

# Linguagem de Projeto: Interação do Design com a Criança

*A project approach: Interaction between Design and Children*

Boschiero, Ana Emília Gil; graduada; FAUUSP Universidade de São Paulo  
[ana.boschiero@gmail.com](mailto:ana.boschiero@gmail.com)

## Resumo

Este trabalho trata dos aspectos particulares do design para crianças em fase pré-escolar, visando o estudo e a caracterização de uma linguagem de projeto adequada.

Explora ainda os possíveis modos de interação entre o design e o público infantil, com o objetivo de compreender qual o papel do design no cotidiano das crianças e como este pode constituir uma ferramenta que contribua para o seu desenvolvimento, estimulando a criatividade, a brincadeira e sua integração com o ambiente.

**Palavras Chave:** design; linguagem de projeto; crianças.

## Abstract

*This piece is about designing for children (of pre-school age) and the specific elements involved in that process. It aims to study and characterise a suitable approach for this type of project.*

*Explores also the possible ways of interaction between design and children, aiming to understand what is the role of design in children's daily life and how it can contribute as a tool to their development, stimulating creativity, playfulness and integration with their environment.*

**Keywords:** design; project approach; children.

**Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

## Introdução

Existem certos fatores determinantes da cultura infantil que qualificam e exigem respostas diferenciadas nos projetos destinados às crianças. Embora do ponto de vista das necessidades humanas sejam semelhantes aos projetos destinados ao público adulto, difere destes ao tratar do caráter não convencional, o que além de adequações ergonômicas e técnicas, requer um conhecimento das linguagens próprias com as quais a criança se expressa.

O conjunto de estímulos sensoriais é fundamental no processo de desenvolvimento, está intimamente ligado com a formação de um contexto lúdico e, conseqüentemente, com a sensação de acolhimento da criança. Ao investigar as suas linguagens, o brincar apresenta-se como meio de expressão pelo qual ela se relaciona com o ambiente externo, sendo então o lúdico um forte elemento para o projeto.

A finalidade do presente estudo é compreender os mecanismos e a lógica pelos quais as crianças percebem seu entorno, de que forma demonstram os seus códigos formais e como inserir essas referências no contexto de projeto.

## Metodologia

A metodologia de projeto abrange pesquisa teórica, estudo de casos, oficinas com crianças e exercício de projeto.

O percurso realizado parte do estudo do usuário, compreendendo os aspectos da infância e focando na relação fundamental entre as crianças e o lúdico; busca entender o que tem sido realizado com o estudo de casos e, com as oficinas, experimentar um contato direto. Chega então à discussão sobre a linguagem e de que maneira materializar conceitos teóricos em uma concepção de projeto destinado às crianças.

## Estudo de casos

Buscou-se individuar projetos guiados pelo interesse na relação educativo-lúdico-participativo, que apresentassem riqueza na concepção e âmbitos em que foram desenvolvidos e discussões sobre linguagem de projeto.

O estudo de casos permitiu a observação do exercício de inclusão da criança no processo de criação, visando formar uma percepção crítica - dos objetos e da lógica envolvida nos aspectos do cotidiano e da capacidade de organizar o próprio espaço - bem como para fazer emergir a cultura infantil e devolver o referencial das escolhas às próprias crianças.

Os casos estudados demonstram a preocupação em transformar hipóteses e desejos em realidade e como usar tais experiências - que partem das próprias crianças e, portanto, têm uma motivação intrínseca - para a construção do saber. Notou-se também que a experiência trouxe benefícios mútuos para todos os participantes.

Os resultados apontam que as crianças são participativas e capazes não só de inserir nos projetos suas opiniões pessoais, mas também de escolhas pontuais e justificadas.

## Oficinas

Foram realizadas duas oficinas com crianças que, através da confecção de desenhos, tiveram como objetivo aproximar a perspectiva do estudo da cultura infantil e incluí-las no processo.

## Resultados

### Projetando para crianças

O projeto para a infância pede soluções não convencionais. A qualidade lúdica e a presença de uma estrutura que dê suporte ao livre brincar como motivação intrínseca são de suma importância nos ambientes destinados às crianças, assim como os estímulos sensoriais.

Buscou-se compreender quais os elementos que participam da reflexão sobre uma linguagem de projeto para a infância, visando à integração com o mundo e a construção de conhecimento:

Visou-se o favorecimento de uma situação lúdica, imaginária, relacional, sensorial e criativa através de uma estrutura com similaridade entre configuração e uso, que contribua para os objetivos do que é ali realizado.

Utilizou-se o conceito de espaço relacional, que incentiva e prioriza as relações que nele acontecem e se qualifica pelo que é capaz de incitar, acolhedor e facilitador dessas ações. Um espaço narrativo que documenta não só resultados, mas também o processo; com flexibilidade e possibilidade de transformação, garantindo a existência de muitos espaços em um só e permitindo a ação ativa, uma identificação com o ambiente, impulsionando vontades e a ação da criança. (CEPPI G.; ZINI M, 1998)

Trata-se de expressar uma identidade precisa, para gerar uma rápida conexão entre ambiente e contexto e contribuir para a experiência e o norteamento da criança. (CEPPI G.; ZINI M, 1998)

Deu-se preferência a formas generosas, redondas e fluidas, priorizando posturas não-estáticas, interação física e o convite à exploração. Dimensões pensadas na medida da criança, visando segurança e ergonomia, bem como autonomia e sentimento de participação. (LAIZÉ, G., 2002)

Se as crianças têm forte ligação com os sentidos, o fato de projetar para exaltar o papel da sinestesia pretende colaborar fundamentalmente para os processos cognitivos e de formação da personalidade.

Projetar de maneira alternativa à tradicional - mais aberta à experiência, buscando um ambiente complexo, feito de contrastes e sobreposições sensoriais, porém polissêmico e equilibrado, conservando a percepção das partes e a distinção dos papéis. Entretanto, como a lógica que precede a percepção sensorial não é universal, a concepção de um suporte plurisensorial, significa não tanto riqueza em estímulos, mas sim que esteja equipado com valores diferentes de modo que qualquer pessoa possa se harmonizar. (Play +, 2005)

Produzir um esquema cromático mais rico e variado, ampliando a gama de cores e o modo como são usadas, com harmonia e unidade.

A riqueza de materiais e uso de texturas são características indispensáveis nos ambientes infantis. Além de instigar o sentido do tato, e assim a exploração do mundo pela criança, trazem inúmeras possibilidades para propor estímulos também no domínio da visão, olfato e audição. (CEPPI G.; ZINI M, 1998)

Suportes suficientemente cuidados para estimular a curiosidade e a imaginação, mas incompletos o bastante para que a criança se aproprie deles e os transformem através de sua própria ação.

### O Design e a Criança

É quando o design se abre para a perspectiva infantil que as possibilidades de experimentação crescem significativamente.

Projetar partindo da cultura infantil traz benefícios importantes que respondem às

expectativas reais desse grupo, introduzindo novas qualidades sensoriais e saberes, tornando complexo e estimulante o ambiente em que as crianças vivem.

Ao enxergar as crianças como seres participativos, intrínsecos e motivadores, elas se tornam passíveis de participar de todas as etapas dos projetos a elas destinados. Os processos participativos incorporam a dimensão humana, respondem a expectativas reais e criam importantes elos com o usuário. Auxiliam também no processo de construção mútua de conhecimento, aumentando o repertório para os profissionais.

Além disso, o design, como processo de solução de problemas e como elemento que contribui para a construção da cultura, pode participar na formação das crianças.

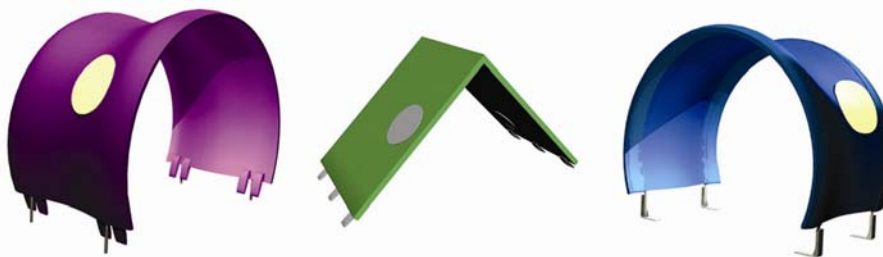
Usado como ferramenta educativa, é por natureza interdisciplinar e oferece sua experiência e metodologia para construir conhecimento, realizar projetos, responder aos interesses das crianças, até auxiliando no aprendizado de conteúdos de outros campos. Atividades de design com crianças podem ser muito próximas do brincar e têm, potencialmente, grande valor educacional.

### Exercício de projeto: transpondo conceitos para concepts

Buscando materializar a linguagem de projeto para a infância, propôs-se a concepção de um produto que trabalhasse com o medo do escuro.

Das oficinas e da teoria, foram retiradas as guias de projeto, pautadas principalmente na ludicidade, proteção, objetos simbólicos e interatividade.

O objetivo foi proporcionar um elemento apaziguador para que, nesse contexto, a criança pudesse lidar com o medo. O objeto pretende criar um micro-lugar que compreenda a vontade e a ação da criança, estimulando o faz-de-conta – o qual tem importância ao propiciar o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança – a atividade motora, a manipulação, o contato com o entorno e os usos diferentes de acordo com a intervenção, ou durante o dia e a noite.



*Modelos do exercício de projeto*

Pode ser usado como um tapete, propiciando a brincadeira e o contato da criança com o espaço debaixo da cama de forma divertida.

A parte luminescente brilha no escuro – como uma luminária, que gradativamente se apaga - incentivando a presença do escuro de modo lúdico.

O suporte permite o uso da imaginação e se transforma em um arco para ser usado sobre a cama. Sem bloquear o alcance visual da criança, oferece um foco lúdico, uma proteção, diminuindo a abrangência do escuro.

### Considerações Finais

O design para a infância ainda é pouco explorado e apresenta grandes possibilidades tanto para as crianças, quanto para o próprio design.

O design tem o potencial de contribuir para o desenvolvimento nos assuntos

específicos da idade, estimulando a formação de conhecimento e da identidade.

A insuficiência de um olhar sobre a criança e sua produção determina escolhas muito atreladas aos adultos. É preciso escutar a criança para que ela mostre o significado de sua produção cultural e utilizar isso como referência de linguagem no projeto.

## Referências Bibliográficas

CEPPI G.; ZINI M (cura). **Bambini, spazi, relazioni** – metaprogetto di ambiente per l’infanzia. Reggio Children, Domus Academy Research Center - Reggio Emilia, 1998.

BRITAIN W. L.; LOWENFELD V. **Desenvolvimento da capacidade criadora**. Tradução Álvaro Cabral – São Paulo: Editora Mestre Jou, 1970.

**I cento linguaggi dei bambini**. 5ª edição. Reggio Emilia: Reggio Children, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

MAZZILLI, Clécio de T. Sanjar. **Arquitetura lúdica: a criança, projeto e linguagem**. São Paulo, 2003. Dissertação de Doutorado FAUUSP.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem as coisas**. Tradução de José Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

**Play + arredi per l’infanzia**. Reggio Emilia: Editora Grafitalia, 2005.

READ, Herbert. **A educação pela arte**. Tradução Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

**Reggio tutta**: a guide to the city by the children. Reggio Emilia: Reggio Children, 2001.

LAIZÉ, Gérard. Les enfants designers. In: **Mobidecouverte**, 2002 (www.mobidecouverte.com)