

# Brinquedos, memória e o design afetivo: possibilidades para o atual cotidiano

Ana Célia Carneiro Oliveira<sup>1</sup>;

Nadja Maria Mourão<sup>2</sup>.

---

## resumo:

O brinquedo é o cerne da infância, indispensável à saúde física, emocional e intelectual. Representa uma realidade cultural de uma sociedade, ao mesmo tempo em que proporciona uma perspectiva de mundo para a criança.

Nesta pesquisa, buscou-se conhecer e analisar as relações que possam existir entre os brinquedos, memória e o design afetivo, como possibilidades para vivências humanas no contexto pandêmico atual.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório em contextos temáticos. O método de coleta de dados se apresenta em pesquisa bibliográfica, participativa e registros fotográficos. Buscaram-se as fundamentações em autores que abordam as temáticas.

Desta forma, observou-se que o design afetivo se refere às emoções humanas e sua influência na forma em que o ser humano compreende e se relaciona com aos artefatos. A memória é a capacidade de adquirir, armazenar e recuperar informação e fatos obtidos através de experiências. Estas experiências podem ser ouvidas ou vividas e repassadas às novas gerações por meio de recursos como: escrita, voz, música, imagem, entre outros.

Em análises, observou-se que no mundo atual, onde há consequências do isolamento social causado pela pandemia do Covid.19, surgiram estímulos para as relações familiares em casa. É importante considerar também que o ambiente familiar é um território de formação de memórias. O produto e o espaço se tornam afetivos a partir do momento que eles adquirem importância para o usuário, a ponto de ele desenvolver relações de afeto.

Os brinquedos vivenciados com familiares, em suas residências, podem estimular as relações de afetividade e memórias compartilhadas. Assim, em um lar de experiências alegres e divertidas torna-se saudável, onde é possível estruturar o bem-estar entre adultos e crianças de forma segura e confiante.

## palavras-chave:

Brinquedo; memória; design afetivo; cotidiano; pandemia.

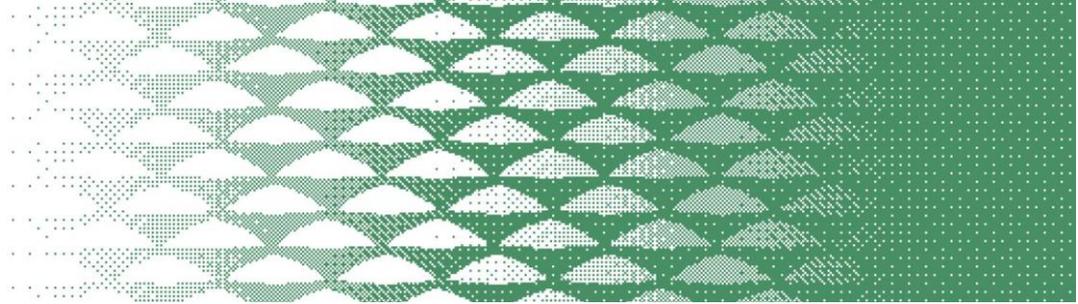
---

*Espaço reservado para organização do congresso.*

---

<sup>1</sup><http://lattes.cnpq.br/7138578539833884>

<sup>2</sup><http://lattes.cnpq.br/5407300132397950>



## 1. Introdução

A vida em sociedade está inserida entre laços familiares e nas relações cotidianas. A experiência de compreender a ação do brinquedo na formação do sujeito tem sido foco de diversas discussões em diferentes áreas do conhecimento, aponta Volpato (2002). Esse tema tem interessado a educadores, psicólogos, sociólogos, antropólogos, filósofos e historiadores, destacando Walter Benjamin, Philippe Ariès, Roger Caillois e Gilles Brougère (MOURÃO; OLIVEIRA, 2020).

Segundo Lira (2009), o brinquedo, como um objeto da cultura, tem sua representação na vivência e formação da sociedade, gerando significados para os seres humanos. “A fantasia tem grande apelo na infância. Nos jogos e brincadeiras, as crianças podem vivenciar sonhos e projetar comportamentos diante de realidades distantes” (SANTOS, 2002, p.71).

Nesse contexto, o estudo das relações afetivas na infância, apresenta o brinquedo como elemento de análise, na medida em que atua nas memórias individuais e coletivas entre gerações. Buscou-se conhecer e analisar nesta pesquisa, as relações que possam existir entre os brinquedos, memória e o design afetivo, como possibilidades para estimular as vivências no contexto atual. Faz-se necessário destacar que ainda estamos vivenciando um período pandêmico na humanidade, causado pela Covid.19 e suas variantes. Há ainda muitas famílias em isolamento social e não existe a certeza que a socialização entre as crianças e outras pessoas fora do núcleo familiar, esteja estabelecida em curto prazo.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório em contextos temáticos. O método de coleta de dados se apresenta em pesquisa bibliográfica, participativa e registros fotográficos. De acordo com Gil (2010), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, principalmente livros e artigos científicos. Esse tipo de pesquisa permite ao investigador uma gama de fenômenos mais amplos, além de terem como objetos trabalhos já reconhecidos no domínio científico, com um estudo direto em fontes científicas sem precisar recorrer diretamente aos fatos/fenômenos da realidade empírica.

Para Flick (2009), a análise de conteúdo, além de realizar a interpretação após a coleta dos dados, desenvolve-se por meio de técnicas de observação. Desta forma, pesquisou-se sobre brinquedos, memória, afetividade e o design afetivo, para se obter as fundamentações acerca do assunto tratado.

São apresentados os tópicos de revisões bibliográficas e alguns exemplos de análises associadas às imagens cedidas por participantes da pesquisa, em contexto familiar. São breves relatos dos estudos desenvolvidos com a participação de voluntários. Foram analisadas as repostas de oito famílias diversas, com crianças de até sete anos de idade, que ficaram em isolamento social, durante o ano de 2020, na cidade de Belo Horizonte, Minas Gerais. Acredita que as brincadeiras entre as crianças e seus familiares em isolamento social, tenham contribuído para a formação da memória coletiva entre as gerações e das relações afetivas.

## 2. Desenvolvimento

Para demonstrar a relevância da afetividade com os objetos na formação da memória do indivíduo, se fez necessário caracterizar a importância da transmissão de geração para geração de valores tangíveis e intangíveis de afeto. O homem está afetivamente presente no mundo, tanto nas relações com os outros, quanto com os objetos e os espaços que o cercam, segundo Le Breton (2009).

A pandemia causada pelo coronavírus (COVID-19) condicionou as famílias a permanecerem em casa, em função da obrigatoriedade do isolamento em quase todas as nações, generalizada e acentuada em 2020, permanecendo no ano de 2021. Muitas famílias com crianças tiveram que passar



**JOP'21  
DESIGN**

II Jornada de Pesquisa do Programa  
de Pós-Graduação em Design - UFMA

por adaptações e adequar o seu trabalho em casa, convivendo 24h do dia com as crianças, no mesmo ambiente do lar. Esta experiência exauriu as brincadeiras diárias, os pais buscaram recursos para outras brincadeiras e diversões com a participação de crianças e adultos, preservando as lembranças da infância. “Contudo, os espaços residências são células que refletem o comportamento familiar. O sentimento de felicidade contém, em essência, o bem-estar”, e quando não há equilíbrio torna-se um desafio. (MOURÃO; OLIVEIRA, 2020, p.2).

Mesmo com as transformações nos modos de se relacionar com os brinquedos e suas brincadeiras, são hoje afetividades fundamentais na vida dos seres humanos. Pode-se afirmar que não somente para a criança a brincadeira alimenta o prazer e a felicidade humana, isto porque brincar garante para o sujeito certo distanciamento do real. Assim, em tempos de esvaziamento de experiências significativas, em que o tempo é acelerado e as relações sociais cada vez mais estão marcadas pelo distanciamento dos sujeitos, faz-se necessário redescobrir no brincar uma forma viva de socialização, tão importante para a humanidade (LAZAROTTO, 2016, p. 66).

Acredita-se que uma das opções para a reflexão de uma mudança nas relações sociais está no lembrar do passado cultural infantil do fazer: brinquedos e brincadeiras. “O brinquedo sempre faz lembrar um tempo e uma história situados em um contexto espacial, histórico e cultural. É notável o quanto esses componentes estão conectados ao mundo das brincadeiras infantis”. (OLIVEIRA et al., 2017, p. 16)

## **2.1. Relações afetivas e infância**

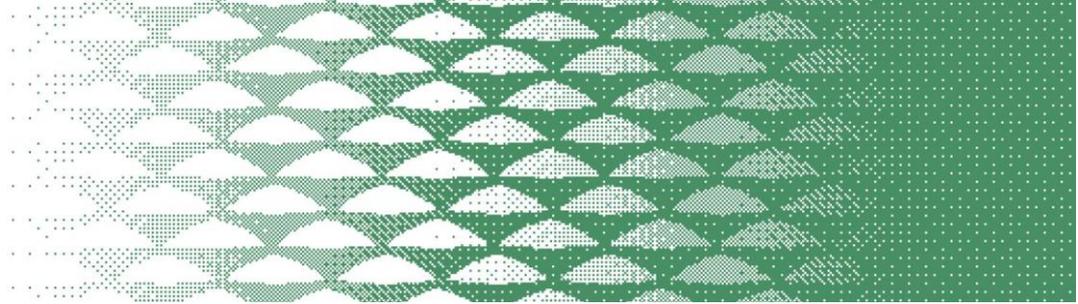
Afetivo, afeto e afetividade são termos marcados por certa dificuldade de conceitualização. Na literatura psicológica de origem latina, afirma Pino (1998), o termo afetividade é abordado de forma genérica e caracterizado por uma concepção idealista da vida afetiva. Diferentemente do vocábulo emoção, a afetividade de modo geral, traduz uma concepção mais mecanicista.

Os fenômenos afetivos referem-se a “[...] experiências subjetivas que traduzem a maneira como cada sujeito é afetado pelos acontecimentos da vida ou, melhor, pelo sentido que tais acontecimentos têm para ele” (PINO, 1998, p. 128).

Entender as relações afetivas que acontecem na primeira fase da infância torna-se fundamental para a experiência das relações sociais que ocorrem durante toda a sua vida. As crianças vão elaborando, significando, vivendo afetivamente em uma relação com o outro e significando a si próprias nessa relação. “A emoção leva às impulsões coletivas, à fusão das consciências individuais numa única alma comum e confusa” (WALLON, 1975, p. 154).

Segundo Brougère (2010), brincar com outros participantes se constitui também na formação da cultura popular, ou seja, do comportamento lúdico em sua extensão simbólica. Considerando, portanto, que, a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo por isso, indispensável à prática educativa (Piaget, 1998).

Buscando, poeticamente, as palavras de Manuel de Barros (2010, p.57) “as imagens são palavras que nos faltaram”. Nesta perspectiva, observam-se na figura 1, os gestos e expressões faciais que podem representar a afetividade de crianças. Na imagem, analisam-se as relações de afeto entre as crianças que brincam em casa, principalmente com animais domésticos. Observou-se em diálogos com os pais, que as crianças se sentiram felizes por estarem “presas em casas”, pois seus bichinhos queridos estavam com elas para brincarem e se divertirem. As regras das brincadeiras são também formas educacionais, uma vez que as crianças percebem que também são responsáveis pelos



cãezinhos, gatinhos, coelhinhos e outros bichinhos que residem em suas residências, conforme relatos de alguns pais.



Figura 1 - Expressões faciais de afetividade na infância, brincadeiras com cães.  
Fonte: Acervo da pesquisa, 2020.

Santos (2002) considera o brincar como um elemento importante na infância, que pode representar a principal atividade para a criança. Para este autor, o brincar, independentemente de ser elaborado por adultos ou inventado pelas crianças, torna-se indispensável para o desenvolvimento do ser humano, estabelecendo equilíbrio para sua saúde física, emocional e intelectual. Ele representa um dos objetos culturais mais importantes nas experiências lúdicas vivenciadas pelas crianças.

Os estudos sobre os brinquedos surgem da diversidade ante as novas realidades econômicas, políticas e culturais, definidoras do mundo contemporâneo e que identificam, de certa forma, o projeto de modernidade.

Para Von (2001), o brinquedo é um instrumento que deve ser estudado e analisado, além da sua função primária de entretenimento infantil. Trata-se de um objeto, parte de um processo cultural que forma, amplia e estabelece valores sociais.

O brinquedo é um objeto que contém um processo cultural, representando a visão de mundo da criança. Neste sentido, Porto (2008) relata que, dependendo da matéria-prima em que foi executado – madeira, espuma, ferro, pano ou vinil; da forma e/ou do desenho – bonecas; do aspecto tátil – bichos de pelúcia ou de borracha; da cor, do cheiro e dos sons, os brinquedos proporcionam possibilidades de experiências variadas.

Desde as civilizações mais antigas, há registros de objetos que podem ter tido a função de brinquedo. Em seu livro “A história do brinquedo”, Von (2001) relata que a origem, a evolução e os usos de variados brinquedos, usados pelos homens e pelas crianças, são tão antigos quanto à história da humanidade. Destaca que, desde os povos mais antigos o brinquedo aparece no cotidiano das sociedades, principalmente das crianças. O pão, por exemplo, tem registros cerca de 3 mil anos a.C., na Babilônia.

É importante assinalar também que os jogos sempre foram instrumentos importantes nas sociedades como elemento de socialização, inclusive quando o trabalho não tinha a importância que adquiriu na sociedade industrial. Na revolução industrial, adultos, crianças e jovens viviam, trabalhavam e jogavam juntos. Um ato de celebração entre o fazer e a diversão, segundo Volpato (2002).

Neste sentido, os textos de Benjamin (2002) apresentam grandes contribuições sobre a história dos brinquedos e da infância contemporânea, apontando suas formações ao longo do desenvolvimento industrial das sociedades. Seus textos oferecem uma reflexão sobre a tecnologização crescente que envolve o brinquedo e suas configurações na sociedade, permitindo identificar nos objetos as várias dimensões do social.



Ouve-se com constância o adulto dizer ao identificar brinquedos antigos “Já não se tem mais isto”. Quase sempre isso é simplesmente impressão dele, já que se tornou indiferente a essas mesmas coisas que por todo canto chamam a atenção da criança, comenta Benjamin (2002).

Tanto Vigotski (2000) como Wallon (1975) atribuem ao afetivo, um papel fundamental. Wallon, mais que Vigotski, dedica-se à discussão sobre a afetividade e o papel da emoção no desenvolvimento do “eu”. Dessa forma, as pessoas vivem em processos civilizadores que dependem fundamentalmente do desenvolvimento humano durante sua infância (OLIVEIRA; GEBARA, 2010).

## 2.2 Memória

Memória é a capacidade humana de reter fatos e experiências do passado e retransmiti-los às novas gerações através de diferentes suportes empíricos (voz, música, imagem, textos, objetos, entre outros) “A memória é um glorioso e admirável dom da natureza, através do qual revoca-se as coisas passadas; abraçam-se as memórias presentes e contemplam-se as futuras, graças à sua semelhança com as passadas” (LE GOFF, 2003, p. 447). É através dela que o ser humano cria significados para as ações do cotidiano e acumula experiências para utilizar durante a vida.

Para demonstrar a relevância da afetividade com os objetos na formação da memória do indivíduo, se fez necessário caracterizar a importância da transmissão entre gerações de valores tangíveis e intangíveis de afeto. Existe uma memória individual que é aquela guardada por um indivíduo e se refere as suas próprias vivências e experiências. Elas também contêm aspectos da memória do grupo social e o lugar de vivências.

O indivíduo livre de interesses políticos e sociais, tão necessitado de um sentido para sua vida quanto seus similares. Ele guarda seus objetos como as velhas fotos da família, o resgate de uma memória e, assim, de sua própria condição humana. Segundo Le Breton (2009), o homem está afetivamente presente no mundo, tanto nas relações com os outros, quanto com os objetos e os espaços que o cercam. Contudo, “a memória enquanto fenômeno é uma relação entre o sujeito e o real, constituindo a sua expressão uma representação que reflete esse mesmo sujeito, na sua multidimensionalidade como sujeito biosociocultural em transitividade” (LEITE, 2012, p. 12).

Novas possibilidades do brincar entre crianças e adultos, em seus lares, surgem como recursos para amenizar o estresse do núcleo familiar, diante a insegurança de contágio do novo coronavírus. Na figura 2, observam-se imagens de brinquedos e brincadeiras compartilhadas entre crianças e adultos.

Os sentimentos gerados de alegria pela diversão são elementos que podem construir para a formação da memória entre todos os participantes, em laços de afetividade. As famílias relataram que também os pais passaram a ter inspirações para criar brincadeiras e instrumentos musicais na companhia dos filhos.



Figura 1 – Brinquedos musicais e brincadeiras entre crianças e familiares.

Fonte: Acervo da pesquisa, 2020.



Para Porto (2008) e Le Goff (2003) a relação com o brinquedo adquire ligação direta com a memória. A memória é a capacidade de adquirir, armazenar e recuperar informação e fatos obtidos através de experiências ouvidas ou vividas e repassá-las as novas gerações através de textos, voz, música, imagem, entre outros. Trata-se de um processo que conecta pedaços de memória e conhecimentos a fim de gerar novas ideias, ajudando a tomar decisões diárias.

### **2.3 Design Afetivo**

O termo Affective Design ou Design Afetivo passou a ser evidenciado nas últimas décadas. De acordo com Menezes (2007) essa abordagem de design tem foco no papel das emoções humanas e em sua influência na maneira em que o ser humano compreende e se relaciona com os artefatos. Por isso, a importância de investigar como projetar tais experiências afetivas ou ao menos como facilitá-las.

Conforme Santos e Rúbio (2012) uma das dificuldades no estudo da afetividade é a definição do que realmente significa o termo, que na maior parte das vezes se confunde com o significado de emoção. Almeida (2001) escolheu a abordagem de Henri Wallon, educador e médico francês, que viveu de 1879 a 1962, para diferenciar os termos. Para Wallon, a emoção estaria relacionada ao componente biológico do comportamento humano, referindo-se a uma reação de ordem física, que dura apenas um período de tempo. Já a afetividade teria uma significação mais ampla, na qual se inserem várias manifestações - das basicamente orgânicas (expressões de sofrimento e de prazer) às manifestações relacionadas ao social (sentimento, paixão, emoção, humor, etc).

Russo e Hekkert (2008) relatam que pesquisadores de design investigam como ocorrem tais vínculos afetivos, que as pessoas mantêm com os produtos e como é possível facilitar que eles ocorram. Isso ocorre porque, segundo Menezes (2007) o ser humano possui o desejo de cercar-se de produtos que os ajudam a criar um sentimento de conforto, segurança e afeto.

É importante salientar que a relação usuário-produto sempre inclui o outro de alguma forma seja fisicamente, seja em pensamento de acordo com Damazio (2006), ou seja, os produtos não existem fora das relações sociais. Isso reforça a ideia do Le Breton (2009) que o homem está afetivamente presente no mundo.

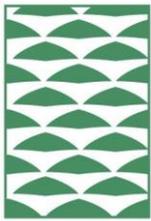
A influência do afeto pode ser encontrada em ambas as situações individuais e sociais. Os vínculos afetivos podem alterar os processos de pensamento, mudando a forma como os eventos são percebidos e interpretados. Ele pode mudar a forma como as pessoas interagem umas com as outras e também pode alterar a forma como as pessoas interagem com os objetos, conforme site Affectivedesign (2006).

Para entender o Design Afetivo é necessário entender as formas e manifestações afetivas que o usuário pode ter com um produto. Uma delas, ou talvez a principal, é o amor. Frases como "Eu adoro meu tênis" ou "Não vivo sem meu celular" podem parecer banais, porém possuem legitimidade. Russo e Hekkert (2008) afirmam que o amor (ou adoração) expressado em relação a produtos de consumo, é real e não simplesmente uma expressão metafórica. Como afirma Oliveira (2014), o intenso contato sensorial (principalmente tátil) da pessoa com seu objeto chega a tal ponto, que esse objeto se torna uma extensão do corpo humano.

### **2.4 Análise: O brinquedo, o território e as relações de Pertencimento**

Importante também considerar o espaço como um território, como o ambiente que guarda características socioculturais e fatores que influenciam as relações de pertencimento. O território é uma construção, é o espaço produzido pela ação de um ou mais atores, que envolve aspectos de ordem social e cultural, dentre outros, cuja apropriação é intencional e ocorre de forma concreta ou abstrata, (MACIEL, 2011).

Segundo Raffestin (1993), o espaço está vinculado à delimitação geográfica antes que qualquer atribuição ou valor lhe seja atribuído. Ele antecede o território. Sem a ação dos atores é apenas uma matéria-prima. É latente. Potencial. Preexistente a qualquer conhecimento e/ou a qualquer ação dos atores sobre ele. Mais que uma limitação geográfica, o estudo do território revela a dinâmica



da sociedade e sua história, pontuada por ações de apropriação e de uso do espaço. A configuração do território é, ao mesmo tempo, produto e processo social.

O território, na visão raffestiniana, é o espaço produzido, vivido. Nesse sentido, é espaço social e cultural. Espaço que sofreu a ação de um ou de mais atores. No espaço há uma dimensão simbólica de apropriação, carregada de valores de uso e de marcas do vivido, em que estão inseridos os sentimentos, as percepções, as imagens associadas à ideia de lugar (HAESBAERT, 2005; RAFFESTIN, 1993; TUAN, 1983).

Nesse contexto podemos inserir as relações afetivas com os objetos, com os lugares e toda a história de vida de um indivíduo ou grupo social. Os lugares são marcados pelos significados e valores dados pelas pessoas que nele vivem e interagem.

Espaço e lugar se diferenciam no momento em que o espaço é dotado de significado e assume valor para aqueles que o ocupam e o transformam em lugar. São as pessoas que edificam e humanizam os espaços com seus hábitos, costumes, crenças e sua cultura de um modo mais amplo.

Os lugares são espaços conquistados e valorizados, nos quais o ser humano vive e com os quais interage. O espaço aberto não tem caminhos trilhados nem sinalização. Não tem padrões estabelecidos que revelem algo, é como uma folha em branco na qual se pode imprimir qualquer significado. “O espaço fechado e humanizado é lugar. Comparado com o espaço, o lugar é um centro calmo de valores estabelecidos. Os seres humanos necessitam de espaço e lugar. As vidas humanas são um movimento dialético entre refúgio e aventura, dependência e liberdade”. (TUAN, 1983, p.61)

Os lugares estão repletos de memórias afetivas. Estão no passado, no presente e, ainda na imaginação das pessoas. Cada lugar é um, e para cada indivíduo possui valores e significados específicos, vinculados à sua história de vida. As relações construídas com os lugares, com os objetos e com as experiências vividas na infância estão entrelaçadas de modo que os objetos biográficos são porta vozes de um tempo, de uma individualidade inserida em um contexto territorial. Muitas vezes o brinquedo, como um objeto biográfico, é um elemento que atravessa o tempo sendo capaz de reavivar memórias e estabelecer conexões com as histórias de vida.

### 3. Resultados e considerações

Pode-se dizer que o produto e o espaço se tornam afetivos a partir do momento que eles adquirem importância para o usuário, a ponto de ele desenvolver relações de afeto, independentemente da sua natureza. O brinquedo é um produto capaz de desenvolver essa relação de afetividade, como também atua nos aspectos da memória e das relações de pertencimento.

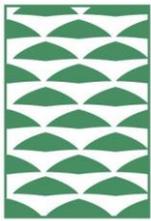
Por meio dos objetos bibliográficos é provável que uma história possa ser contada, seja no contexto de memória de um indivíduo ou da coletividade. Dessa forma, eles são registros que também promovem a construções de diferentes saberes.

As relações afetivas que se instalam entre o ser humano e os objetos, também podem definir o tempo, o lugar, a história de vida de um indivíduo ou grupo social, enfim situar o território. Os objetos, carregados de elementos dos lugares transportam os significados e valores daqueles que o conceberam ou utilizaram os objetos.

A criança recebe determinada cultura de seus familiares, bem como influências do meio em que vive. Assim, as famílias que relataram suas experiências relataram que elas foram além das previsões. Acreditavam que somente as crianças iriam aproveitar as brincadeiras em casa, durante o período de isolamento. No entanto, para eles a memória de suas infâncias foi ativada e também se divertiram. “Estes são momento que eles e os filhos irão lembrar em outras fases de suas vidas”, relatou uma das mães. Ela acredita que os laços de afetividade também se fortaleceram durante este período de brincadeiras em seu lar.

A inserção dos valores humanos no cotidiano de uma sociedade é de fundamental importância para uma melhor qualidade de vida em seus relacionamentos culturais, em especial, no meio familiar, considerando todo o processo social pelo qual o homem irá passar ao longo de sua vida.

Um dos valores destacados neste artigo é o da afetividade, implica na habilidade que as pessoas têm para expressar e receber afeto, sendo aos poucos construída e moldada. Estas necessitam



**JOP'21  
DESIGN**

II Jornada de Pesquisa do Programa  
de Pós-Graduação em Design - UFMA

conviver com as demais e, se a convivência for afinada, com respeito à individualidade de cada um, existirá um mundo melhor.

Dessa forma, torna-se possível inserir as relações afetivas com os objetos, com os lugares e toda a história de vida de um indivíduo ou grupo social. Estudos aprofundados podem propor a elaboração de ambientes com melhor qualidade de vida, pois a afetividade se faz inclusive pelos valores que a eles forem atribuídos.

A partir do ano de 2020, para conter a propagação da pandemia do coronavírus (COVID19), as pessoas tiveram que adequar suas atividades cotidianas em suas residências. Neste período, as relações entre os familiares se intensificaram. O trabalho executado somente por internet fez com que os pais reformulassem os horários de atividades e de recreação dentro de casa. Muitas crianças, que quase não conviviam com os pais, puderam conhecer as histórias e brincadeiras dos genitores. Algumas reinventaram a forma de brincar com as crianças no espaço de moradia. Na maioria, mesmo com os desgastes, houve uma aproximação e descoberta de novas brincadeiras e formas de diversão entre pais e filhos. Esta pandemia acende o ambiente para um novo ensejo de colóquios sobre cidadania, apurado coletivo e humanidade. Diversas são as puerícias e as disparidades, mas um único anseio: mais igualdade.

Na valorização das brincadeiras dos antepassados, nasce o respeito familiar que culmina no respeito social. Uma conquista desejada por educadores e pelos pais, diálogo e respeito na condução de uma sociedade mais feliz.

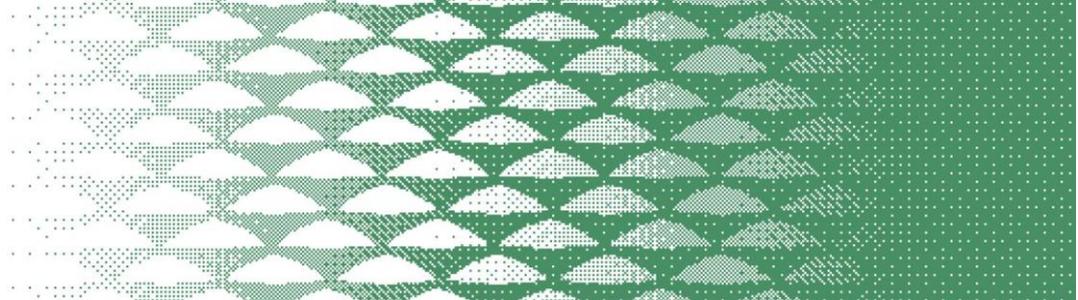
---

## Building affectivity in human experience

### **Abstract:**

The toy is the core of childhood, indispensable to physical, emotional, and intellectual health. It represents a cultural reality of a society, while providing a world perspective for the child. In this research, we sought to know and analyze the relationships that may exist between toys, memory, and affective design, as possibilities for human experiences in the current pandemic context. This is a qualitative research of exploratory character in thematic contexts. The data collection method is presented in bibliographic and participatory research, and photographic records. The foundations were sought in authors who approach the themes. Thus, it was observed that affective design refers to human emotions and their influence on the way human beings understand and relate to artifacts. Memory is the ability to acquire, store, and retrieve information and facts obtained through experiences. These experiences can be heard or lived and passed on to new generations through resources such as: writing, voice, music, image, among others. In reviews, it has been observed that in today's world, where there are consequences of the social isolation caused by the Covid.19 pandemic, stimuli for family relationships at home have arisen. It is also important to consider that the family environment is a territory of memory formation. The product and the space become affective from the moment they acquire importance for the user, to the point that he or she develops affectionate relationships. The toys experienced with family members, in their homes, can stimulate relationships of affection and shared memories. Thus, in a home of joyful and fun experiences becomes healthy, where it is possible to structure the well-being between adults and children in a safe and confident way.

**Keywords:** Toy; memory; affective design; everyday life; pandemic.



## Referências bibliográficas

- AFFECTIVEDESIGN. **The Influence of Emotional Affect**. 2006. Disponível em: <http://www.affectivedesign.org/archives/30>. Acesso em: 30 maio 2021.
- ALMEIDA, A. R. S. **O que é afetividade?** Reflexões para um conceito. Anais da XXIV Reunião Anual da ANPEd, 2001.
- BARROS, M. de. **Poesia Completa**. São Paulo: Leya, 2010.
- BENJAMIN, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2002.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2010.
- DAMAZIO, V. **Design e Emoção**: alguns pensamentos sobre artefatos de memória. In: 7º Congresso de Pesquisa & Desenvolvimento em Design. Paraná: Anais, 2006.
- FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3a ed., Tradução J. E. Costa. São Paulo: Artmed, 2009.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. In: Métodos e técnicas de pesquisa social. Atlas, 2010.
- HAESBAERT, R. **Precarização, reclusão e "exclusão" territorial**. Terra Livre. São Paulo, v. 2, n. 23, p.35-51, 2004.
- LAZAROTTO, Aline Fátima. Por uma cultura do brincar: experiências do Projeto de Extensão Pedagogia na Rua. **Caminho Aberto – Revista de Extensão do IFSC**, ano 3, nº 4, julho 2016.
- LE BRETON, David. **As paixões ordinárias**. Antropologia das emoções. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2009.
- LE GOFF, Jacques. **História e memória**. 5. ed. Campinas, SP: UNICAMP, 2003.
- LEITE, P. P. **Olhares Biográficos: A Poética da Intersubjetividade em museologia**. Lisboa: Marca d'Água, 2012.
- LIRA, A. C. M. **Atos brinquedo: história, cultura, indústria e educação de pesquisa em educação – PPGE/ME FURB** ISSN 1809– 0354 v. 4, nº 3, p. 507-525, set./dez. 2009.
- MACIEL, R. C. **Ibituruna! A marca de um território: design e identidade em apropriações simbólicas da paisagem em Governador Valadares**. 2011. 197 f. Dissertação (Programa de Mestrado em Gestão Integrada do Território) - Núcleo de Estudos Históricos e Territoriais – NEHT da Universidade Vale do Rio Doce, Governador Valadares, 2011.
- MENEZES, C. S. **Design & emoção: sobre a relação afetiva das pessoas com os objetos usados pela primeira vez**. Mestrado em Design, Departamento de Artes & Design da PUC-Rio: Rio de Janeiro, 2007.
- MOURÃO, N. M.; OLIVEIRA, A. C. C. Cultura afetiva: a construção do ser brincante no contexto urbano externo. **RELACult – Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, V. 06, ed. especial, artigo nº 1789, e-ISSN: 2525-7870, mar./2020.



**JOP'21  
DESIGN**

II Jornada de Pesquisa do Programa  
de Pós-Graduação em Design - UFMA

OLIVEIRA, A. C. C.; MOURÃO, N. M.; CARVALHO, M. F. D. A. Brinquedos biográficos: memória de práticas lúdicas. In: **IX Mestres e Conselheiros** - Agentes Multiplicadores do Patrimônio, 2017, Belo Horizonte. Anais do IX Mestres E Conselheiros. v. 1. p. 01-12. Belo Horizonte: UFMG, 2017.

OLIVEIRA, I.; GEBARA, A. **Interação, afeto e construção de sentidos entre crianças na brinquedoteca, Educação e Pesquisa**. São Paulo, v. 36, n.1, p. 373-387, jan./abr. 2010.

OLIVEIRA, M. **Apego afetivo à máquina** (ou: relações objetais que são "objetais" mesmo!). In: Food for Thought. 2014. Disponível em: <http://marco-oliveira.com.br/blog/tag/apego-aos-objetos>. Acesso em: 30 maio 2021.

PIAGET, J. A. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PINO, A. **Afetividade e vida de relação**. 1998. Texto do curso "Seminários Avançados em Psicologia da Educação" oferecido pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da UNICAMP, Campinas, 1998.

PORTO, Íris Maria Ribeiro. **Brincar é coisa séria?: um estudo do brinquedo na cultura da modernidade**. Universidade Federal do Pará, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Belém, 2007. (Tese)

RAFFESTIN, C. **Por uma Geografia do poder**. São Paulo: Ática, 1993.

RUSSO, B.; HEKKERT, P. **Sobre amar um produto: os princípios fundamentais**. Rio de Janeiro: Mauad Editora Ltda, 2008.

SANTOS, B. S. **A Crítica da Razão Indolente: Contra o desperdício da Experiência**, Porto, Edições Afrontamento, 2002.

SANTOS, F.; RUBIO, J. de A. S. Afetividade: Abordagem no Desenvolvimento da Aprendizagem no Ensino Fundamental-Uma Contribuição Teórica. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 3, n. 1, 2012.

TUAN, Yi-Fu. **Espaço e Lugar a perspectiva da experiência**. São Paulo/Rio de Janeiro, DIFEL, 1983. (1ª ed. norte-americana: Space and Place: the perspective of experience. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1977).

VOLPATO, G. Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica. **Revista Educação & Sociedade**, Campinas, v. 23, n. 81, dez. 2002. Disponível em: <[www.scielo.br](http://www.scielo.br)>. Acesso em: 07 de maio de 2017.

VON, C. **A História do Brinquedo: para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem**. São Paulo: Alegro, 2001.

WALLON, H. **Psicologia e educação da infância**. Lisboa: Estampa, 1975.