



A CULTURA MATERIAL MISSIONEIRA NO RIO GRANDE DO SUL COMO BASE PARA O ESTUDO DE BRINQUEDOS CONTEMPORÂNEOS¹

Elbrio Martins Rodrigues², Ligia Maria Sampaio de Medeiros³. UNIJUÍ

INTRODUÇÃO: Neste trabalho foram reunidas as bases conceituais e históricas para o desenvolvimento de brinquedos contemporâneos a partir da temática das Missões Jesuíticas em território do atual estado do Rio Grande do Sul nos séculos XVII e XVIII. O princípio norteador da proposta foi a ponderação dos valores tradicionais e modernos. Para isso, foi necessário abordar tanto os aspectos significativos da cultura material Guarani e Jesuítico-guarani, quanto o universo material simbólico dos brinquedos em seu contexto histórico-cultural. Este projeto de pesquisa teve como objetivo principal avaliar e dimensionar o papel da cultura material missioneira no processo de criação de brinquedos na atualidade. – **PRC. MATERIAL E MÉTODOS:** A presente pesquisa partiu basicamente de uma extensa pesquisa bibliográfica, visitação a museus e a sítios arqueológicos missioneiros, levantamento documental e fotográfico, estudos gráficos e participação em evento internacional relacionado às Missões Jesuíticas. Nesse sentido, o trabalho teve uma fundamentação toda estruturada nos antecedentes históricos relacionados às ações e atividades dos Jesuítas da Companhia de Jesus nos séculos XVII e XVIII, com ênfase na cultura material produzida tanto pelo Guarani quanto pelo Guarani-missioneiro. Posteriormente abordou-se os aspectos principais do presente estudo que se dividiram em: (i) o resgate histórico do brinquedo nas diferentes culturas no mundo desde seu provável surgimento, a sua caracterização no contexto indígena e sua influência na cultura brasileira e sul-riograndense; (ii) a relação do brinquedo com a criança, e a formação de sua imagem enquanto produto; (iii) uma classificação para os brinquedos; (iv) normas regulamentadoras que norteiam esse segmento; e (v) um estudo das evoluções tecnológicas sofridas pelos brinquedos. A pesquisa foi desenvolvida pelo emprego de uma metodologia fundamentada no processo criativo e na valorização da representação gráfico-visual como pilar cognitivo para o projeto de produtos. **RESULTADOS:** Embora se tenha procurado destacar nesse estudo a importância do brinquedo, enquanto suporte lúdico, o produto se mostrou como suporte diferencial ao conhecimento. Embora esteja o brinquedo atribuído tecnicamente a uma faixa etária ele não se limitou a ela, dando a possibilidade de despertar interesses em crianças de diferentes idades quanto aos aspectos não só visuais, mas culturais que esse brinquedo possui. Quando da concepção desse produto lúdico, teve-se a intenção de que este, além dos requisitos primeiros que foram: ser ecologicamente correto; visualmente atraente; de fácil utilização; adequado ergonomicamente a mão da criança; de fácil produção; durável e de baixo custo, despertar na criança o interesse pela história da formação do Rio Grande do Sul, bem como a história missioneira e da sua cultura material. Portanto, na área educacional, o brinquedo desenvolvido pode ser analisado sob vários ângulos dentro das suas possíveis relações com a criança, no entanto destacou-se a sua importância sob duas perspectivas fundamentais: a perspectiva histórico-antropológica e a perspectiva psicopedagógica. **DISCUSSÃO/CONCLUSÕES:** A realização desse estudo exigiu um desafio, conciliar discursos e teorizações entre três áreas distintas: História (cultura material missioneira), Educação (o universo do brinquedo e suas relações) e a Engenharia de produção (projeto do produto/Desenho Industrial). A partir dessa afirmativa, alguns pontos

¹Dissertação de Mestrado PPGE/UFMS, Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Maria, área de Projeto do Produto

²Pesquisador, Professor Mestre do DELAC

³Orientadora, Professora Doutora da UFMS



fundamentais foram constatados. Embora a aceleração do progresso tecnológico seja uma questão central na história da humanidade, a capacidade de visualização do pensamento deve estar cada vez mais associada de maneira harmônica a dois pólos distintos, mas que em seu conjunto se completam: a atividade manual e a atividade intelectual. Logo, quando se fala em tecnologia e de novos produtos que dela resultam, não se pode esquecer da importância e das implicações que se originam do funcionamento destes dois princípios, principalmente no setor de produção, ao contrário corre-se um sério risco do homem tornar-se um refém da tecnologia em um mundo onde, em termos de produtos, a preocupação exclusiva com a imagem destoa, na maioria das vezes, de conceitos importantes como função, necessidade e utilidade. Sendo assim, em termos de geração de novos brinquedos é necessário ao profissional uma estreita ligação entre teoria, prática e interação com outros setores das ciências através da interdisciplinaridade, característica essa que deve ser incorporada pelo “novo profissional”, o que irá torná-lo capaz frente às exigências não só no seu campo de atuação, mas também nos desafios impostos pela sociedade contemporânea. Acredita-se também na importância estratégica do Desenho (design) enquanto agente responsável na construção da cultura material contemporânea e como linguagem, não só para artistas, mas principalmente para desenhadores industriais (designers).