

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS PARA CRIANÇAS COM SÍNDROME DE DOWN

Luiza Trindade Gonzalez (IC) e Regina Lara Silveira Mello (Orientadora)

Apoio PIBIC Mackenzie

RESUMO

A presente pesquisa reflete sobre a importância da estimulação de crianças com Síndrome de Down através dos brinquedos e brincadeiras, que tipo de brinquedos são utilizados em seu dia a dia e se precisam ser adaptados devido a algumas dificuldades apresentadas por estas crianças. Estas questões foram analisadas por meio de entrevistas, pesquisas bibliográficas, visitas de campo e em sites. O artigo também contempla de que modo a profissão do designer pode contribuir na criação de brinquedos, brincadeiras ou atividades que sejam realmente interessantes para este público alvo. Além disso, a pesquisa aborda teorias sobre o design, design de brinquedos, história do brinquedo e o surgimento da infância, sobre o que é a Síndrome de Down, quais são suas características e também sobre a educação inclusiva, quais aspectos devem ser melhorados nas escolas e como o designer pode colaborar para com esta melhora. Todos estes temas serviram para o embasamento teórico deste estudo e foram apresentados com a reflexão de autores e entrevistas a profissionais da área da educação e da terapia que já trabalharam com crianças que possuem Síndrome de Down. O fator mais relevante deste artigo é mostrar a capacidade de desenvolvimento das crianças estudadas através de estímulos recebidos pela família e profissionais que a ajudaram em seu crescimento.

Palavras chave: Design, Brinquedo, Síndrome de Down.

ABSTRACT

The present research reflects on the importance of stimulation of children with Down's Syndrome through toys and games, what kind of toys shall be used in your day to day or need to be adapted due to some difficulties presented by these children. These issues were analyzed through interviews, bibliographic research, field visits and on websites research. The article also covers how the designer professional can contribute to the creation of toys, games, or activities that are actually interesting to this target audience. In addition, the research covers theories of design, toy design, toy story and the emergence of childhood, about what is Down's Syndrome, what are their characteristics and also on inclusive education, which aspects should be improved in schools and as the designer can collaborate to this improvement. All these issues served as theoretical basis of the study were presented with the reflection of authors and interviews with professionals in the field of education and therapy that have worked with children who have Down's Syndrome. The most important factor of this article is to show the

capacity development of the children through stimuli received by family and professionals who helped in its growth.

Keywords: Design, toy, Down's Syndrome.

INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta a pesquisa realizada sobre brinquedos e brincadeiras para crianças com Síndrome de Down. Embora cada criança seja única e tenha a sua própria personalidade, estas possuem características comuns devido à deficiência. Ao iniciarmos a pesquisa questionamos se haveriam brinquedos e brincadeiras específicas que atendessem a estas crianças.

Conforme SABINO (2011) a Síndrome de Down é uma das alterações genéticas mais comuns em todo o mundo, é natural e universal, estando presente em todas as raças e classes sociais.

Apesar de possuírem limitações, crianças com Síndrome de Down podem se desenvolver e aprender assim como outras, que não possuem deficiência alguma, basta ser estimuladas.

Um dos processos de estimulação com mais resultados é o brincar, é através dele que a criança vai se relacionar com quem está à sua volta, aprender estratégias, melhorar sua capacidade motora, cognitiva entre outros aspectos sensitivos e sensoriais.

Takatori, Bontempo e Benetton (2001) afirmam que o brincar além de facilitar o desenvolvimento físico, cognitivo e criativo, facilita também a socialização, entretanto, concordam que o mais importante é que o brincar é uma forma única e pessoal da criança de se colocar no mundo, revelando a sua singularidade (SABINO, 2011, p.11).

Tanto crianças com necessidades especiais, quanto as consideradas “normais” se desenvolvem inteiramente através de fatores externos, ou seja, incentivo, referências visuais e comportamentais, portanto, uma criança independentemente de ter deficiência ou não, se não recebe estímulos, terá seu desenvolvimento e sua capacidade de amadurecimento comprometidos.

O recesso de desenvolvimento global do indivíduo, em suas esferas motora, sensório-neural, cognitiva e social ocorre de fora para dentro. Ele considera que os fatores extrínsecos ao indivíduo desempenham uma via de ação mais importante no desenrolar desse processo em relação à via contrária de ação, ou seja, o desenvolvimento de habilidades pura e simplesmente dependente das condições intrínsecas ao indivíduo. Isso demonstra a importância que o papel da interação com o ambiente exerce sobre o indivíduo e seu processo de formação global (VYGOTSKY, 1997 apud SABINO, 2011, p.12).

Crianças com Síndrome de Down possuem dificuldades motoras, cognitivas, de memória, imaginação, fala e raciocínio e é através de brinquedos e brincadeiras que veremos o desenvolvimento destas características.

OBJETIVOS

Os objetivos desta pesquisa são investigar quais brinquedos e brincadeiras crianças com Síndrome de Down costumam brincar em seu dia-a-dia; ouvir mães e profissionais para

compreender quais são as reais necessidades e dificuldades destas crianças; compreender diferenças e possibilidades do design. Os resultados poderão contribuir futuramente na elaboração de brinquedos que foquem no atendimento, nas dificuldades presentes na deficiência de um modo geral e dessa forma não precise de adaptações, bem como elaborar conceitos que auxiliem ao designer na criação de novos brinquedos.

REFERENCIAL TEÓRICO

O surgimento da infância e a História do brinquedo.

Referências ao lúdico aparecem desde a antiguidade, objetos em miniatura, eram considerados elementos de rituais religiosos.

“As bonecas (palha, barro, madeira, osso, pedra), as bolas, as miniaturas aparecem nas mais antigas civilizações do mundo, depositadas nos túmulos, nas ruínas de cidades, nas escavações arqueológicas” (MEFANO, 2005, p.8).

Porém, estes objetos faziam parte do mundo adulto, mas a cerimônia religiosa e a brincadeira sempre tiveram relações muito próximas.

Embora alguns utensílios, como bonecas, fossem considerados elementos de bruxaria na idade média, é neste período que se começa a ter a noção de infância. E com o passar do tempo, as brincadeiras começam a ser reservadas somente pelas crianças e dessacralizadas pelos adultos.

A arquitetura das casas medievais correspondia a uma concepção de convivência distinta do que se tem hoje. Não havia corredores, e a circulação dos moradores era feita por entre os cômodos. A noção de privacidade não existia na época. Crianças e adultos compartilhavam muitas situações que hoje são consideradas “impróprias para menores”. Portanto, nessa época a criança não tinha uma infância protegida, ou seja, não tinha sido ainda isolada em um mundo próprio criado para elas, elas viviam totalmente integradas à sociedade, junto aos adultos. Nesse contexto, a maioria dos brinquedos era compartilhada tanto por adultos quanto por crianças, tanto por meninos como por meninas, nas mais diversas situações do cotidiano (MEFANO, 2005, p.19).

É só a partir dos séculos XVIII e XIX que o brinquedo, lentamente, passa a ser objeto exclusivo no cotidiano infantil. Com a Revolução Industrial, os brinquedos que antes eram feitos de maneira artesanal, ganham características industriais passando a serem produzidos em série. Este acontecimento pode estar relacionado a um rompimento de tradições culturais, já que o brinquedo não é mais feito artesanalmente, perdendo o sentido de seu local de origem, (regionalidade) e a tradição do mais velho ensinar para o mais novo, sendo assim, perdem-se os vínculos que a criança tinha com a pessoa mais velha da família. O brinquedo deixa de ter uma identidade, tornando-se apenas um objeto de consumo.

Nas sociedades pré-capitalistas, a produção de brinquedos estava circunscrita ao trabalho artesanal. Da sobra dos materiais utilizados em seu trabalho, marceneiros, ferreiros, e entalhadores, etc. produziam objetos em miniatura que acabaram por transformarem-se em brinquedo para as crianças. Isso fazia com que alguns brinquedos, pelo material e técnica utilizados, se tornassem típicos de determinadas regiões onde aquele material era mais abundante ou onde havia tradição de determinadas técnicas de trabalho (PEREIRA, 2009, p.3).

Apesar da perda de heranças culturais, foi apenas com a industrialização que os brinquedos passaram a ser produzidos em série, e assim, o brincar foi sendo mais valorizado pelas famílias.

Se por um lado, o nascimento de uma indústria especializada em brinquedos representou o reconhecimento social de uma categoria em ascensão (a infância), por outro lado, essa mesma produção industrializada contribuiu para esmaecimento da relação entre os produtores dos brinquedos (os adultos) e seus consumidores (as crianças) (PEREIRA, 2009, p. 4).

Entretanto, os brinquedos industrializados por terem técnicas de acabamento mais avançadas do que os artesanais, acabam sendo mais caros e por isso, grande parte das famílias brasileiras não possuem poder aquisitivo para compra-los.

Outro problema é que embora existam no Brasil leis que proibam o trabalho infantil, é muito comum vermos ainda hoje crianças trabalhando tanto nas grandes cidades, vendendo mercadorias no trânsito, como no sertão, na agricultura, não tendo tempo para brincar, além disso, a brincadeira ainda é vista para as famílias como algo apenas para se passar o tempo.

Não obstante, é muito comum vermos no país, em bairros de periferias ou até mesmo em bairros mais calmos do centro, crianças brincando na rua ou em playgrounds de condomínios e é costumeiro a escola incentivar a brincadeira. Os estudos do brincar na educação infantil cresceram de forma alarmante nas últimas décadas, mostrando uma valorização da brincadeira, deixando claro que apesar da triste realidade nacional, há um crescimento da cultura do brincar no país.

Design

O design tende ao infinito - ou seja, a dialogar em algum nível com quase todos os outros campos de conhecimento. Em seu sentido mais elevado e ambicioso, o design deve ser concebido como um campo ampliado que se abre para diversas outras áreas, algumas mais próximas, outras mais distantes (CARDOSO, 2013, p. 234).

O design possui muitos campos de atuação, além de abranger as mais diversas áreas do conhecimento, a fim de se solucionar um problema e projetar um serviço, produto físico, ou produto visual.

Segundo RAND (apud KROEGER 2010, p.56) "*o processo do design vai da complexidade a simplicidade.*"

Para se chegar na solução do problema, antes é preciso conhecer, estudar e se aprofundar sobre diversas áreas, que estão interligadas ao projeto. Por exemplo, para projetar um brinquedo, é preciso estudar sobre o desenvolvimento infantil, sobre ergonomia, segurança, resistência dos materiais, entre outras áreas, para assim buscar referências de projetos similares, já existentes e depois partir para o processo criativo, que também possui uma certa complexidade, até se chegar no resultado final.

Ademais, o design é uma profissão que está em constante transformação, devido ao avanço das tecnologias e a mudança de comportamento da sociedade. Conforme ROSA (2012, p. 23) *“O design começa pelo desenvolvimento de uma ideia que pode concretizar-se na resolução dos problemas, que por sua vez resultam das necessidades humanas.”*

Quando o design surgiu, um de seus propósitos foi reerguer a economia da Alemanha no período pós-guerra. O nascimento de novos produtos atraiu o consumidor por serem mais modernos e funcionais, correspondiam a uma fórmula estilística e a preceitos formais derivados da época do modernismo internacional.

Atualmente, a sociedade em meio à crise ambiental e econômica prefere buscar soluções que agreguem sobretudo os princípios de sustentabilidade e de inclusão social, sem deixar de se preocupar com o crescimento da economia.

Design de brinquedos

A experiência de criar brinquedos e jogos é bastante envolvente, pois, em primeiro lugar, exige que o criador seja intérprete das necessidades, da curiosidade, dos interesses da criança, do adolescente, e mesmo do adulto que gosta de brincar. Imaginação, Inteligência, motivação e, principalmente, persistência são características bem próprias de quem se decide pelo desenho de brinquedos (MEFANO, 2005, p. 86).

O design de brinquedos é uma das diversas áreas do design que, por sua vez, se encaixa tanto na área de design gráfico, como na de design de produtos, pois há inúmeras possibilidades de criação, desde um livro brinquedo, um jogo de tabuleiro, quebra-cabeças, até um triciclo, um boneco ou um “carrinho”.

Como já foi explicado anteriormente, para se projetar um brinquedo e ter ideias inovadoras, é preciso estudar as mais diversas áreas do conhecimento, como pedagogia, engenharia, medicina, entre outros setores da ciência, porém sem deixar de incorporar a segurança, qualidade e criatividade.

Segundo Mefano (2005) a atividade do designer de brinquedos costuma ser restrita, pois o preço de fabricação estimado precisa ser menor ou igual ao previsto pela fábrica, devem-se obedecer às regras de segurança, além de haver limitações no processo de fabricação, como o tamanho do papel, capacidade das máquinas, margens de segurança, abertura e fechamento dos moldes.

Ademais, conforme Marcio de Carvalho em entrevista a Mefano (2005) o design de brinquedos no Brasil é pouco valorizado, visto que as ideias estrangeiras é que são compradas pelas fábricas, ou muitas vezes, o próprio dono da fábrica é quem tem uma ideia e manda produzi-la. Além disso, brinquedos complexos não são desenvolvidos no país, por causa do alto custo de investimento. Só são produzidos aqui bonecas, bichinhos de pelúcia e jogos.

A ideia dos consumidores de que os produtos estrangeiros têm qualidade superior aos brasileiros é encontrada também entre os empresários brasileiros para o desenvolvimento de produtos. Como decorrência dessa cultura de dependência, a adoção de certas estratégias, tais como a espera pelo sucesso do lançamento de produtos dos competidores ou mesmo a adoção da cópia de produtos, está enraizada nas empresas líderes do setor de brinquedos (MEFANO, 2005, p. 127).

Há também a questão dos direitos autorais, no Brasil: como são os próprios donos das fabricas que tem ideias e seus ajudantes que o produzem, não há direitos autorais. São poucas as fábricas que tem contratos com designers e pagam direitos autorais, ou royalty, que é um percentual a ser pago ao criador sobre o valor líquido das vendas do produto durante um determinado período (MEFANO, 2005).

Atualmente, os brinquedos estão ficando cada vez mais banais, pois a criança recebe tudo pronto, não tem a oportunidade de construí-lo, de interagir com ele e entender como aquilo foi produzido, ela somente faz uso do brinquedo, ele desperta a atração da criança durante um período e logo depois o brinquedo deixa de ter graça. Assim, incentiva-se o consumo e perde-se o real significado do brincar. Para se evitar a falta de curiosidade diante de um brinquedo, o designer ao criar deve entender a criança, se colocar no lugar dela ou lembrar de sua infância e ter em mente a importância do brincar.

Sobre a Síndrome de Down

Segundo o dicionário da língua portuguesa (XIMENES, 2000) síndrome é um conjunto de sintomas e sinais que caracterizam um estado mórbido, o qual pode ser desenvolvido por várias causas.

Sabe-se, entretanto, que a Síndrome de Down é uma alteração genética do cromossomo 21, portanto, não é uma doença e sim uma condição inerente a pessoa, assim, não se deve falar em tratamento ou cura.

Em 1959 o cientista francês Jerome Lejeune começou a estudar os cromossomos de nove pessoas com a síndrome, detectando que elas apresentavam 47 cromossomos ao invés de 46. Concluiu que elas possuíam um cromossomo a mais no par 21 (LIMA, 2011).

Além da trissomia simples, explicada acima, há também casos mais raros de mutações cromossômicas, é o caso da translocação ou translocação Robertsoniana, ocorre entre 3 a 4

% dos casos de Síndrome de Down. A trissomia do cromossomo 21 neste caso é identificada no cariótipo não como um cromossomo livre e sim translocado (montado/ligado) a outro cromossomo, mais frequentemente a translocação envolve o cromossomo 21 e o cromossomo 14 (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2012). E há também o chamado Mosaico. Detecta-se entre 1 a 2 % dos casos de Síndrome de Down. Caracteriza-se pela presença de duas linhagens celulares, uma normal com 46 cromossomos e outra trissômica com 47 cromossomos sendo o cromossomo 21 extras livre (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2012).

Entre as características presentes nas pessoas com Síndrome de Down estão: Hipotonia muscular (bebê molinho); mãos pequenas com dedos curtos; olhos com linhas ascendentes e dobras da pele nos cantos internos; nariz pequeno e pouco achatado; orelhas pequenas de baixa implantação; pele abundante no pescoço; língua rotusa (para fora), além de limitações (LIMA, 2011, p.53).

Segundo LIMA (2011) estas crianças ainda apresentam dificuldade no processo de aprendizagem, como: memória, percepção, imaginação, relações espaciais, esquema corporal, fala e raciocínio.

Entre os problemas clínicos há uma propensão maior de indivíduos com Síndrome de Down apresentarem má formação cardíaca e do intestino, deficiência imunológica, problemas respiratórios, visuais, auditivos e odontológicos, deficiência na tireoide e obesidade (ROSA, 2012).

Não obstante, apesar de alguns sinais em comum, fica claro que cada indivíduo é único, apresentando sua própria personalidade. Portanto, uma criança com Síndrome de Down é uma criança normal, porém, com algumas dificuldades, por isso exige um cuidado especial, o carinho da família e de pessoas ao redor, que acreditem em seu potencial e aprendizado e que a estimule a crescer em âmbito social.

MÉTODO

Para o estudo de brinquedos e brincadeiras que estimulam o desenvolvimento de crianças com Síndrome de Down, foram feitas pesquisas bibliográficas, de campo e entrevistas de caráter qualitativo, semiestruturadas.

As pesquisas de campo realizadas foram em lojas de brinquedos, uma feira de inclusão, a Bienal de design, palestras, visita a uma associação e bancas de TCC relacionadas ao tema.

Para complementar o estudo, foram visitadas duas lojas de brinquedos, uma de brinquedos pedagógicos e outra de brinquedos “comuns”

Quanto às entrevistas, estas foram semiestruturadas, direcionadas às mães e profissionais da área. Foram entrevistadas 5 mães que possuíam filhos com Síndrome de

Down. Sendo 4 crianças com idade entre 4 a 8 anos e um adulto com 21 anos. A mãe deste último lembrou os brinquedos e brincadeiras que costumava brincar quando era criança. Os profissionais que foram entrevistados foram uma musicoterapeuta, uma pedagoga, uma psicopedagoga, uma fonoaudióloga e uma coordenadora de instituição.

Todos os aspectos éticos desta pesquisa foram contemplados, por meio do termo de consentimento livre e esclarecido.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Escola inclusiva

Um dos assuntos que surgiram nas entrevistas foi o da educação inclusiva, a questão levantada foi se crianças que apresentam algum tipo de deficiência devem estudar em escolas especiais ou regulares.

Atualmente, o Brasil está reformando sua estrutura escolar para incluir crianças com deficiência em escolas regulares. Entretanto, muitas instituições de ensino ainda se consideram despreparadas para receberem alunos assim.

As escolas Especiais, por sua vez, possuem equipamentos, estruturas e profissionais qualificados para lidarem com a criança que possui deficiência.

Em uma das pesquisas de campo na qual foi visitada uma instituição de ensino especial, a coordenadora da escola explicou que as salas possuíam até onze alunos, diferente de uma escola regular que possui trinta e que não consegue lidar com as dificuldades de todos eles, muitas vezes, a certeza daquilo que foi aprendido e absorvido pelo aluno, passa despercebida.

Apesar de todo este preparo da escola especial, fica a dúvida se esta criança realmente está sendo incluída na sociedade, pois seu dia a dia são com alunos que possuem problemas similares aos dela e não com os que são considerados diferentes dela. Como esta criança pode estar incluída se a sociedade é formada pela diversidade humana?

Com isso, é perceptível que a escola para ser inclusiva deve saber lidar com a heterogeneidade.

Toda criança possui características, interesses, habilidades e necessidades de aprendizagem únicas. Sistemas e programas educacionais devem ser designados e implantados para contemplar a ampla diversidade dessas características e necessidades (ARRUDA; ALMEIDA, 2014).

Em uma outra pesquisa de campo, na qual foi entrevistada uma pedagoga, lhe foi perguntado sobre sua visão referente a este assunto. Ela respondeu então que o Brasil deve investir mais para atender melhor estas pessoas.

...falta muito pra gente incluir de verdade, incluir totalmente, incluir de uma maneira mais abrangente, mais respeitadora, atendendo a todas as dimensões. Então o nosso caminho é pensar onde a gente tem que avançar, continuar esse exercício, do que o movimento contrário, de não incluir...não é fácil, tem uma série de questões que a gente tem que enfrentar e não descartar o trabalho multidisciplinar. Tem que ter a fono sim, tem que ter a T.O dependendo da situação, tem que ter o fisio, tem que ter, tem que ter...né!? E questões específicas, se eu tô atendendo uma criança que é cega, tem que ter obviamente material que possibilite a leitura em braile, para a criança que é surda, numa sala de ouvintes, tem que ter interprete, isso dá conta? Não, mas inclui, com limites? Com limites, e a gente precisa encarar esses limites e não fechar essa possibilidade, não acredito em segregar (Pedagoga em entrevista à autora, 12 JUN. 2015).

Quanto aos materiais didáticos, é necessário que as escolas se adequem quando possuírem crianças com necessidades especiais, por exemplo, crianças com deficiência intelectual, por muitas vezes aprendem melhor com imagens, que são precárias em livros didáticos ou são de baixa qualidade, além disso, os anos escolares mais avançados possuem livros com muito texto, em detrimento de imagens.

A escola demonstra conceber que a imagem é importante para a criança que não sabe ler, mas depois deve ser gradativamente substituída pela escrita, até ser eliminada dos materiais didáticos escolares. Considerando que a imagem é um importantíssimo recurso para o ensino em qualquer faixa etária, principalmente hoje na era da linguagem visual (...) (REILY, 2004, p. 25).

Embora a escola brasileira para ser inclusiva tenha muitos aspectos a serem melhorados, *“a inclusão é uma visão, uma estrada a ser viajada, mas uma estrada sem fim, como todos os tipos de barreiras e obstáculos, alguns dos quais estão em nossas mentes e em nossos corações”* (ARRUDA; ALMEIDA, 2014, p.6).

Entrevistas com as mães

Alguns aspectos em comum encontrados nas entrevistas realizadas com as mães de crianças com Síndrome de Down foram que seus filhos não gostam de brinquedos muito pequenos, preferem que eles sejam maiores, pois algumas apresentam deficiência motora. Outro aspecto em comum entre estas crianças foi que elas possuem bastante afinidade com brinquedos que emitem som, ou instrumentos musicais. Elas também gostam de ouvir e contar histórias, ver os livros, ou seja, são bem visuais e sonoras.

O que foi observado nas entrevistas é que qualquer brinquedo serve para o estímulo de crianças com Síndrome de Down, não existem brinquedos específicos, entretanto, apesar de cada uma ter sua singularidade, elas possuem dificuldades em comum, algumas são mais acentuadas e outras menos. Conforme HONORA (2008) são essas dificuldades de coordenação motora, intelectual, de fala e sócio educacional – os casos em que ocorre uma

discrepância entre a idade cronológica e a mental, porém a melhor forma de promover a interação social é colocando estes alunos com seus pares de mesma idade cronológica, para que aprendam comportamentos, valores e atitudes apropriados para a sua faixa etária.

Outro fato relevante relatado nas entrevistas foi que as mães acreditam que deveriam sim existir brinquedos direcionado às crianças com Síndrome de Down, pois aqueles que elas buscam são direcionados às crianças mais novas do que seus filhos. Em três entrevistas o mesmo caso apareceu, seus filhos aprenderam agora a andar de triciclo ou bicicleta, mas estas crianças já estão grandes para estes objetos; uma das mães entrevistada pensa que este tipo de brinquedo deveria ser regulável para se acertar ao tamanho da criança.

Por exemplo, a motoquinha, a gente ainda usa pra leva-lo na rua, pra passear com ele...tá bem no limite do tamanho dele, se fosse um pouquinho maior né? Acho que a gente ainda usaria mais, talvez se tivesse um outro estágio né, um ponto a mais que daí ele usaria, precisaria pensar que não existe, pra empurrar, ele não consegue empurrar a motoca sozinho na rua, mas ele gosta de andar... (mãe C em entrevista à autora, 17 JUL. 2015).

Conforme o MOVIMENTO DOWN (2014, p.11).

Os braços e as pernas das crianças com síndrome de Down parecem mais curtos em relação ao tronco. Isso é perceptível quando ela está aprendendo a se sentar, a se apoiar nas mãos e a se colocar na posição de joelhos. Mais tarde percebe-se também o menor comprimento do braço e da perna, ao comprar um triciclo, bicicleta ou roupas. As crianças precisam se esticar mais para realizar tarefas como colocar e amarrar sapatos.

As mães relataram também que seus filhos estudam em escolas regulares, elas preferem este método e estão satisfeitas com as respectivas escolas.

Fig. 1. Brinquedos pertencentes ao filho de uma das mães entrevistadas.



Fonte: Luiza Trindade Gonzalez

Entrevistas com profissionais

As profissionais da área que já trabalharam com crianças que têm Síndrome de Down, em sua maioria, acreditam que brinquedos específicos só são necessários quando direcionados para uma dificuldade característica, como psicomotricidade, fortalecimento dos músculos ou cognição e fala. Caso o contrário não são necessários, pois qualquer brinquedo que uma criança considerada “normal” brinca, aquela, também consegue brincar.

As crianças com Síndrome de Down costumam apresentar características em comum, como a baixa tonicidade dos músculos e da língua, deficiência cognitiva, dificuldade de coordenação motora, entre outros aspectos. Entretanto, as profissionais entrevistadas deixaram claro que umas podem ter um desenvolvimento maior ou menor quanto à essas questões, o que as diferencia são os tipos de estímulos que irão receber da família e dos profissionais que irão trabalhar em cima de cada uma dessas dificuldades.

Outro aspecto que cada uma das especialistas ressaltou foi a questão da sonoridade, embora encontremos em sites e outros meios de informação que estas crianças sejam receptivas ao som, isto pode não ser uma verdade absoluta, pois cada uma teve uma vivência sonora, depende dos estímulos que receberam desde pequenas.

Frequentemente a criança que tem Síndrome de Down, ela é muito mais sensível e aberta à recepção sonora do que uma pessoa não sindrômica. Eles são muito sensíveis, pode ser que tenham alguns que não sejam, mas eles são muito sensíveis à música, ao som... Então tem que tomar cuidado com isso, porque cada um teve uma vivência sonora e se a gente não toma cuidado...as vezes aquilo que é bom para um, é ruim para outro (Fala da musicoterapeuta em entrevista à autora, 5 ABR. 2015).

Outro aspecto relevante que apareceu nas entrevistas, foi a dos brinquedos pedagógicos, deixaram claro que todo o brinquedo pode ter um cunho educativo ou terapêutico. Para se estimular o desenvolvimento de uma criança, não é preciso fazê-la brincar com jogos educativos, acreditando que isso irá lhe proporcionar um avanço pedagógico. Ao brincar com qualquer brinquedo, ou sem brinquedo nenhum, apenas pelo ato de brincar, a criança já está absorvendo todo o repertório cultural que lhe foi ensinado. Brincar é antes de tudo relacionar-se e o brinquedo é um objeto que transiciona esta relação.

Em uma entrevista realizada com uma fonoaudióloga, ela explicou que através da brincadeira a criança elabora seus sentimentos de tristeza, ou de alegria, diferentemente de um adulto, que na terapia consegue expressar seus sentimentos de uma forma verbal.

E aí a função do brincar faz com que a criança consiga no mundo dela, o que o adulto consegue. O adulto consegue chegar numa terapia e falar, aí olha hoje eu tô super triste porque eu briguei com meu namorado, briguei com meu irmão, a criança não consegue. Como é que ela faz isso? Ela entende as coisinhas dela, ela elabora as coisinhas que ela tá vivendo de tristeza, de alegria, sempre através da brincadeira (Fonoaudióloga em entrevista à autora, 16 OUT. 2015).

Conforme WINNICOTT (1975, p. 61) “o terapeuta busca a comunicação da criança e sabe que geralmente ela não possui domínio da linguagem capaz de transmitir as infinitas sutilezas que podem ser encontradas na brincadeira por aqueles que a procuram”.

Percebemos então, que o brincar vai muito além de ser pedagógico, é necessário para o desenvolvimento total da criança.

O brinquedo é um extraordinário concentrado de cultura. Ele traz em si, ao mesmo tempo, uma estruturação da brincadeira que, longe de ser inventada por um fabricante, é uma herança (ocasionalmente com inovações) transmitida por intermédio do objeto à criança, e imagens que, aqui ainda, remetem tanto ao mundo adulto (mídiação da Fórmula 1, por exemplo) quanto às lógicas lúdicas (competições entre crianças usando carrinhos) ou a proposta de imagens consideradas desejáveis (uma Ferrari). Além do mais, ele propõe à criança um suporte indireto de identificação, de construção de si mesma. Assim, o objeto apoia e orienta a ação lúdica, desde que a criança o decodifique conforme o esperado (BROUGÈRE, 2004, p. 262).

Brinquedos com cunho educativo, como dominó, quebra-cabeça, jogo da memória, entre outros, são considerados pela sociedade como jogos que têm a função de estimular as crianças intelectualmente, agindo como um complemento da educação.

Este brinquedo, por conter uma embalagem na qual proporciona uma promessa aos pais de um reforço educativo, acaba sendo mais caro e nem toda a população tem acesso a ele.

Conforme BROUGÈRE (2004, p. 212).

Os jogos educativos surgem como um suporte material paradoxal. Em primeiro lugar ao lhes serem atribuída uma característica, “educativo”, permitem que nos indaguemos se podemos qualificar um objeto independentemente do uso que se faz dele. Um qualificativo como esse pode ser alguma outra coisa que não um efeito para anúncio de valor comercial? Ele remete à imagem social da educação mais do que a realidade de uma ação educativa.

A maior parte das entrevistadas, por acreditarem na importância do ato de brincar, adotam brinquedos e brincadeiras como uma das ferramentas mais importantes em seu trabalho: a psicopedagoga, utilizando pincéis e tinta para alfabetizar, a fonoaudióloga para o estímulo da fala, utilizando a música e outros jogos e a musicoterapeuta como cunho terapêutico, utilizando instrumentos musicais. A partir disso, é preciso ressaltar a importância que o brincar tem na construção do conhecimento da criança, pois é através deste ato que ela explora o mundo exterior e interior, começa a lidar com o cotidiano e situações em que os sentimentos estão envolvidos, exercendo a socialização e constituindo assim, sua personalidade, desenvolvendo-se física e mentalmente.

Resultado das pesquisas de Campo

Foram visitadas duas lojas de brinquedos, uma de brinquedos pedagógicos e outra de brinquedos “comuns”, nesta, foi perguntado a um funcionário, o qual chamaremos de

funcionário A, qual era o brinquedo mais indicado para uma criança com Síndrome de Down de 8 anos, ele indicou então bonecos e bichos de pelúcia que emitiam sons e um deles que contava histórias, mostrou também carrinhos grandes que acendiam luzes e que possuíam peças volumosas, além de indicar os jogos educativos, como quebra cabeça, jogo da memória, palavras cruzadas e massinha de modelar.

Na loja de brinquedos pedagógicos, foi feita para o funcionário B a mesma pergunta que foi feita para o A, ele indicou brinquedos de madeira, coloridos de encaixe e com peças grandes, mostrou ainda brinquedos que ajudam na alfabetização, como um jogo de forca e outros de formar palavras, que possuíam uma imagem e várias letras em madeira, para se montar a palavra de acordo com a imagem disponibilizada.

Ele disse ainda, que essas crianças gostam muito de pintar, mostrou então, telas de pintura que poderiam ser brancas ou com contornos de desenhos, e ambas acompanhavam pincel e tintas.

Foi perguntado ao funcionário B se estas crianças gostavam de brinquedos sonoros, ele respondeu que a maioria sim, mas depende de cada uma, então, mostrou instrumentos musicais como pandeiro, chocalho e tambor.

Na visita à feira de inclusão, foram encontrados alguns brinquedos dirigidos a crianças com necessidades especiais. No estande da cidade paulista de Jundiaí, que foram adotados nas escolas do município, ao ser perguntado se havia algum brinquedo especificamente direcionado às crianças com deficiência intelectual, o expositor mostrou jogos de equilíbrio, memória, dominó e jogos feitos a mão para a alfabetização. Em outro estande com brinquedos artesanais o expositor, que era o próprio artesão, explicou que nas oficinas de brinquedos que promovia com crianças, aquelas com deficiência eram as mais receptivas e apreciavam especialmente os brinquedos que emitiam som.

Na Bienal de design foi encontrada apenas uma linha de brinquedos direcionada às crianças com necessidades especiais. A concepção dos jogos tinha por objetivo, desenvolver a capacidade cognitiva e de sociabilidade, combate o stress e diagnóstico de perfis e competências de crianças.

As palestras assistidas foram sobre o tema Segurança do brinquedo, e sobre a semana mundial do brincar.

Na primeira palestra citada, explicou-se como são feitos os procedimentos de segurança para verificar se o brinquedo possui peças pequenas ou cortantes e se são feitos de materiais tóxicos. A palestrante lembrou, ainda, que os brinquedos voltados para crianças com deficiência seguem os mesmos procedimentos de segurança do que um brinquedo comum.

Na palestra sobre a semana mundial do brincar, houve vários palestrantes que falaram sobre a importância do brincar na infância, um pouco sobre a história dos brinquedos, brinquedos sonoros e sobre brinquedos feitos de materiais recicláveis.

As bancas de TCC possuíam o tema brinquedo construtivista e tecnologia assistiva.

Fig. 2. Brinquedo de encaixe, encontrado na loja de brinquedos educativos.



Fonte: Luiza Trindade Gonzalez

Fig. 3. Brinquedos feitos de materiais recicláveis, expostos na palestra sobre a semana mundial do brincar.



Fonte: Luiza Trindade Gonzalez

Resultado das pesquisas em mídias digitais

Nas mídias digitais, foram encontrados dois sites informativos sobre estimulação de crianças com Síndrome de Down.

O Movimento Down (<http://www.movimentodown.org.br/>), que é uma plataforma interativa na qual as mães e familiares de crianças com Down têm informações sobre saúde, desenvolvimento e estimulação, notícias sobre o assunto, educação e direitos. O site possui ainda guias de estimulação, guias informativos e cadernos de atividades, que estimulam a leitura e o desenvolvimento cognitivo destas crianças.

Outro site encontrado foi o Estimulando (<http://www.estimulando.com.br/>), que possui informações sobre estimulação, desenvolvimento infantil, sobre a Síndrome de Down, brinquedos, músicas, cursos, empresas, escolas, fonoaudiologia, etc. O site mostra alguns brinquedos, direcionados à estimulação do desenvolvimento motor e cognitivo.

Fig. 4. Brinquedo que estimula a coordenação motora fina, concentração e atenção, autonomia, reconhecimento e identificação de animais.



Fonte: (ESTIMULANDO, 2016)

Outro site muito interessante encontrado foi o Fofitos, que mostra jogos e brinquedos sensoriais e de estímulo a coordenação motora, entretanto este não é especificamente direcionado para crianças com Síndrome de Down (<http://www.fofitos.com.br/>). Os brinquedos apresentados no site são fantoches, bonecos, tapetes sensoriais e alguns direcionados para playgrounds, todos eles são de tecido, o que estimula principalmente o sentido tátil.

Os sites acima mencionados foram muito importantes para o aprofundamento da pesquisa, pois mostraram brinquedos e brincadeiras que podem servir para o estímulo de dificuldades de crianças com Síndrome de Down.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o desenvolvimento da pesquisa percebeu-se que crianças com Síndrome de Down, apesar de serem estigmatizadas, possuem suas próprias características, constituem sua singularidade, e embora tenham alguns aspectos em comum, como algumas deficiências,

estas podem ser mais desenvolvidas ou menos, dependendo dos estímulos que recebem de sua família ou de profissionais.

Um indivíduo que poderia ter sido facilmente recebido na relação social cotidiana possui um traço que pode-se impor à atenção e afastar aqueles que encontra, destruindo a possibilidade de atenção para outros atributos seus. Ele possui um estigma, uma característica diferente do que havíamos previsto (GOFFMAN, 1988, p. 14).

Entretanto, suas características, que são diferentes das pessoas consideradas “comuns”, não os descapacitam de brincarem com qualquer brinquedo e serem inclusas em qualquer brincadeira, não obstante, possuem algumas dificuldades que precisam ser melhor desenvolvidas.

Embora muitos brinquedos possam estimular tais deficiências sem serem educativos, designers podem criar atividades, jogos, brinquedos ou brincadeiras, que tenham o objetivo de estimular a psicomotricidade, ou a alfabetização, a cognição, fala, autonomia, entre outras características, mas que não sirvam como um complemento da educação e sim como um auxílio ao desenvolvimento destas crianças.

Outro meio no qual o designer pode contribuir é na educação, melhorando os materiais didáticos nas escolas inclusivas, já que esses, como foi dito anteriormente, são escassos de imagens.

Você já parou para olhar criticamente para as imagens que a escola viabiliza para o trabalho pedagógico da sala de aula? Com tantas imagens disponíveis, em livros, em materiais de ampla circulação cotidiana, e mesmo no meio digital, criadas por profissionais qualificados, entre eles artistas plásticos, fotógrafos, ilustradores, designers, artistas publicitários, por que será que as mesmas figuras pobres, simplificadas, malfeitas, infantilizadas, continuam presentes no material didático oferecido ao aluno? (REILY, 2005, p. 46).

O design pode colaborar de diversas maneiras em relação à inclusão. O importante é que o designer tenha em mente quem é o seu público alvo, ele deve antes de tudo conhecê-lo de modo aprofundado, para não criar produtos que sejam considerados futuramente mal projetados.

O Design é na verdade, um ato de comunicação, o que significa ter um profundo conhecimento e compreensão da pessoa com quem o designer está se comunicando (NORMAN, 2006, p.11).

REFERÊNCIAS

ARRUDA, Marco Antônio; ALMEIDA, Mauro de. *Cartilha da Inclusão Escolar*. Ribeirão Preto e São Pedro. 2014. p.1-43. Disponível em; <<http://www.aprendercrianca.com.br/cartilha-da-inclusao/199-educacao-inclusiva/385-cartilha-da-inclusao-3>>. Acesso em: 20 MAI 2015.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo & Companhia*. São Paulo: Cortez Editora, 2004.

CARDOSO, Rafael. *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

ESTIMULANDO. Disponível em: <<http://www.estimulando.com.br/>>. Acesso em FEV 2016

GOFFMAN, Erving. *Estigma*. Notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. Rio de Janeiro: LTC Livros técnicos e científicos, 1988.

HONORA, M., Frizanco, M.L.E. *Coleção Ciranda da Inclusão: Esclarecendo as deficiências*. São Paulo: Ciranda Cultural, 2008.

KROEGER, Michael (org.). *Conversas com Paul Rand: Michael Kroeger (org.)*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

LIMA, Adriane Xavier Corgozinho. *Down, Rompendo Barreiras: A construção do conhecimento através dos jogos e brincadeiras*. 2011. p. 51-71. Disponível em: <<http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/viewFile/5809/5582>>. Acesso em: 10 AGO 2015.

MEFANO, Lígia. *O Design de Brinquedos no Brasil: Uma arqueologia do projeto e suas origens*. Dissertação (Mestrado em Artes & Design). PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2005, p. 2-131. Disponível em: <<http://www.abrinquedoteca.com.br/pdf/40ain.pdf>>. Acesso em: 18 MAR 2016.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. Secretaria de Atenção à Saúde Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. *Diretrizes de atenção à pessoa com Síndrome de Down*. Brasília -DF: Ministério da Saúde, 2012. p.7-61. Disponível em: <www.saude.gov.br>. Acesso em 15 ABR 2015.

MOVIMENTO DOWN, Observatório de favelas do rio de janeiro, movimento de ação e inovação social- mais. *Guia de Estimulação para bebês com Síndrome de Down*. Rio de Janeiro: Movimento Down, 2014. Disponível em: <<http://www.movimentodown.org.br/2013/04/guia-de-estimulacao-para-criancas-com-sindrome-de-down/>>. Acesso em 15 ABR 2015.

NORMAN, Donald A. *O design do dia-a-dia*. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

PEREIRA, Rita Marisa Ribes. Uma história cultural dos brinquedos: Apontamentos sobre Infância, cultura e educação. In: *Revista Teias*. v.10, n.20. Rio de Janeiro: Programa de Pós-Graduação em educação - ProPEd/UERJ, 2009, p.1-20.

REILY, Lucia. *Escola inclusiva: Linguagem e mediação*. Campinas: Papirus, 2004.

ROSA, Tahamara Smanitto da. *Brinquedo para crianças com Síndrome de Down*. Dissertação (graduação e design). Xanxerê: UNOESC, Universidade do Oeste de Santa Catarina, 2012.

SABINO, Leticia Akemi de Araújo Sakamoto. *O brincar em crianças com Síndrome de Down*. Dissertação (Pós-Graduação Lato Sensu em Terapia Ocupacional). Lins: Unisalasio, 2011. Disponível em: <<http://www.unisalesiano.edu.br/biblioteca/monografias/53456.pdf>>. Acesso em: 15 ABR 2015.

WINICOTT. D.W. *O brincar & a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

XIMENES, Sérgio. *Minidicionário Edíouro da Língua Portuguesa*. São Paulo: Ediouro, 2000.

CONTATO: luizatrindadegonzalez@gmail.com e reginalara.arte@gmail.com