas.
MECÂNICA	Não possui movimento próprio.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Passivo; Solitário; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo reproduz imagem de controle remoto, acessório tecnológico utilizado para controlar eletrônicos.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação, personificação.



50.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Ao girar as peças laterais o brinquedo muda de expressão facial; ao apertar a peça no centro, o brinquedo reproduz frases e músicas.
MATERIAL	Plástico.
FORMA	Brinquedo formado por peças retangulares com cantos arredondados, duas peças em formato de estrela nas laterais, peças em formato arredondado com cortes nas pontas, peças em formato de sapatos.
COR	Branco, azul, vermelho, laranja, cinza, amarelo.
RUÍDO/SONS	Reproduz frases e músicas.
MECÂNICA	Quando as peças laterais são giradas, o brinquedo muda de expressão facial.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo reproduz o imaginário do robô inteligente, com capacidades humanas.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação, personificação.

	51.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Produzir sons batendo com as baquetas no tambor.
	MATERIAL	Plástico.
	FORMA	Brinquedo com rosto de tartaruga sorrindo, um tambor na parte superior, duas baquetas, quatro peças arredondadas na parte inferior.
	COR	Vermelho, verde, azul, amarelo, branco, preto.
	RUÍDO/SONS	Brinquedo produz sons quando as baquetas são batidas no tambor.
	MECÂNICA	Brinquedo possui movimento provocado pelas rodas.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial, fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Imagem reproduz a figura de uma tartaruga sorridente, seu casco foi substituído por um tambor.
	MODIFICAÇÕES	Alteração de escala, simplificação, antropomorfismo, hibridismo.

		52.		
		ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL		
		USO PRETENDIDO	Brinquedo de puxar, quando empurrado para baixo reproduz o latido de um cachorro.	
		MATERIAL	Plástico e vinil.	
		FORMA	Brinquedo com três peças redondas conectadas, uma peça em formato de cabeça de cachorro, quatro rodas arredondadas.	
		COR	Laranja, preto, roxo, verde.	
		RUÍDO/SONS	Quando pressionado para baixo, o brinquedo reproduz o latido de um cachorro.	
		MECÂNICA	Possui movimento provocado pelas rodas.	
		CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.	
		ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo, Solitário, livre, físico.	
		ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL		
CONTEÚDO	Brinquedo reproduz a imagem do animal doméstico cachorro.			
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação, hibridismo.			



53.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Criança deve interagir com os elementos do brinquedo, ajustando o retrovisor, girando o volante e apertando a buzina.
MATERIAL	Plástico.
FORMA	Brinquedo com peça redonda imitando um volante, peça retangular imitando um painel de automóvel apoiada em uma peça triangular, peça retangular imitando um espelho retrovisor.
COR	Amarelo, vermelho, branco, azul, roxo, preto.
RUÍDO/SONS	Quando pressionado, produz som de buzina.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Fantasia, Sensorial.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário, Livre, Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo reproduz a imagem de um volante, uma buzina, um painel e marcha de automóvel.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação.



54.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Brinquedo deve ser pressionado no centro para realizar movimento de andar.
MATERIAL	Plástico.
FORMA	Brinquedo com peça em formato orgânico, peça em formato de cabeça de girafa e peças em formato orgânico com base arredondada e rodas internas.
COR	Amarelo, vermelho, preto.
ISOLADO/CONJUNTO	Isolado.
MECÂNICA	Brinquedo produz movimento de andar quando pressionado.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo reproduz imagem de girafa, animal selvagem.
MODIFICAÇÕES	Alteração de escala, simplificação, hibridismo.



55.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Encaixar as peças nos espaços correspondentes e depois recuperá-los pela porta, cuja trava é acionada pelos ponteiros do relógio.
MATERIAL	Plástico.
FORMA	Peças para encaixe em formato de figuras geométricas e animais; peça em formato de cubo com relógio e ponteiros com olhos e alça na parte superior.
COR	Verde, roxo, vermelho, azul, amarelo, branco.
RUÍDO/SONS	Não produz sons.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Desafio, Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo reproduz imagens de relógio com olhos e sorrindo; peças em formato de animais (pato, peixe) e peças geométricas.
MODIFICAÇÕES	Alteração da escala, simplificação, personificação.



56.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Quando pressionado, o brinquedo reproduz sons, muda ilustrações; quando movimentado, reproduz barulho de chocalho.
MATERIAL	Plástico e vinil.
FORMA	Forma retangular com cantos arredondados; com tela de celular com números, símbolo de bateria, estrela, lupa e telefone, botão central com ícone do aplicativo whatsapp.
COR	Azul, branco, preto, roxo, amarelo, verde.
RUÍDO/SONS	Produz sons eletrônicos e de chocalho.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Passivo; Solitário; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo reproduz um smartphone, com telas e teclas numéricas, e símbolos associados aos smartphones e ícone do aplicativo Whatsapp.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação.



57.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor; chocalho; quando a peça central é movimentada apresenta uma ilustração diferente.
MATERIAL	Plástico e vinil.
FORMA	Duas peças em formato circular, peça em forma arredondada de gota.
COR	Azul, vermelho, amarelo, laranja.
RUÍDO/SONS	Produz som de chocalho.
MECÂNICA	Quando a peça central é movimentada apresenta uma ilustração diferente.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Passivo; Solitário; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo em forma de chocalho com ilustrações de rostos com a língua para fora e outra sorrindo com olhos em formato de coração, reproduzindo imagens inspiradas em emojis.
MODIFICAÇÕES	Personificação.



58.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Brinquedo abre a boca, onde são colocadas peças em formato de alimentos, que caem na barriga do brinquedo.
MATERIAL	Plástico.
FORMA	Brinquedo em formato orgânico de dinossauro com olhos díspares e dentes à mostra, peças em formato de peixe, coxa de frango e bife.
COR	Azul, preto, branco, vermelho.
RUÍDO/SONS	Não produz sons.
MECÂNICA	Boca pode ser aberta, peças caem na barriga.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Fantasia; Desafio.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo, Solitário, Livre, Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo reproduz imagem de dinossauro com expressão “desvairada”, com dentes expostos, sendo alimentado por peixe, frango e carne.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação, antropomorfismo.



59.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Membros articulados, quando pressionado o brinquedo reproduz frases.
MATERIAL	Plástico e vinil.
FORMA	Brinquedo em forma humana imitando um palhaço, com chapéu, calças largas, gravata e óculos, com o rosto sorridente.
COR	Amarelo, laranja, rosa, azul, branco, preto, vermelho.
RUÍDO/SONS	Quando pressionado, reproduz frases.
MECÂNICA	Membros articulados.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Passivo; Solitário; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo reproduz a imagem de um palhaço.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação, hibridismo.



60.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Membros podem ser movimentados, reproduz som quando botão é pressionado.
MATERIAL	Plástico e vinil.
FORMA	Brinquedo em formato de figura humana usando roupas de bailarina e com o rosto sorridente.
COR	Laranja, rosa, roxo, branco, preto.
RUÍDO/SONS	Quando pressionado reproduz sons.
MECÂNICA	Membros articulados.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Passivo; Solitário; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo reproduz imagem de uma bailarina sorridente.
MODIFICAÇÕES	Alteração da escala, simplificação, hibridismo.

	61.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Blocos para montar, encaixar e empilhar.
	MATERIAL	PVC
	FORMA	Peças em formato orgânico com topo arredondado e vazado para encaixe; peça em formato orgânico com braços, pés e rosto.
	COR	Azul, amarelo, vermelho e verde.
	RUÍDO/SONS	Não produz sons.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Construção.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico e Mental.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Blocos para montar com peça em formato de monstro, com pés, mãos e rosto sorridente.
	MODIFICAÇÕES	Personificação.



62.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Blocos para montar, encaixar e empilhar.
MATERIAL	PVC.
FORMA	Peças em formato orgânico com topo arredondado e vazado para encaixe; peça em formato orgânico com braços, pés e rosto.
COR	Azul, amarelo, vermelho e roxo.
RUÍDO/SONS	Não produz sons.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Construção.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico e Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Blocos para montar com peça em formato de monstro, com pés, mãos e rosto sorridente.
MODIFICAÇÕES	Personificação.

	63.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Blocos para montar, encaixar e empilhar.
	MATERIAL	PVC.
	FORMA	Peças em formato orgânico com topo arredondado e vazado para encaixe; duas peças em formato orgânico com braços, pés e rosto.
	COR	Amarelo, azul, vermelho, verde e roxo.
	RUÍDO/SONS	Não produz som.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Construção.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico e Mental.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Blocos para montar com peça em formato de monstro, com pés, mãos e rosto sorridente.
	MODIFICAÇÕES	Personificação.



64.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Chocalho.
MATERIAL	Plástico.
FORMA	Forma arredondada no topo, apoiada em peça com forma de gota e recorte interno, duas peças em forma geométrica.
COR	Amarelo, vermelho azul, laranja, verde.
RUÍDO/SONS	Produz som de chocalho.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo em formato de chocalho com imagens de animais (tucano e bicho-preguiça) sorrindo.
MODIFICAÇÕES	Antropomorfismo, simplificação.



65.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Atividades de girar, argolas com texturas, botão que sobe e desce, espelho, livrinho com abas e janelinha vai e vem.
MATERIAL	Plástico, espelho plástico.
FORMA	Peça em formato retangular com cantos arredondados, alça e protuberâncias arredondadas; dois botões, argolas, botão para deslizar, peça para girar; espelho.
COR	Azul, roxo, verde, laranja, vermelho, azul, amarelo.
RUÍDO/SONS	Reproduz som quando os botões são pressionados.
MECÂNICA	Algumas peças têm movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Desafio.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo possui um espelho e ilustrações de animais selvagens (tucano, cobra e macaco) sorrindo.
MODIFICAÇÕES	Antropomorfismo.



66.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Empilhar, encaixar e construir.
MATERIAL	PVC
FORMA	5 peças em formato de estrela.
COR	Azul, vermelho, laranja e verde.
RUÍDO/SONS	Não produz som.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Desafio; Construção.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico e Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo reproduz imagem de estrelas.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala.

		67.	
		ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
		USO PRETENDIDO	Encaixar as peças nos espaços correspondentes e depois recuperá-los pela porta.
		MATERIAL	Plástico.
		FORMA	Peça em forma de cubo com recortes vazados, e ilustração de macaco sorrindo e figuras geométricas; peças em formatos geométricos, orgânicos e de animais.
		COR	Roxo, laranja, vermelho, verde, azul.
		RUÍDO/SONS	Não produz som.
		MECÂNICA	Não possui movimento.
		CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Desafio.
		ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico e Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL			
CONTEÚDO	Figuras geométricas, figuras de animais (peixe e macaco).		
MODIFICAÇÕES	Alteração da escala, simplificação, antropomorfismo.		



68.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Girando os ponteiros, ele gira os olhos e faz barulho, rodar as engrenagens, peças para pressionar.
MATERIAL	Plástico, PVC, elástico.
FORMA	Peça em formato de círculo com base arredondada, duas peças redondas no topo, peça retangular arredondada, engrenagens, dois ponteiros, dois olhos.
COR	Vermelho, laranja, roxo, branco, azul.
RUÍDO/SONS	Quando pressionado reproduz sons.
MECÂNICA	Girando os ponteiros, ele gira os olhos.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo reproduz imagem de relógio sorrindo.
MODIFICAÇÕES	Alteração da escala, simplificação, personificação.



69.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor.
MATERIAL	Vinil.
FORMA	Brinquedo em formato orgânico com cantos arredondados, imitando um gato.
COR	Roxo, preto, branco.
RUÍDO/SONS	Não produz ruído.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Passivo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo reproduz imagem de um animal doméstico gato.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, antropomorfismo, simplificação.



70.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor
MATERIAL	Vinil
FORMA	Brinquedo em formato orgânico com cantos arredondados, imitando um cachorro.
COR	Amarelo, marrom, branco.
RUÍDO/SONS	Não produz som.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Passivo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo reproduz imagem de um animal doméstico cachorro.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, antropomorfismo, simplificação.



71.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Brinquedo pode ser movimentado, a caçamba sobe e desce fazendo barulho.
MATERIAL	Plástico.
FORMA	Forma de caminhão com caçamba, cantos arredondados, quatro rodas, olhos olhando para o lado.
COR	Amarelo, preto e branco.
RUÍDO/SONS	Produz som quando a caçamba sobe e desce.
MECÂNICA	Caçamba sobe e desce.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Reproduz imagem de um caminhão com olhos.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, antropomorfismo, simplificação.



72.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Brinquedo pode ser movimentado, a pá frontal sobe e desce fazendo barulho.
MATERIAL	Plástico.
FORMA	Forma de caminhão com pá frontal, cantos arredondados, quatro rodas, olhos olhando para o lado.
COR	Amarelo, preto e branco.
RUÍDO/SONS	Produz som quando a pá frontal sobe e desce.
MECÂNICA	Pá frontal sobe e desce.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Reproduz imagem de um caminhão com olhos.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, antropomorfismo, simplificação.

	73.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Brinquedo pode ser movimentado, possui blocos para encaixar, empilhar e montar.
	MATERIAL	Indeterminado.
	FORMA	Peça base em formato de barco, com quatro rodas; blocos em formato orgânico com topo arredondado; boneco em formato humano com rosto de pirata sorrindo; peça em formato de bandeira com caveira pintada; peça em forma de timão.
	COR	Marrom, branco, azul, vermelho, amarelo, verde, preto.
	RUÍDO/SONS	Não produz som.
	MECÂNICA	Brinquedo possui movimento provocado pelas rodas.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Construção; fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; solitário; livre; físico e mental.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Brinquedo reproduz imagem de barco pirata, com timão, bandeira e personagem pirata sorrindo.
	MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação, hibridismo.

	74.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Abrir e fechar a porta com a chave, peças para encaixar, telhado e janela que abre e fecha, pássaro que faz barulho.
	MATERIAL	Plástico.
	FORMA	Peça em forma triangular com cantos arredondados, base retangular, imitando o formato de uma casa, com janelas, porta, telhado e alça no topo; peças para encaixe em formato geométrico.
	COR	Amarelo, vermelho, azul, verde, laranja, roxo.
	RUÍDO/SONS	Peça no topo reproduz som.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Desafio; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Brinquedo reproduz imagem de uma casa, conteúdo temático associado ao conto de fadas da Chapeuzinho Vermelho.
	MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação, hibridismo.



75.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Brinquedo rodopia ao girar a manopla.
MATERIAL	Plástico, metal.
FORMA	Piã com haste.
COR	Azul, amarelo, preto, branco, vermelho, roxo, verde, laranja.
RUÍDO/SONS	Não produz som.
MECÂNICA	Brinquedo rodopia quando é acionado.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Passivo; cooperativo; livre; mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Piã, brinquedo tradicional e de grande carga cultural, associado ao artesanato.
MODIFICAÇÕES	Simplificação.



76.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Peças devem ser encaixadas no eixo parafusado.
MATERIAL	Plástico.
FORMA	Peça em formato de cabeça retangular com olhos; haste em espiral; peça base retangular com cantos arredondados; 05 peças em formas geométricas com recortes no centro.
COR	Branco, azul, preto, vermelho, laranja, verde, roxo.
RUÍDO/SONS	Não produz ruído.
MECÂNICA	Quando encaixadas as peças descem em rotação no eixo.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Desafio; Sensorial; Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo reproduz imagem de um robô.
MODIFICAÇÕES	Hibridismo; simplificação.



77.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor e chocalho.
MATERIAL	Vinil.
FORMA	Peça em forma de bola com texturas; quatro peças em forma arredondada; peça em forma de cabeça com olhos e boca sorridente.
COR	Verde, branco e preto.
RUÍDO/SONS	Produz som quando movimentado.
MECÂNICA	Não possui movimento
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial, fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Passivo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo reproduz imagem de uma tartaruga sorridente.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala; simplificação, antropomorfismo.

	78.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Brinquedo para movimentar com blocos para encaixar, montar e empilhar.
	MATERIAL	Plástico e vinil.
	FORMA	Base em forma retangular com rodas e cantos arredondados, simulando um automóvel com ilustrações de personagens humanos dirigindo e indo para a escola, base com topo removível; blocos com base arredondada e topo circular.
	COR	Amarelo; laranja; azul; roxo.
	RUÍDO/SONS	Não produz som.
	MECÂNICA	Movimento provocado pelas rodas.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Construção.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico e mental.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Brinquedo reproduz imagem de um ônibus escolar, com personagens humanos adultos infantilizados dirigindo, e dois personagens indo para a escola.
	MODIFICAÇÕES	Alteração na escala; simplificação; infantilização, hibridismo.

	79.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Modificar a forma do brinquedo movimentando as peças.
	MATERIAL	Vinil.
	FORMA	5 peças articuladas em formato triangular, com texturas inspiradas em escamas. Peças inspiradas no rosto e na cauda de um jacaré.
	COR	Vermelho, azul, roxo, verde.
	RUÍDO/SONS	Não produz som.
	MECÂNICA	Brinquedo articulado, permite a movimentação das peças em diferentes sentidos.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Fantasia; Desafio.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Mental.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Brinquedo inspirado no movimento e na forma do réptil jacaré.
	MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação, antropomorfismo (jacaré está sorrindo).

	80.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Peças para encaixar e empilhar formando a figura de um foguete.
	MATERIAL	Vinil.
	FORMA	4 peças com formas orgânicas, quando empilhadas formam a figura de um foguete espacial, com texturas em formas geométricas, lua, estrela e engrenagens.
	COR	Azul, vermelho, verde e roxo.
	RUÍDO/SONS	Não produz som.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Desafio; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Imagem do brinquedo inspirada em foguete espacial.
	MODIFICAÇÕES	Alteração na escala; simplificação.



81.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Encontrar a peça escondida entre as demais, encontrar a abelha escondida na colmeia.
MATERIAL	Vinil
FORMA	Uma peça inspirada na forma de uma abelha, com rosto sorridente; três peças em formato hexagonal com fundo oco, inspirado nas células dos favos construídos pelas abelhas; peças com texturas que representam favos, flores, pote de mel, abelhas.
COR	Azul; verde; roxo; amarelo.
RUÍDO/SONS	Não produz som.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Desafio; Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Cooperativo; Livre; Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo é inspirado na vida das abelhas, representando elementos associados às abelhas, como flores, potes de mel, favos, e uma personagem abelha.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala; antropomorfismo; hibridismo.

	82.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Encaixar, as peças podem ser livremente encaixadas umas nas outras.
	MATERIAL	Vinil.
	FORMA	3 peças inspiradas em polvos, com tentáculos em formato circular que permitem o encaixe umas nas outras.
	COR	Azul; verde; roxo.
	RUÍDO/SONS	Não produz som.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Desafio; Construção; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Brinquedo inspirado na forma de polvos.
	MODIFICAÇÕES	Alteração na escala; simplificação.

	83.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Afetivo.
	MATERIAL	Vinil.
	FORMA	Brinquedo em forma inspirada no imaginário dos robôs, com 4 diferentes expressões faciais, dois braços em forma de garra, dois pés; apresenta formas orgânicas com cantos arredondados e texturas.
	COR	Verde.
	RUÍDO/SONS	Produz som de chocalho.
	MECÂNICA	Rosto pode ser girado, mostrando diferentes expressões faciais.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Brinquedo inspirado no imaginário do robô inteligente, que possui emoções humanas. O rosto tem 4 expressões diferentes: Feliz, bravo, surpreso e sagaz.
	MODIFICAÇÕES	Alteração da escala; simplificação; personificação.

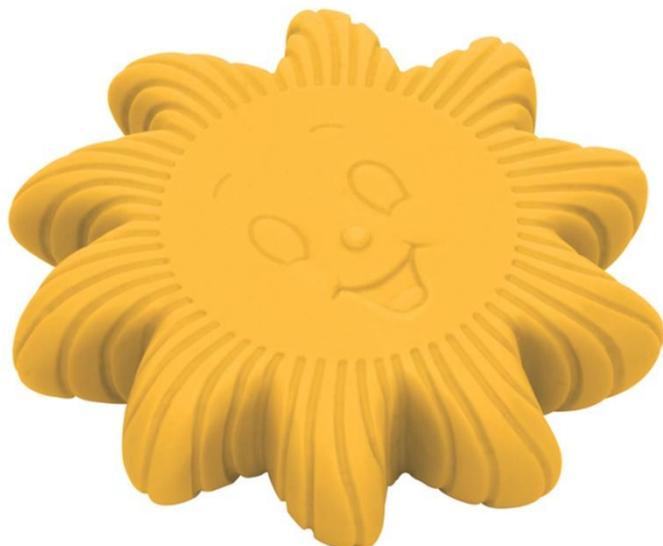


84.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Empilhar; carregar outros objetos; brinquedo de praia.
MATERIAL	Plástico.
FORMA	8 peças em formato de potes de tamanhos diferentes, que podem ser empilhados; figuras de animais em relevo no fundo de cada pote.
COR	Laranja; azul; verde; amarelo.
RUÍDO/SONS	Não produz som.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Construção; Desafio.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Muito ativo; Solitário; Livre; Físico e Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo em forma de potes.
MODIFICAÇÕES	Alteração da escala.



85.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Empilhar.
MATERIAL	Vinil.
FORMA	6 peças em formato de cubo, com relevo de animais, figuras geométricas, alimentos, entre outros, em cada face.
COR	Azul, cinza, vermelho, verde, amarelo, roxo.
RUÍDO/SONS	Não produz som.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Construção; Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico e Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Cubos com imagens de animais domésticos e selvagens (gato, coelho, pássaro, cachorro, porco, leão, macaco), imagens dos alimentos que esses animais consomem, figuras geométricas e formas como um coração.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação, antropomorfismo.

	86.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Empilhar; Mordedor.
	MATERIAL	Vinil.
	FORMA	4 peças em formato de esfera em diferentes tamanhos, com diferentes texturas.
	COR	Vermelho; verde; azul; amarelo.
	RUÍDO/SONS	Não produz som.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Desafio; Sensorial.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Mental.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Brinquedo faz referência às bolas, brinquedos comuns na cultura brasileira.
	MODIFICAÇÕES	Alteração na escala.



87.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor.
MATERIAL	Não identificado.
FORMA	1 peça inspirada no imaginário do sol, com 10 pontas com cantos arredondados e com ranhuras, e rosto sorridente no centro.
COR	Amarelo.
RUÍDO/SONS	Não produz som.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Referência ao imaginário do sol, lembrando desenhos simples feitos do sol.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação, personificação.

	88.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Mordedor.
	MATERIAL	Não identificado.
	FORMA	1peça em formato inspirado em meia-lua, com cantos arredondados, círculos em baixo-relevo criando textura, e rosto sorridente ao centro.
	COR	Branco.
	RUÍDO/SONS	Não produz som.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Referência ao imaginário da lua, lembra desenhos simplificados da lua.
	MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação, personificação.



89.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor.
MATERIAL	Não identificado.
FORMA	1peça em formato inspirado em um garfo, com cantos arredondados, ranhuras nas pontas, e rosto sorridente ao centro.
COR	Verde.
RUÍDO/SONS	Não produz som.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Referência ao garfo, um dos talheres usados para alimentação.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação, personificação.

	90.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Mordedor.
	MATERIAL	Não identificado.
	FORMA	1 peça em formato de estrela, com cantos arredondados, ranhuras nas cinco pontas, e rosto sorridente ao centro.
	COR	Azul.
	RUÍDO/SONS	Não produz som.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Referência ao imaginário das estrelas, lembra desenhos simplificados de estrelas.
	MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação, personificação.

	91.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Mordedor; chocalho.
	MATERIAL	Vinil.
	FORMA	Peça inspirada no formato de martelo, com a cabeça do martelo, e pega em formato de circunferência; com texturas em relevo e ranhuras.
	COR	Azul, amarelo.
	RUÍDO/SONS	Produz som de chocalho.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Brinquedo faz referência ao martelo, ferramenta usada em construções e reparos, associada aos homens.
	MODIFICAÇÕES	Alteração na escala; simplificação; hibridismo.



92.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Mordedor; chocalho.
MATERIAL	Vinil.
FORMA	Peça com topo inspirado no imaginário de uma flor, com um rosto sorridente ao centro; pega em formato de circunferência; texturas em relevo.
COR	Vermelho; verde.
RUÍDO/SONS	Produz som de chocalho.
MECÂNICA	Não possui movimento.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo faz referencia ao imaginário das flores, lembrando um desenho simplificado de uma flor.
MODIFICAÇÕES	Alteração na escala; simplificação; personificação; hibridismo.

	93.	
	ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
	USO PRETENDIDO	Mordedor.
	MATERIAL	Vinil.
	FORMA	1 peça em formato de retângulo, imitando um smartphone, com cantos arredondados, ranhuras nas bordas, rosto sorridente ao centro, e elementos comuns aos smartphones (botões, saída de áudio) em relevo.
	COR	Amarelo.
	RUÍDO/SONS	Não produz som.
	MECÂNICA	Não possui movimento.
	CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Sensorial; Fantasia.
	ESCALA DE BRINCADEIRA	Ativo; Solitário; Livre; Físico.
	ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
	CONTEÚDO	Referência ao aparelho eletrônico smartphone.
	MODIFICAÇÕES	Alteração na escala, simplificação, personificação.



94.	
ASPECTO MATERIAL E FUNCIONAL	
USO PRETENDIDO	Montar, encaixar.
MATERIAL	Plástico.
FORMA	24 blocos para encaixe em formato retangular, com saliências cilíndricas; 4 peças com rosto humano sorrindo; peça com 4 rodas.
COR	Laranja; azul; verde; amarelo.
RUÍDO/SONS	Não produz som.
MECÂNICA	Possui movimento provocado pelas rodas.
CATEGORIA DA BRINCADEIRA	Construção.
ESCALA DE BRINCADEIRA	Muito ativo; Solitário; Livre; Físico e Mental.
ASPECTO TEMÁTICO E CONCEITUAL	
CONTEÚDO	Brinquedo para montar e desmontar com peças com rostos humanos sorrindo.
MODIFICAÇÕES	Simplificação; hibridismo.