

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN
CURSO DE DESIGN

LUDIMILA MARQUES FERNANDES DE CASTRO

Design Lúdico no Quarto Infantil:

Caminhos Para Reduzir o Uso de Telas na Infância

Orientador: Prof. Dr. Juscelino Humberto Cunha Machado Junior

Uberlândia - MG

2025

Agradecimentos

Agradeço ao meu eu de 2020 por seguir seu coração e embarcar no que seria o início de uma grande aventura. Desde pequena sempre gostei de projetar e assim que cresci sabia que faria algum curso relacionado à interiores, ao ingressar no curso de Design da Universidade Federal de Uberlândia tive absoluta certeza que havia escolhido o curso certo.

Tenho enorme carinho pela Universidade e pelo corpo docente que em toda minha trajetória me amparou de diversas formas, como o professor Juscelino H. Machado que em todos os momentos se fez acessível a nós discentes, e com toda sua sabedoria e mansidão nos ensinou não apenas interiores, mas nos deu conselhos a serem levados para além da vida acadêmica.

Foi na UFU que conheci pessoas ímpares e que agregaram a minha vida cada um com seu jeitinho particular. Tive a honra de estagiar na Divisão de Divulgação Científica da Dirco, e lá aprendi a me expressar com ajuda de grandes jornalistas e designers. Agradeço a Érika Luzia, secretária do curso de Design, por não medir esforços para ajudar os alunos. Obrigada ao meu grupo de amigas por me acompanharem em toda essa jornada, em especial: Ana, Júlia, Valentine Mio, Sofia, Isabelle, Carolina e Thamires.

Agradeço ao Instituto Politécnico do Cávado e do Ave em Portugal, no qual tive o prazer de estudar durante o período de mobilidade acadêmica. A Instituição me acolheu e fez com que eu tivesse ótimas experiências acadêmicas e pessoais. Obrigada a todos os amigos que fiz, em especial o Alexandre Dias que me deu força em todo o período e cuidou de mim como se fosse da família.

A minha família que me encorajou a seguir meu sonho e confiou em mim. Abdicar de momentos com vocês foi a tarefa mais difícil a se fazer, nisso descobri o verdadeiro significado de amor e saudade. Obrigada mãe, pai, irmã, irmão e vovós e vovôs, vocês estiveram comigo mesmo de longe me guiando.

Ao meu namorado que me incentivou e segurou na minha mão em cada tomada de decisão, além de me ajudar a levantar nos momentos difíceis. Obrigada por em nenhum momento ter duvidado das minhas capacidades e por você e sua família terem me acolhido em casa.

Resumo

A pesquisa TIC Kids Online Brasil 2023 revela que o uso de telas entre crianças brasileiras continua aumentando de forma preocupante. Muitas delas passam mais de três horas por dia conectadas a celulares, tablets ou computadores, o que ultrapassa as recomendações de especialistas. Esse excesso de exposição tem causado impactos significativos no desenvolvimento infantil, como dificuldades de atenção, aumento da ansiedade e redução nas interações sociais e físicas.

Essa realidade também se reflete no ambiente dos quartos infantis, que cada vez mais deixam de ser espaços de brincar e se tornam extensões do mundo digital. Com isso, perde-se uma parte importante do desenvolvimento natural da criança: o brincar livre e espontâneo.

Diante desse cenário, nosso projeto propõe a criação de um quarto lúdico, inspirado na obra de Johan Huizinga, que reconhece o brincar como uma atividade fundamental para a formação humana. Através do design lúdico, buscamos resgatar a importância do jogo e da imaginação no cotidiano infantil, oferecendo espaços que convidam a criança a explorar, criar e se desenvolver de forma saudável, longe da dependência excessiva das telas.

Palavras-chave: Design de interiores, Desenvolvimento infantil, Infância, Excesso de Telas, Hiperestimulação, Design Lúdico, Quartos infantis, Play-based Design, Jogos e Brincadeiras infantis.

Abstract

The TIC Kids Online Brazil 2023 survey reveals that screen time among Brazilian children continues to grow at an alarming rate. Many of them spend more than three hours a day connected to cell phones, tablets, or computers, exceeding the recommendations of specialists. This excessive exposure has caused significant impacts on child development, such as attention difficulties, increased anxiety, and reduced social and physical interactions.

This reality is also reflected in the environment of children's bedrooms, which are increasingly ceasing to be spaces for play and becoming extensions of the digital world. As a result, an essential part of the child's natural development — free and spontaneous play — is being lost.

In light of this scenario, the project proposes the creation of playful bedrooms, inspired by the work of Johan Huizinga, who recognizes play as a fundamental activity for human development. Through playful design, we aim to rescue the importance of play and imagination in children's daily lives, offering spaces that invite them to explore, create, and develop in a healthy way, away from excessive screen dependence.

Keywords: Interior Design, Child Development, Childhood, Excessive Screen Time, Overstimulation, Playful Design, Children's Bedrooms, Play-based Design, Children's Games and Play.

Sumário

1. Introdução.....	7
1.1. Objetivo geral.....	7
1.2. Objetivos específicos.....	7
1.3. Justificativa.....	7
2. Metodologia.....	9
2.1. Etapas do Double Diamond relacionadas ao projeto.....	10
2.1.1. Descobrir.....	10
2.1.2. Definir.....	10
2.1.3. Desenvolver.....	11
2.1.4. Entregar.....	11
3. Contextualização.....	12
3.1. O uso de telas por crianças e adolescentes.....	12
3.2. Hiperestimulação causada pelo excesso de uso de telas.....	13
3.3. A representação dos quartos na atualidade.....	14
3.4. A importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança.....	15
3.5. Quartos Lúdicos.....	15
3.6. Os desafios na criação de um quarto infantil:.....	16
3.6.1. Tamanho do quarto.....	16
3.6.2. Ludicidade e Tranquilidade.....	16
3.6.3. Segurança e Funcionalidade.....	17
3.6.4. Ergonomia no Design do Quarto Infantil.....	17
3.6.5. As NBRs mais utilizadas nos quartos infantis.....	17
3.6.6. Autonomia e Organização:.....	18
3.7. Pedagogias do desenvolvimento infantil para projeção de quartos infantis.....	18
3.7.1. Montessori.....	18
3.7.2. Reggio Emilia.....	19
3.7.3. Waldorf.....	20
3.7.4. Pikler.....	21
3.7.5. Construtivismo.....	23
3.8. Estratégias projetuais contemporâneas:.....	24
3.8.1. Neuroarquitetura.....	24
3.8.2. Teorias das cores.....	24
3.8.3. Play-based Design.....	25
4. Análise de similares.....	27
4.1. Quarto Casinha Florida.....	27
4.2. Quarto Eva.....	29
4.3. Quarto Rômulo.....	30
5. Quarto Jardim das Descobertas.....	32
5.1. PÚBLICO-ALVO.....	32

5.2. O uso da Ferramenta 3W1H para geração de ideias.....	33
5.2.1. Soluções desenvolvidas a partir do 3W1H.....	34
5.2.1.1. Mesa evolutiva.....	34
5.2.1.2. Escorregador.....	35
5.2.1.3. Escada convencional.....	35
5.2.1.4. Escada estilo marinheiro.....	36
5.2.1.5. Cama.....	36
5.2.1.6. Mezanino.....	36
5.2.1.7. Parede de escalada.....	37
5.2.1.8. Cabeceira.....	37
5.2.1.9. Papel de parede.....	37
5.2.1.10. Piso amadeirado.....	37
5.2.1.11. Iluminação natural.....	38
5.2.1.12. Materiais naturais.....	38
5.2.1.13. Iluminação artificial.....	38
5.3. Conceito.....	38
5.4. Moodboard.....	39
5.5. Programa de necessidades.....	40
5.6. Local escolhido.....	40
5.7. Desenvolvimento de projeto de interiores.....	42
5.8. Planta baixa.....	43
5.9. Imagens.....	44
6. Considerações finais.....	59
7. Referências.....	61

1. Introdução

1.1. Objetivo geral

Desenvolver um projeto de interiores de um quarto infantil, com foco no desenvolvimento cognitivo e motor das crianças, na tentativa de diminuir o consumo de uso de telas, fazendo com que o quarto seja um ambiente aconchegante, multifuncional e que estimule as brincadeiras.

1.2. Objetivos específicos

- Entender o que o quarto representa as crianças e no cotidiano dos dias atuais;
- Analisar como as brincadeiras e o lúdico como ferramentas do design de interiores infantis e alternativas para minimizá-lo;
- Pesquisar sobre consumo de uso de telas e como isso prejudica o desenvolvimento infantil;
- Compreender como o design de interiores de um quarto infantil auxilia as crianças a se desenvolverem;
- Pesquisar as principais pedagogias que tratam do desenvolvimento infantil;
- Aplicar a metodologia Play-based Design na construção do quarto lúdico.

1.3. Justificativa

Nas últimas décadas, observa-se um aumento significativo no acesso e no uso de dispositivos eletrônicos por crianças em idade precoce, fenômeno intensificado pelo avanço das tecnologias digitais e pela crescente presença de telas no cotidiano familiar. No contexto brasileiro, dados da pesquisa TIC Kids Online Brasil (2023) indicam que a maioria das crianças e adolescentes são usuárias da internet, sendo o smartphone o principal meio de acesso, muitas vezes sem o acompanhamento adequado por parte dos responsáveis. Esse uso excessivo tem gerado preocupações em relação aos impactos sobre o desenvolvimento cognitivo, emocional, motor e social da infância.

Diante desse cenário, torna-se imprescindível a busca por estratégias que contribuam para o equilíbrio entre o mundo digital e experiências mais sensoriais e criativas, fundamentais para o desenvolvimento infantil. O ambiente físico em que a criança vive exerce influência direta sobre suas práticas cotidianas, e nesse sentido, o design de interiores é uma ferramenta pedagógica e afetiva, capaz de fomentar interações mais saudáveis e significativas.

O presente trabalho propõe investigar como o design lúdico aplicado ao quarto infantil pode atuar como um caminho eficaz para a redução do uso excessivo de telas. Fundamentado em referenciais teóricos que reconhecem o brincar como um elemento essencial da cultura e do desenvolvimento humano como propõe Johan Huizinga em sua obra *Homo Ludens* (1938), este estudo parte do princípio de que ambientes planejados com intencionalidade lúdica promovem a autonomia, a imaginação e a experimentação, favorecendo o brincar espontâneo e desconectado dos meios digitais.

2. Metodologia

Double Diamond foi a metodologia escolhida para elaboração deste trabalho, ela foi criada em 2005 pelo *British Design Council* (Conselho de Design Britânico), e busca representar visualmente as etapas de um processo de design e inovação de maneira simples.

O Duplo Diamante é dividido em quatro etapas: descobrir, definir, desenvolver e entregar, o formato de diamante simboliza o movimento de divergência e convergência.

No primeiro diamante a etapa de descobrir busca entender antes de assumir qual é o problema, já na fase de definir, o insight da fase anterior ajuda a definir qual é o desafio. No segundo diamante o desenvolver incentiva as pessoas a dar respostas diferentes para o problema definido, na etapa de entrega é necessário testar diferentes soluções e escolhendo a que mais se encaixa e a melhorando.

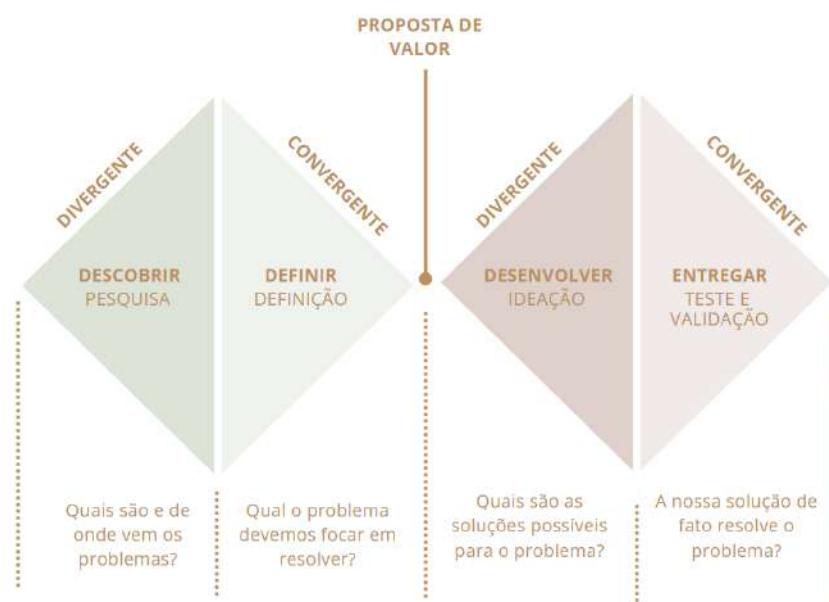


Imagen: 1

Fonte: Autora - 2025

2.1. Etapas do Double Diamond relacionadas ao projeto

2.1.1. Descobrir

Objetivos:

- Entender o que o quarto representa as crianças e no cotidiano dos dias atuais;
- Analisar como as brincadeiras e o lúdico como ferramentas do design de interiores infantis e alternativas para minimizá-lo;
- Pesquisar sobre consumo de uso de telas e como isso prejudica o desenvolvimento infantil;
- Compreender como o design de interiores de um quarto infantil auxilia as crianças a se desenvolverem;
- Aplicar a metodologia Play-based Design na construção do quarto lúdico.

Ferramentas:

- Leitura de artigos, livros e revistas digitais e sites;
- análise similares

2.1.2. Definir

Objetivos:

- Público-alvo;
- abordagens metodológicas;
- programa de necessidades;
- abordagens metodológicas;
- Conceito projetual.

Ferramentas:

- 3W1H;
- Moodboard;
- Play-based-Design

2.1.3. Desenvolver

Objetivos:

- Criação de soluções para o projeto;
- Desenvolvimento do projeto Design de interiores

Ferramentas:

- Testes de layout;
- Modelagem 3D;
- Testes de aplicação de materiais e cores.

2.1.4. Entregar

Objetivos:

- Proposta de projeto de interiores;
- Desenvolvimento do projeto Design de interiores

Ferramentas:

- Renders;
- Tour virtual 360°;
- Caderno de detalhamento técnico.

3. Contextualização

3.1. O uso de telas por crianças e adolescentes

É comum vermos nos dias atuais crianças e adolescentes fissurados pelas telas, sejam de smartphones, tablets, televisões ou computadores. Assim se torna fundamental compreender as problemáticas do acesso precoce às telas, para construir estratégias de design que minimizem essa prática e estimulem o resgate dos hábitos de brincar pelas crianças.

A partir dos dados coletados pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC) publicado em fevereiro de 2025, 44% das crianças brasileiras de 0 a 2 anos já estão conectadas a internet, a porcentagem para crianças de 3 a 5 anos subiu de 26% em 2015 para 71% em 2024, e entre crianças de 6 a 8 anos, foi de 41% para 82% no mesmo período.

A exposição às telas prejudica diretamente no desenvolvimento das crianças. Os primeiros 1000 dias de vida são cruciais para o desenvolvimento do cérebro e da saúde mental da criança, mas esse processo continua ao longo da infância e adolescência. Durante essas fases, diferentes áreas do cérebro amadurecem e são moldadas por experiências sensoriais essenciais como o toque, a luz, os sons, cheiros e, principalmente, o vínculo afetivo com os pais. As telas não substituem o estímulo afetivo. O contato humano direto é insubstituível e essencial para a formação dos circuitos cerebrais e produção de neurotransmissores.

A luz azul das telas inibe a produção de melatonina, o hormônio do sono, e prejudica o sono profundo das crianças. Isso leva a dificuldades para dormir, sonolência durante o dia, problemas de memória, concentração e queda no rendimento escolar.

A exposição precoce e passiva às telas está associada ao atraso na fala e na linguagem, impactando o desenvolvimento cognitivo e social da criança devido à diminuição de interações verbais e sociais com os cuidadores.

3.2. Hiperestimulação causada pelo excesso de uso de telas

Se faz necessário entendermos que no contexto atual estamos vivendo a era da hiperestimulação, causado pelo excesso de informações, telas, sons, notificações e atividades simultâneas.

Esses estímulos sensoriais afetam adultos e crianças, porém como as crianças ainda estão se desenvolvendo os impactos podem ser irreversíveis. Diversos estudos comprovam que o excesso de tempo de exposição às telas compromete o desenvolvimento mental das crianças. Segundo a *American Academy of Pediatrics* (AAP) o uso excessivo de telas pode acarretar problemas como insônia, baixo desempenho escolar, alterações de humor e problemas de sociabilidade.

O estudo publicado pelo *Jama Pediatrics*, revista médica especializada em pediatria, aponta que o excesso de tempo de tela está diretamente ligado ao atraso do desenvolvimento infantil em crianças. O objetivo do estudo era investigar se as cinco áreas do desenvolvimento infantil seriam afetadas pelo excesso de uso de telas: comunicação, habilidades motoras grosseiras, motoras finas, pessoais e sociais e resolução de problemas.

A pesquisa foi realizada com mais de 7000 pares mãe-filho, participantes do *Tohoku Medical Megabank Project* no Japão. O atraso no desenvolvimento foi avaliado com base no ASQ-3 aos 2 e 4 anos de idade. A sigla ASQ corresponde ao nome original do teste *Ages and Stages Questionnaires*, criado em 1997 nos EUA. Desde então, o questionário tem sido usado em diversos países, incluindo o Brasil, que validou o instrumento para avaliar o desenvolvimento infantil.

Os principais resultados foram que aos 2 anos de idade a criança que foi exposta a mais tempo de tela ao 1 ano aumentou o risco de atraso na comunicação, resolução de problemas, habilidade motoras finas e sociais. Aos 4 anos de idade os atrasos continuaram associados ao tempo de tela na comunicação e resolução de problemas da criança.

Com base nos resultados obtidos neste trabalho é necessário que o tempo de tela para as crianças seja limitado, especialmente no início da infância.

O tempo de tela deve ser limitado, especialmente no início da infância. É importante considerar que a qualidade do conteúdo assistido pode influenciar em

impactos positivos ou negativos, como os programas educativos que podem ter impacto positivo, ao contrário de conteúdo passivo ou excessivo.

Para diminuir o tempo de uso de telas na infância, é imprescindível que haja outras formas da criança se divertir, e trocar as telas por brincadeiras. É por isso que o design de interiores de um quarto infantil se torna aliado do desenvolvimento cognitivo, emocional e motor da criança. Ambientes bem planejados influenciam diretamente na funcionalidade, autonomia e bem-estar emocional.

3.3. A representação dos quartos na atualidade

Os quartos, hoje em dia, vão muito além de um simples espaço para dormir. Eles se tornaram ambientes multifuncionais que refletem a personalidade, os interesses e as necessidades de quem os ocupa.

Após a Pandemia do Covid-19, as pessoas passaram a perceber a importância do espaço e como ele pode impactar nossas vidas tanto positivamente quanto negativamente. A dinâmica nas casas foi totalmente afetada e também transformou profundamente a relação das pessoas com seus quartos, que deixaram de ser apenas espaços de descanso para se tornarem ambientes multifuncionais. Essas mudanças foram especialmente significativas nos quartos infantis, que passaram a desempenhar papéis ainda mais diversos.

Para as crianças, ele se torna um universo particular, um local onde podem explorar, criar, brincar e se sentir seguras. Sua importância vai além do físico, impactando diretamente no desenvolvimento emocional, cognitivo e social da criança.

Um ambiente bem planejado, organizado e acolhedor pode ajudar a criança a desenvolver hábitos saudáveis de descanso e relaxamento. Crianças transformam seus quartos em castelos, florestas encantadas ou naves espaciais. Esse ambiente pode estimular o pensamento criativo e a ludicidade, aspectos fundamentais para o desenvolvimento infantil, como sugere Johan Huizinga (1938).

3.4. A importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança

Segundo Santos (1995) o brincar é uma atividade natural e espontânea, necessária para a criança já que por meio dessas atividades ela constroi seu próprio mundo o que ultrapassa o mero controle de habilidades.

É através do jogo que as crianças aprendem a se expressar sem medo de errar, visto que o jogo cria um ambiente seguro e livre de julgamentos. Ao brincar as crianças testam diversas possibilidades de ações e suas consequências. Por exemplo, o painel de encaixe de formas, o objetivo é que a criança encaixe as peças de diversas formas em seus respectivos lugares, mas até conseguir assimilar as formas e atingir o objetivo ela precisou testar várias possibilidades diferentes.

Por meio das brincadeiras os pequenos desenvolvem capacidades essenciais as quais as acompanharão até a vida adulta como coordenação motora, linguagem, criatividade, autoestima, memória, inteligência emocional, socialização, entre outras.

Elas criam situações em que as crianças se sintam desafiadas a novos estímulos de forma convidativa e divertida. Por exemplo: parede de escalada, nela as crianças desenvolvem confiança, autoestima, aprendem a superarem medos e a enfrentar obstáculos, além de melhorar a coordenação, equilíbrio e fortalecer os músculos.

O lúdico estimula o desenvolvimento da criatividade e as habilidades sociais. Por exemplo, as brincadeiras de faz de conta, ao criar um mundo encantado a criança experimenta diversos papéis e situações que podem ou não ser divergentes da nossa sociedade.

Conforme o Instituto da Infância (IFAN) o brincar é uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento da criança, pois é a forma com que ela se relaciona com o mundo e constroi o seu conhecimento.

3.5. Quartos Lúdicos

Primeiramente, é necessário entender o significado da palavra para entender seu conceito. Lúdico é um adjetivo masculino com origem no latim *ludos* que remete para jogos e divertimentos.

De acordo com Johan Huizinga, o lúdico é uma qualidade essencial do jogo e da cultura humana. Em *Homo Ludens* (1938), ele define o lúdico como uma atividade voluntária, regida por regras próprias, que acontece dentro de um espaço e tempo delimitados e que traz um senso de prazer, criatividade e experimentação.

A ludicidade é algo instintivo e essencial para o ser humano, sendo uma necessidade para o desenvolvimento saudável das crianças e é através dos jogos, brincadeiras e brinquedos que ela se permeia.

Na concepção do projeto de design de interiores de em um quarto infantil é imprescindível a criação de espaços onde as brincadeiras e jogos possam se desenvolver, e por isso a ludicidade se torna uma ferramenta aliada a forma e função.

Ao longo do desenvolvimento infantil o lúdico se torna uma ferramenta de aprendizado, indo além do entretenimento. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação, e amadurecendo também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

3.6. Os desafios na criação de um quarto infantil:

3.6.1. Tamanho do quarto

Os espaços estão cada vez menores devido à urbanização acelerada, a alta demanda de moradia nas grandes cidades e as novas dinâmicas familiares. Assim as construções atuais tendem a diminuir as áreas de dormitório e a valorizar as áreas sociais integradas tornando-as maiores.

3.6.2. Ludicidade e Tranquilidade

Como dito anteriormente, o excesso de estímulos podem prejudicar a concentração e a qualidade do sono. Ao mesmo tempo que o quarto precisa ser estimulante, ele deve tranquilizar a criança. Para que isso seja feito é necessário achar o equilíbrio entre as cores, texturas, iluminação e organização do espaço.

3.6.3. Segurança e Funcionalidade

Devemos nos atentar a ergonomia e as normas para a criação dos espaços infantis, elas são fundamentais para garantir segurança, qualidade e funcionalidade no ambiente. As normas estabelecem diretrizes técnicas que minimizam riscos, como quedas, choques elétricos e intoxicações, assegurando que os móveis, revestimentos e instalações estejam dentro dos padrões recomendados.

3.6.4. Ergonomia no Design do Quarto Infantil

- **Altura dos móveis:** Estantes, nichos e gavetas devem estar acessíveis para que a criança desenvolva autonomia.
- **Cantos arredondados:** Móveis e bancadas devem ter bordas suaves para evitar impactos.
- **Iluminação adequada:** Luzes indiretas e reguláveis ajudam a criar um ambiente confortável para diferentes momentos do dia.
- **Fluxo de circulação:** O espaço deve permitir movimentação livre, sem obstáculos que possam causar quedas.

3.6.5. As NBRs mais utilizadas nos quartos infantis

- NBR 5410: Regulamenta a instalação elétrica, exigindo tomadas a pelo menos 1,20m de altura ou com proteção para evitar choques elétricos.
- NBR 15575: Estabelece padrões de resistência, antiderrapância e segurança para pisos utilizados em áreas infantis.
- NBR 16071-2: estabelece os requisitos de segurança para equipamentos de playground, como escadas e escorregadores.
- NBR 15996-1: estabelece os requisitos de segurança para camas beliche e camas altas para uso doméstico, é bastante utilizada na construção de mezaninos.

3.6.6. Autonomia e Organização:

A criança deve conseguir acessar brinquedos, livros e roupas de maneira fácil para estimular sua independência. Ao mesmo tempo, o espaço precisa de soluções inteligentes de armazenamento para evitar a bagunça e promover a organização.

3.7. Pedagogias do desenvolvimento infantil para projeção de quartos infantis

Antes de estudarmos as pedagógicas se faz necessário entendermos que muitas delas foram abordagens criadas para a psicologia ou educação escolar, mas que trazem elementos importantes sobre o desenvolvimento infantil e que devem ser usados na elaboração de projetos de quartos infantis para criar um ambiente seguro, enriquecedor, funcional e principalmente que ajude na formação motora e psíquica dessa criança.

Existem diversas metodologias que envolvem o desenvolvimento infantil, mas neste trabalho foram escolhidas cinco delas para podermos observar as semelhanças e diferenças entre elas e assim construir estratégias a serem aplicadas no projeto do quarto infantil.

3.7.1. Montessori

O Método Montessori é um sistema educacional criado pela médica e educadora italiana Maria Montessori (1870-1952). Ele se baseia na ideia de que as crianças aprendem melhor em um ambiente preparado, onde possam explorar e desenvolver habilidades de forma independente. Esse método não se aplica apenas à educação formal, mas também à forma como organizamos os espaços onde as crianças vivem, brincam e crescem, assim como nos quartos infantis.

O método busca criar um ambiente que favoreça o desenvolvimento natural da criança, sem que ela precise de auxílio constante dos pais para realizar as atividades. Os principais objetivos são: autonomia, independência, auto-educação e tempo de aprendizagem.

De acordo com Maria Montessori, para ajudar uma criança devemos fornecer a ela um ambiente que permita que ela se desenvolva livremente.

O ambiente montessoriano facilita o aprendizado espontâneo respeitando o processo e o tempo de aprendizagem de cada criança. Assim permitindo que elas façam suas próprias escolhas e gerem autonomia, além de estimulá-las a cuidar de si mesmas e das coisas ao seu redor.

No design de interiores de quartos infantis o método é pensado para a criança ter liberdade de se movimentar sem medo de interagir com o ambiente, visto que tudo ali foi pensado e projetado para ser um espaço funcional e seguro. As camas mais baixas são utilizadas para que os pequenos possam subir e descer sozinhos sem os perigos de uma cama projetada para adultos. Estantes, caixas de brinquedos e porta livros também são colocados na altura do olhar das crianças para que elas possam ver e interagir.

Elementos naturais como madeira e tecidos de algodão são bem vindos nos quartos montessorianos, pois além de ecológicos também ajudam na sensação de bem estar e conforto térmico, bem como a abundância de iluminação natural que auxilia na regulação do ciclo circadiano das crianças.

3.7.2. Reggio Emilia

A Abordagem Reggio Emilia é um método pedagógico desenvolvido na cidade de Reggio Emilia, na Itália, após a Segunda Guerra Mundial. Criada pelo educador Loris Malaguzzi (1920-1994) junto com pais da comunidade, essa abordagem valoriza a criatividade, a autonomia e a participação ativa da criança no seu próprio aprendizado.

Diferente do Método Montessori, que foca mais na autonomia individual da criança, a Abordagem Reggio Emilia enfatiza a aprendizagem colaborativa, a experimentação e a comunicação. O ambiente é considerado "o terceiro educador", o que faz com que o design dos espaços seja essencial para o desenvolvimento infantil.

Os três princípios fundamentais desta metodologia são: protagonismo, ambiente e linguagem. A criança como protagonista do processo de aprendizagem, por meio da experimentação, interação social e espacial; o espaço físico é o elemento vetor que influencia e estimula o aprendizado, por isso, os ambientes devem ser bem iluminados, organizados, esteticamente agradáveis e adaptáveis às

necessidades das crianças; a linguagem infantil é plural, para se expressarem utilizam de diversas formas como a música, dança, pintura, desenhos e etc.

Aplicando no design de quartos infantis é necessário criar uma atmosfera acolhedora com cores suaves, iluminação natural e móveis de madeira, espaços para desenho, pintura, escultura, além do quarto possuir um layout que possa mudar conforme a experimentação da criança.

3.7.3. Waldorf

A Metodologia Waldorf, criada pelo filósofo austríaco Rudolf Steiner em 1919, é uma abordagem educacional baseada no desenvolvimento integral da criança, equilibrando pensamento, emoção e ação. Seu foco está no aprendizado por meio da criatividade, da natureza e do brincar livre, respeitando os ritmos individuais da infância. Ela é muito aplicada em escolas, mas seus princípios podem ser levados para diversos aspectos da vida, incluindo o design de interiores.

Para Rudolf a tarefa mais elevada deve ser a de formar seres humanos livres que sejam capazes de, por si mesmos, encontrar propósito e direção para suas vidas. A princípio, sua fala se referia à educação escolar, mas sua metodologia pode ser usada para todas as áreas que fazem relação ao crescimento e desenvolvimento infantil.

Aplicar a abordagem Waldorf nos ambientes infantis significa criar espaços que favoreçam a imaginação, o aconchego, o contato com a natureza, que seja esteticamente belo e que haja espaço para a criança se movimentar e brincar de forma livre. Assim se faz necessário o uso de materiais naturais como madeira, algodão, linho, sisal; deve-se priorizar as cores com tons terrosos ou aquareladas; a iluminação natural abundante e nos períodos noturnos luzes quentes e difusas.

O brincar é considerado essencial no desenvolvimento infantil segundo a pedagogia Waldorf. Por isso, o design do quarto deve estimular a criatividade e a imaginação, e existem diversos elementos que podem ser incorporados no projeto tais como: cabanas, móveis adaptáveis e flexíveis, elementos lúdicos e brinquedos de materiais naturais. Além da disposição intuitiva do mobiliário, facilitando a rotina diária da criança.

3.7.4. Pikler

A abordagem Pikler foi desenvolvida pela pediatra húngara Emmi Pikler (1902-1984) na década de 1930. Seu trabalho começou com pesquisas sobre o desenvolvimento infantil e se consolidou no Instituto Lóczy, em Budapeste, onde criou um método inovador para o cuidado de bebês e crianças até seus 3 anos de idade.

O foco da metodologia é o desenvolvimento motor livre e a autonomia da criança, respeitando seu ritmo natural sem intervenções forçadas dos adultos. Pikler demonstrou que, quando o ambiente permite, os bebês são capazes de aprender a se movimentar sozinhos, passando de deitados a engatinhar, sentar, levantar e andar sem precisar ser colocados em posições artificiais.

Criar um ambiente baseado na abordagem Pikler significa projetar um espaço que respeite a liberdade de movimento e a autonomia da criança. O quarto deve ser amplo e seguro para que a criança se movimente livremente, sem obstáculos perigosos, mas os tapetes macios são bem vindos. Estantes e gavetas baixas possibilitam que a criança pegue e guarde seus brinquedos sozinha, estimulando sua independência. A cama com o colchão no nível do chão permite que a criança entre e saia da cama sem precisar de ajuda, promovendo autonomia e segurança.

Pikler destaca que, ao desenvolver seus movimentos de forma autônoma, o bebê não apenas aprende a se locomover, mas também descobre como aprender. Ele desenvolve autonomia, curiosidade, persistência e capacidade de superar desafios, habilidades fundamentais para seu crescimento.

A metodologia valoriza materiais naturais e objetos que incentivem a criatividade, como blocos de madeira, cestos com brinquedos de texturas diferentes e tecidos coloridos. além de elementos Pikler:

1. **Triângulo Pikler** – Estrutura de madeira para escalar e fortalecer a musculatura.



Imagen 2

Fonte:<https://circletime.com.br/products/triangulo-pikler-articulado>

2. **Gangorra** – ajuda a trabalhar o equilíbrio e a motricidade para subir, descer, escalar e balançar.



Imagen 3

Fonte:<https://www.bebrinque.com.br/gangorra-barras-natural>

3.7.5. Construtivismo

O Construtivismo, desenvolvido pelo psicólogo suíço Jean Piaget (1896-1980), é uma teoria do desenvolvimento cognitivo que enfatiza que a criança constrói seu próprio conhecimento por meio da interação ativa com o ambiente. Segundo Piaget, a aprendizagem ocorre por meio da exploração, experimentação e descoberta, respeitando cada etapa do desenvolvimento infantil.

Os princípios estão ligados a uma experiência ativa em que a criança é protagonista do próprio aprendizado e descobre o mundo pela experiência direta, assim como o ambiente deve estimular a curiosidade e a experimentação.

Piaget identificou quatro estágios do desenvolvimento cognitivo e em cada fase se exige um ambiente adequado para estimular o aprendizado.:

- **Sensório-motor (0-2 anos):** Descoberta do mundo através dos sentidos e movimentos.
- **Pré-operatório (2-7 anos):** Pensamento simbólico e desenvolvimento da imaginação.
- **Operatório concreto (7-11 anos):** Pensamento lógico baseado em experiências concretas.
- **Operatório formal (12+ anos):** Capacidade de pensamento abstrato e raciocínio hipotético.

A aplicação do construtivismo no design de interiores infantis cria espaços interativos e flexíveis onde a criança possa manipular objetos, testar ideias e explorar livremente. Tapetes macios, mesas ajustáveis e nichos organizados permitem adaptações conforme a fase de desenvolvimento. Incorporar brinquedos que incentivem raciocínio lógico, resolução de problemas e criatividade, entre elementos que incentivam a imaginação.

3.8. Estratégias projetuais contemporâneas:

3.8.1. Neuroarquitetura

A Neuroarquitetura é a disciplina que estuda a relação entre os espaços construídos e o cérebro humano, investigando como o ambiente pode influenciar nossas emoções, comportamentos e bem-estar. Ela combina conhecimentos de arquitetura, design, psicologia e neurociência para criar espaços mais saudáveis, funcionais e acolhedores.

O termo neuroarquitetura surgiu em 2003 junto com a Academia de Neurociência para Arquitetura (ANFA) em San Diego, EUA. Ele explora como os ambientes influenciam o desenvolvimento e comportamento das crianças, especialmente na primeira infância.

Maria Montessori destacou que, dos 0 aos 6 anos, as crianças possuem uma "mente absorvente", assimilando intensamente os estímulos ao seu redor. Portanto, projetar espaços adequados é fundamental para promover autoestima e aprendizado.

Utilizar a neuroarquitetura nos projetos infantis é criar um ambiente que estimula o desenvolvimento cerebral, melhora o sono e o bem-estar emocional das crianças. Faz com que os pequenos criem conexões afetivas com aquele espaço para criar memórias positivas.

3.8.2. Teorias das cores

A teoria das cores é uma ferramenta que quando utilizada no design de interiores e aplicada aos quartos infantis, vai muito além da estética: ela pode influenciar o humor, o comportamento, o sono, e até o desenvolvimento emocional da criança.

As cores comunicam sensações, ativam o cérebro e influenciam o modo como a criança percebe o ambiente. Um quarto infantil bem colorido estimula a imaginação sem sobrecarregar os sentidos.

A hiperestimulação não acontece somente pelo excesso do uso de telas como vimos acima. O uso exacerbado de cores, papéis de parede com estampas

diversas e luzes com temperaturas de cor inadequadas, também pode acarretar na falta de concentração e dificuldades de regulação emocional.

Devemos usar a ludicidade aliada ao design de interiores para criar quartos infantis equilibrados, que sejam reguladores de tantos estímulos, evitando a sobrecarga sensorial. O quarto já não é mais apenas um espaço de dormir, ele é um espaço de experiências, convivências e aprendizado.

3.8.3. Play-based Design

O termo "*play-based design*" (PBD) traduzido em português para Design Baseado no Brincar, refere-se a uma abordagem de design que incorpora elementos lúdicos e interativos nos espaços, promovendo o aprendizado, a criatividade e o bem-estar dos usuários. Embora seja mais comum em ambientes educacionais, como creches e escolas, essa metodologia também tem sido aplicada em projetos de interiores para diferentes faixas etárias, incluindo adultos.

O PBD é interdisciplinar e não surgiu como um movimento formal único, mas como uma convergência entre pedagogia, psicologia do desenvolvimento e design participativo, especialmente no que se refere ao ambiente infantil e à criação de espaços educativos e lúdicos.

Foi ganhando forma como abordagem prática a partir do momento em que os profissionais começaram a projetar espaços com base na brincadeira como ferramenta de aprendizado, expressão e engajamento.

As principais influências para o Play-Based vêm de pensadores como Piaget, Vygotsky e Froebel, que reconheceram o brincar como uma linguagem essencial da infância. Esses teóricos mostraram que, ao brincar, a criança desenvolve sua cognição, sua afetividade e sua relação com o mundo ao redor. Quando trazemos essa perspectiva para o design de interiores, especialmente em ambientes voltados ao público infantil, estamos, na verdade, projetando experiências. Cada cor, textura, móvel ou canto lúdico é pensado para estimular não apenas a diversão, mas o crescimento integral da criança.

Essa metodologia já é valorizada em países como a Noruega, a Finlândia e o Japão, onde o design de espaços infantis leva em conta não só a estética, mas o impacto emocional e educativo que o ambiente pode ter. Nestes países, escolas,

bibliotecas e até espaços residenciais incorporam escorregadores internos, paredes para escalar, móveis que se transformam em brinquedos e áreas de silêncio para imaginação, com o objetivo de apoiar o desenvolvimento infantil de forma natural e prazerosa. Esses projetos partem do princípio de que o ambiente é um educador silencioso, capaz de nutrir a criatividade e o bem-estar desde os primeiros anos de vida.

4. Análise de similares

4.1. Quarto Casinha Florida

O projeto foi desenvolvido em 2022 pelo escritório Decor Petit e está localizado no bairro Paraíso na cidade de São Paulo/SP. Neste quarto de 12m² foram adotadas diversas soluções para criar um ambiente lúdico e funcional mesmo com tamanho reduzido.

A principal solução foi a criação do mezanino, que além de aproveitar um espaço que normalmente não seria utilizado, cria um ambiente propício às brincadeiras, leituras e ainda reforça a autonomia visto que a criança tem um cantinho só para ela.



A escada foi desenvolvida de forma a se ter mais segurança na hora da criança acessar o mezanino e o escorregador. A parede de escalada também foi pensada para desafiar a criança de forma que ela ganhe confiança, força e equilíbrio.

O uso de materiais e texturas predominantes da madeira e tons naturais favorece a sensação de acolhimento e segurança emocional, além do toque sensorial.

Os estímulos visuais da estampa do papel de parede orgânico e colorido ativa áreas do cérebro relacionadas à criatividade e curiosidade. As cores mais vibrantes como, por exemplo, o vermelho em conjunto com os tons mais neutros calma e estímulo cognitivo, essencial para um espaço infantil multifuncional.



O lado oposto ao mezanino se encontra o guarda-roupas, esse armário super versátil possui portas de giro e gavetas externas para que a criança possa acessar tudo o que tem lá dentro, também é uma estante para guardar os objetos e os brinquedos em nichos e caixotes com rodízios que facilita a autonomia da criança na hora das brincadeiras e organização dos brinquedos.



Imagens 4, 5, 6, 7,8 e 9

Fonte: <https://decorpetit.net/quarto-casinha-florida>

4.2. Quarto Eva

Este quarto foi desenvolvido pelo escritório CM Arquitetura e foi inspirado no estilo boho, por isso o uso do MDF amadeirado e a palhinha na maioria dos mobiliários. O uso de uma estética agrega mais ao valor visual do que o funcional, mas neste projeto o funcional se faz presente com o uso de elementos das psicologias citadas neste trabalho.



O nicho baixo para que as crianças tenham os brinquedos de forma acessível e aprendam a organizá-los, as prateleiras de livros na altura dos olhos das crianças para que elas possam se interessar pelas capas e pela leitura, a mesa com a altura correta de ergonomia, além da cama com a grade lateral que pode ser retirada ao longo do desenvolvimento e crescimento da criança.

A textura dos materiais como palhinha, madeira e tecidos favorece o tato e a sensação de acolhimento, essenciais para um vínculo afetivo seguro.



Imagens 10, 11, 12 e 13

Fonte: <https://www.naramaitre.com/quarto-eva>

4.3. Quarto Rômulo

O quarto do Rômulo, que contém 14m², foi projetado em 2021 na Barra da Tijuca, Rio de Janeiro, pelo escritório de arquitetura Hana Lerner Arquitetura. Nele podemos observar o uso de papel de parede com o tema principal de dinossauros possibilitando que cores e a aventura invadam o quartinho.





O papel de parede traz as cores mais quentes que conseguem aquecer o ambiente, visto que o piso de porcelanato é considerado frio, além dele o uso de tapetes de algodão também fazem esse papel de aquecer.

A cabeceira abraça as laterais da cama facilitando a limpeza do dia a dia e se tornando um grande porta livros.

O painel de escala com formato de montanhas se torna a peça principal de ludicidade neste quarto, não só pelo seu formato e tamanho, mas pela atividade de esforço e superação que ali será feita pela criança.

A profissional apostou em peças que acompanhasssem o crescimento do garoto. Um desses itens é a cama de casal, com altura mais baixa para mais baixa para facilitar o acesso do pequeno.

A escrivaninha está na altura certa e com objetos organizados, permitindo que a criança explore, desenhe, escreva ou brinque de forma autônoma. Além dos baús organizadores com rodízio ao alcance da criança, o que estimula autonomia e responsabilidade.



Imagens 14, 15,16 e 17

Fonte: <https://www.hanalernerarquitetura.com/quarto-do-romulo>

5. Quarto Jardim das Descobertas

5.1. Público-alvo

Para o desenvolvimento deste projeto, por não haver um cliente real, foi necessária a criação de uma persona. No contexto do design, uma persona é um personagem fictício criado com base em dados reais suposições bem embasadas, que representa um usuário ou cliente ideal. Ela ajuda o designer a visualizar, entender e projetar soluções mais assertivas para quem vai realmente usar ou consumir aquele espaço, produto ou serviço.

A persona foi desenvolvida a partir de 3 passos:

1. Entender sobre as necessidades das crianças em cada idade, para isso foi utilizado os 4 Planos de Desenvolvimento de Maria Montessori.



Imagen 18

Fonte: Autora - 2025

2. Definir os dados e características para a persona, como nome, idade, sexo, onde mora e o que gosta de fazer.
3. Basear os 4 Planos de Desenvolvimento para entender quais são as necessidades reais daquela persona.



Imagen 19

Fonte: Autora - 2025

5.2. O uso da Ferramenta 3W1H para geração de ideias

A metodologia 3W1H surgiu como uma forma mais simples e direta de organizar ideias, inspirada na abordagem mais ampla conhecida como 5W2H. Seu objetivo é ajudar a tomar decisões e planejar ações de forma clara, focando nos elementos essenciais: o que será feito, por que, com quem e como.

1. **What?** (O quê?) – Identifica o que está sendo feito, o problema, o projeto ou a ação em questão.
2. **Why?** (Por quê?) – Define o motivo ou justificativa por trás da ação (objetivos, benefícios, necessidade).
3. **Who?** (Quem?) – Determina quem é responsável pela execução, quem está envolvido ou quem é o público-alvo.

4. **How?** (Como?) – Explica **como** a ação será realizada (métodos, processos, recursos).

Elemento	Aplicação no Projeto
O que?	Projetar um quarto infantil com estímulos lúdicos, sensoriais e interativos para incentivar o brincar ativo e reduzir a dependência de telas.
Por quê?	Porque o uso excessivo de telas pode comprometer o desenvolvimento cognitivo, social e motor da criança. Um ambiente lúdico favorece a imaginação, o movimento e a interação real.
Quando?	Durante todas as etapas do desenvolvimento do projeto de interiores: pesquisa, concepção, detalhamento e proposta final.
Como?	Através da aplicação de princípios do design lúdico e do método play-based design, com uso de cores, texturas, mobiliários interativos, zonas de brincadeira e estímulos físicos e criativos.

Tabela 1

Fonte: Autora - 2025

5.2.1. Soluções desenvolvidas a partir do 3WH

5.2.1.1. Mesa evolutiva

Nessa peça de mobiliário consegue acompanhar desde a primeira infância até a idade adulta. Para projetá-la foi utilizada a tabela disponibilizada segundo Neufert no livro Arte de Projetar em Arquitetura de 1936.

Alt. assento cm	Alt. mesa cm	Idade anos	Tipo de instalação
25 – 30	45 – 50	2 – 3	Creche
30 – 32	50 – 52	3 – 6	Jardim de infância
37	65	6 – 8	Lar-escola
40	70	8 – 10	»
44	73 1/2	> 10	»
Todos os assentos com respaldo			

Imagen 20

Fonte: A Arte de Projetar Arquitetura, 1936.

5.2.1.2. Escorregador

A média de inclinação do escorregador não deve ultrapassar 40º em relação ao chão. Lateralmente, a altura das proteções varia de acordo com a altura do equipamento, sendo a que mais utilizamos de 10 a 15cm de altura.

Tabela B.2 – Altura das laterais de retenção

Altura de queda livre mm	Altura das laterais (h) mm
Até 1 200 de altura	100 mín.
Acima de 1 200 e até 2 500 de altura	150 mín.
Acima de 2 500 de altura	500 mín.

Imagen 21

Fonte: NBR 16071-2

5.2.1.3. Escada convencional

No caso de escadas a 90º ou convencional, consideramos a altura de 25cm entre o topo de um degrau e o outro, profundidade de 30cm e largura entre 40cm e 50cm.

5.2.1.4. Escada estilo marinheiro

Para fornecer um espaço apropriado para manter-se em pé, a profundidade mínima do degrau deve ser de 140 mm.

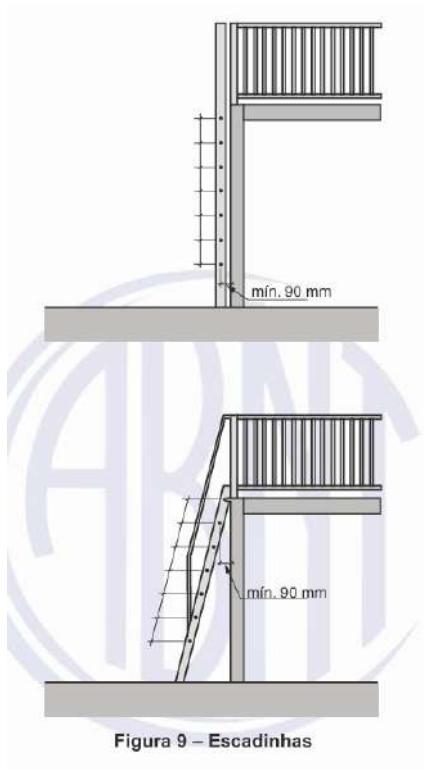


Figura 9 – Escadinhas

Imagen 22

Fonte: NBR 16071-2

5.2.1.5. Cama

A ABNT NBR 15996 especifica requisitos para camas beliche e camas altas para uso doméstico. A distância entre a borda superior das barreiras de segurança e a superfície superior da base da cama deve ser de pelo menos 260 mm. O topo do colchão deve estar pelo menos 160 mm abaixo da borda superior das barreiras de segurança.

5.2.1.6. Mezanino

Qualquer cama cuja altura da superfície superior da sua base for 800 mm ou mais acima do chão deve estar equipada com barreiras de segurança em volta de

toda a cama. De acordo com 4.5 da ABNT NBR 15996-2 a distância entre a superfície superior da base da cama inferior e o lado de baixo da base da cama superior deve ser de pelo menos 750 mm.

5.2.1.7. Parede de escalada

Estimula o movimento livre, a coordenação motora grossa, o equilíbrio e a confiança corporal. É um convite visual ao brincar ativo e à experimentação com o próprio corpo.

Base teórica: Reggio Emilia considera o ambiente como “terceiro educador”. Uma parede de escalada estimula a criatividade e a construção de narrativas corporais.

5.2.1.8. Cabeceira

Cabeceira iluminada com apoio para os livros para criar um canto de leitura afetivo e acessível para a criança, assim estimulando a autonomia no manuseio dos livros, o hábito da leitura e o contato com narrativas.

Base teórica: Montessori considera que os livros devem estar à altura do olhar das crianças facilitando a escolha espontânea.

5.2.1.9. Papel de parede

A escolha de papéis de parede mais delicados foram propositais para equilibrar a cor do piso amadeirado e a marcenaria, além de acalmar por não ter tanto estímulo visual.

Base teórica: Reggio Emilia valoriza a estética e a natureza como parte do ambiente educador. O papel de parede floral aproxima a criança do mundo natural, estimulando a observação e a curiosidade.

5.2.1.10. Piso amadeirado

O piso amadeirado proporciona uma sensação de acolhimento, segurança térmica e conforto tátil, muito importante para o desenvolvimento sensorial das crianças, principalmente nos primeiros anos de vida.

Base teórica: De acordo com abordagens como Montessori e Reggio Emilia, o ambiente deve ser pensado para promover a autonomia, o movimento livre e a

exploração sensorial. Um piso quente e agradável incentiva a criança a brincar no chão, engatinhar, andar descalça e interagir mais naturalmente com o espaço.

5.2.1.11. Iluminação natural

A luz natural é fundamental para a regulação do ciclo circadiano das crianças, melhora o humor e a atenção, além que uma boa entrada de luz natural faz com que o ambiente seja mais agradável.

Base teórica: Segundo as pedagogias Montessori e Waldorf, ambientes claros e conectados com a natureza favorecem o bem-estar físico e emocional, ajudando no desenvolvimento da percepção do tempo e do ambiente.

5.2.1.12. Materiais naturais

A exposição a materiais naturais como madeira, algodão, lã, desenvolve o tato e promove uma conexão mais profunda da criança com o mundo real e vivo, diferente de plásticos e materiais sintéticos.

Base teórica: Na abordagem Reggio Emilia o uso de materiais naturais é essencial para criar espaços ricos e sensoriais. Waldorf também enfatiza o uso de materiais orgânicos para estimular a imaginação e os sentidos.

5.2.1.13. Iluminação artificial

Luzes amareladas imitam a tonalidade do pôr-do-sol, proporcionando sensação de calma, acolhimento e relaxamento, fundamentais principalmente no final do dia, ajudando a criança a desacelerar e preparar-se para dormir.

Base teórica: Montessori e em estudos de neurodesenvolvimento infantil, ambientes que favorecem a transição suave entre as atividades diárias e o repouso são considerados essenciais para o equilíbrio emocional e o bom desenvolvimento do sistema nervoso.

5.3. Conceito

Jardim das Descobertas

O quarto “Jardim das Descobertas” é um convite ao encantamento da infância, um espaço onde cada cantinho floresce com possibilidades de aprender, brincar e crescer. Inspirado na ideia de um jardim, o ambiente estimula a

curiosidade natural da criança e promove o desenvolvimento por meio da liberdade de explorar e criar.

Assim como num jardim real, onde cada flor tem seu tempo de crescer, o projeto respeita os diferentes estágios da infância, oferecendo estímulos sensoriais, motores e afetivos em harmonia com as necessidades da fase.

5.4. Moodboard

Um *moodboard* ou “painel de inspiração” é uma ferramenta visual usada para transmitir uma ideia, conceito ou atmosfera de um projeto. É muito eficaz para traduzir visualmente uma ideia ou conceito antes da execução, guiar o processo criativo com uma base estética e conceitual e manter a coerência visual e emocional do projeto.

Pode conter elementos gráficos como ícones, formas e padrões, paleta de cores, materiais como tecidos, madeiras, papéis, além de objetos importantes para aquele projeto.

O *moodboard* para o quarto jardim das descobertas é baseado na atmosfera lúdica, natural e acolhedora, onde o espaço é centrado na infância ativa.



Imagen 23

Fonte: Autora - 2025

5.5. Programa de necessidades

O programa de necessidades é essencial para o desenvolvimento do projeto de interiores para nos guiar durante o desenvolvimento do projeto. É através dele que serão definidos os ambientes e outras informações referentes a composição do projeto.

O objetivo do projeto é criar um quarto lúdico, seguro e funcional que acompanhe o crescimento da criança, que favoreça sua autonomia, estimule o desenvolvimento motor e cognitivo, e ao mesmo tempo ofereça conforto e beleza para os momentos de descanso.

O quarto possui 14m² e deverá exercer diversas atividades.

- Espaço de descanso: cama, puff e almofadas;
- Área de estudos/criação: bancada conforme as normas;
- Espaço para brincar: área livre para brincadeiras, escorregador, parede de escalada, conforme a NBR 16071-2;
- Armazenamento/organização: Guarda-roupa, gavetas

O banheiro possui 3,15m² e deverá exercer as atividades de higiene básicas.

- Espaço para as necessidades básicas: chuveiro, bacia sanitária e lavatório
- Espaço de armazenamento: armário com portas e gavetas e local de apoio para os produtos de higiene no momento do banho
- Iluminação: tanto natural, quanto artificial e que não fizesse sombra no rosto ao olhar no espelho.

5.6. Local escolhido

A escolha do local para realizar o projeto do quarto se baseou, principalmente, pela classe social representada pela persona. A partir disso, foi necessário observar onde a classe A mais se estabelece na cidade de Uberlândia, MG.

Embora o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) não divulgue dados específicos de renda por bairros, é possível observar que a Zona Sul de Uberlândia é a região que mais tem crescido e se desenvolvido nos últimos anos,

com empreendimentos modernos e de alto padrão, constituindo a região mais valorizada da cidade.

A partir disso, busquei apartamentos que tivessem novos estilos de plantas, que fossem na zona sul e atendessem o público da classe A.

O DUO, um empreendimento da Brasal Incorporações localizado na Rua José Elias, bairro Jardim das Acáias em Uberlândia, se destaca sendo o maior prédio da cidade, com 138 metros de altura. O empreendimento da Brasal é composto por duas torres: a Torre NIX, com 35 pavimentos, e a Torre Gaia, com 41 pavimentos com apartamentos que variam de 185 a 453 m².



Imagen 24

Fonte: www.brasal.com.br/incorporacoes

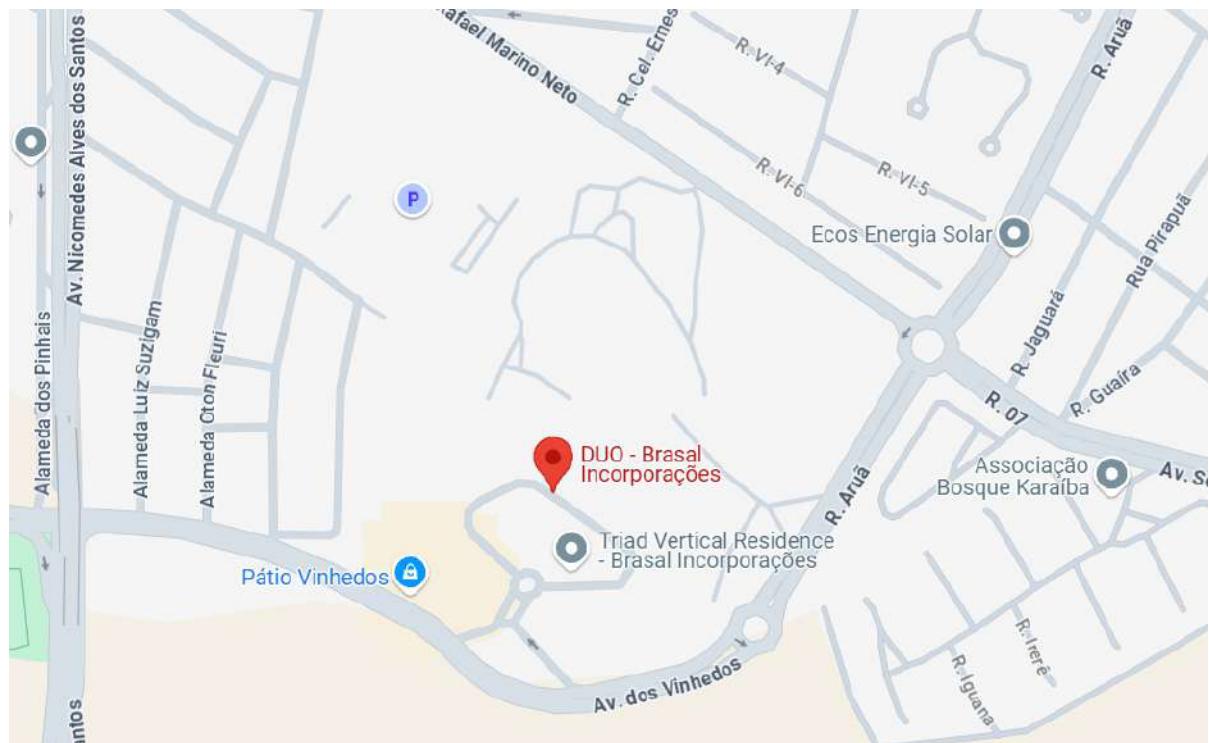


Imagen 25

Fonte: Google Maps

5.7. Desenvolvimento de projeto de interiores

Para o desenvolvimento do projeto do quarto lúdico, adotou-se a abordagem do Play-Based Design, priorizando a criação de um espaço que estimule a autonomia, a criatividade e o desenvolvimento infantil por meio da ludicidade. Além de utilizar as pedagogias de desenvolvimento infantil apresentadas neste projeto e a Norma Brasileira (NBR) na criação do mobiliário lúdico e no projeto de iluminação.

Para o desenvolvimento deste projeto foi observado que todas as pedagogias de desenvolvimento infantil apresentadas neste projeto tinham características comuns umas às outras e que em conjunto poderiam ser utilizadas na elaboração de mobiliários, escolha de materiais e na própria iluminação.

As metodologias Montessori, Reggio Emilia, Pikler, Waldorf e o Construtivismo compartilham a visão de que a criança é um ser ativo no próprio processo de aprendizagem. Todas reconhecem a importância de respeitar o tempo individual de desenvolvimento, incentivando a autonomia, a curiosidade e o protagonismo infantil. Em vez de impor conteúdos prontos, elas promovem a aprendizagem por meio da exploração, da experiência sensorial e do contato com o ambiente, valorizando o fazer com as mãos, o movimento e a liberdade de escolha como pilares fundamentais.

Outra característica em comum é a importância do ambiente preparado como um elemento educador. Em todas essas abordagens, o espaço é cuidadosamente pensado para ser acessível, acolhedor e estimulante. Seja com materiais naturais, brinquedos abertos ou mobiliário adaptado à altura da criança, o ambiente funciona como um terceiro educador, convidando à experimentação e ao aprendizado por meio da interação com objetos e com outras crianças. A estética também é valorizada, especialmente nas abordagens Reggio Emilia e Waldorf, onde a beleza e a harmonia do espaço são vistas como fundamentais para nutrir o imaginário e o bem-estar infantil.

Além disso, todas essas metodologias enfatizam o papel do adulto como um observador atento e facilitador do processo, e não como o único detentor do saber. A escuta ativa, o respeito à individualidade e a construção conjunta do conhecimento são princípios-chave. O vínculo afetivo, especialmente valorizado por Pikler e Reggio Emilia, é considerado base para qualquer aprendizado significativo.

Dessa forma, essas abordagens convergem na ideia de que educar é acompanhar o desenvolvimento natural da criança com sensibilidade, confiança e presença.

5.8. Planta baixa

Uma planta baixa é um desenho técnico arquitetônico que representa a vista de cima de um ambiente, como se o teto tivesse sido retirado e estivéssemos olhando o espaço de cima, na horizontal.

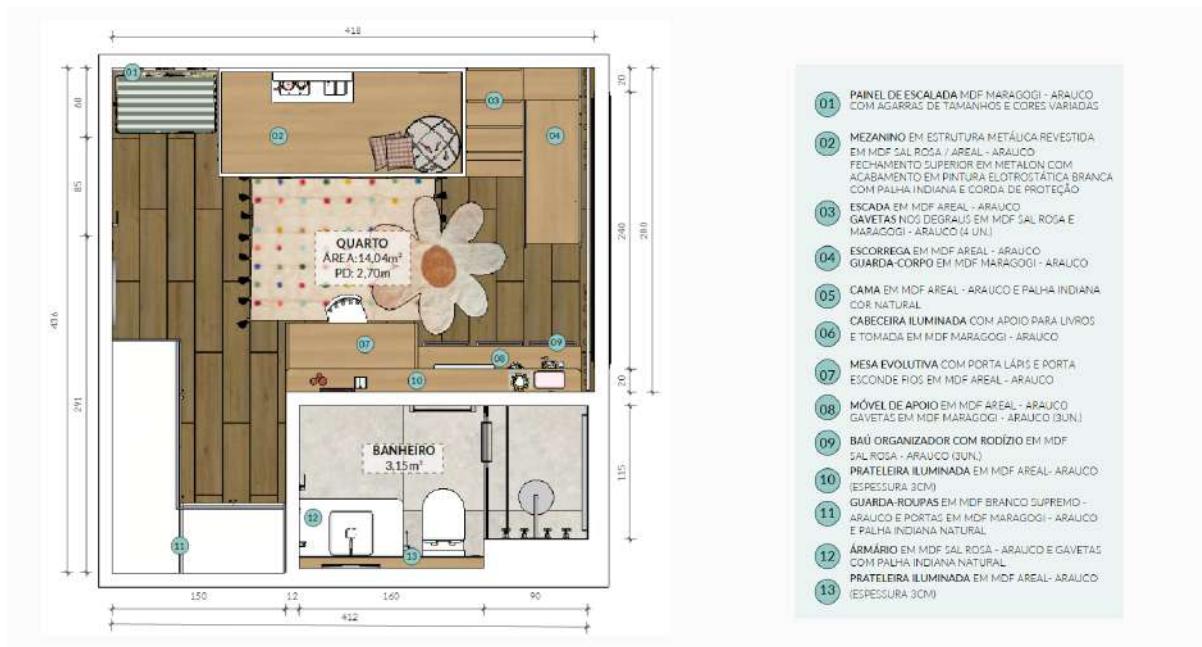
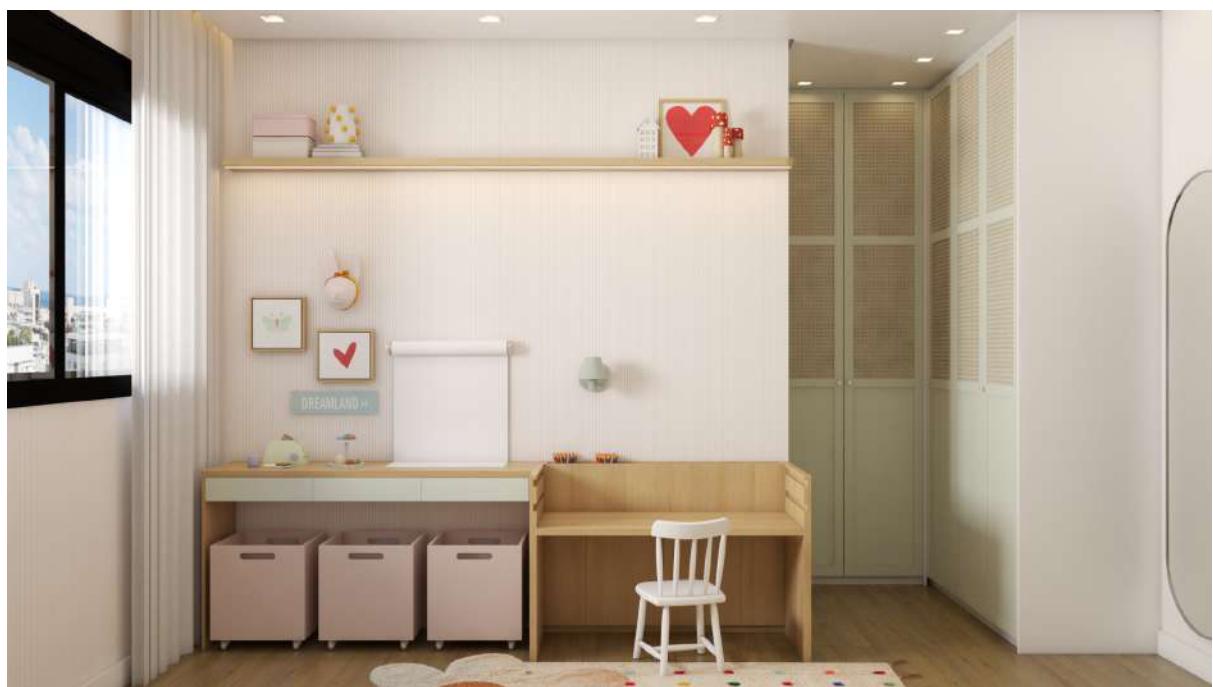


Imagen 26

Fonte: Autora - 2025

5.9. Imagens



Imagens de 27 e 28

Fonte: Autora - 2025



Imagens 29

Fonte: Autora - 2025



Imagen 30

Fonte: Autora - 2025



Imagen 31

Fonte: Autora - 2025



Imagen 32

Fonte: Autora - 2025



Imagen 33

Fonte: Autora - 2025



Imagen 34

Fonte: Autora - 2025

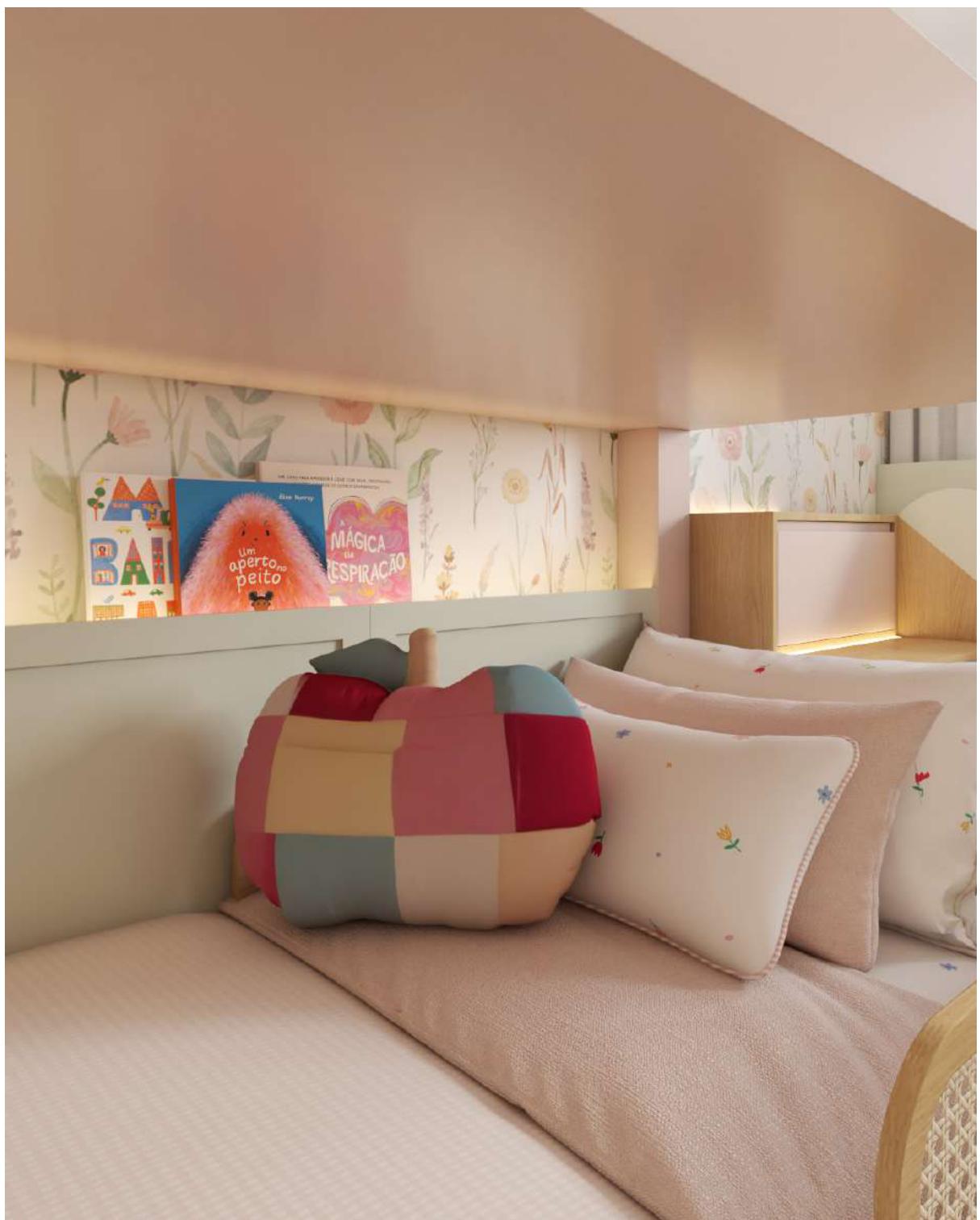


Imagen 35

Fonte: Autora - 2025



Imagen 36

Fonte: Autora - 2025



Imagen 37

Fonte: Autora - 2025



Imagen 38

Fonte: Autora - 2025



Imagen 39

Fonte: Autora - 2025

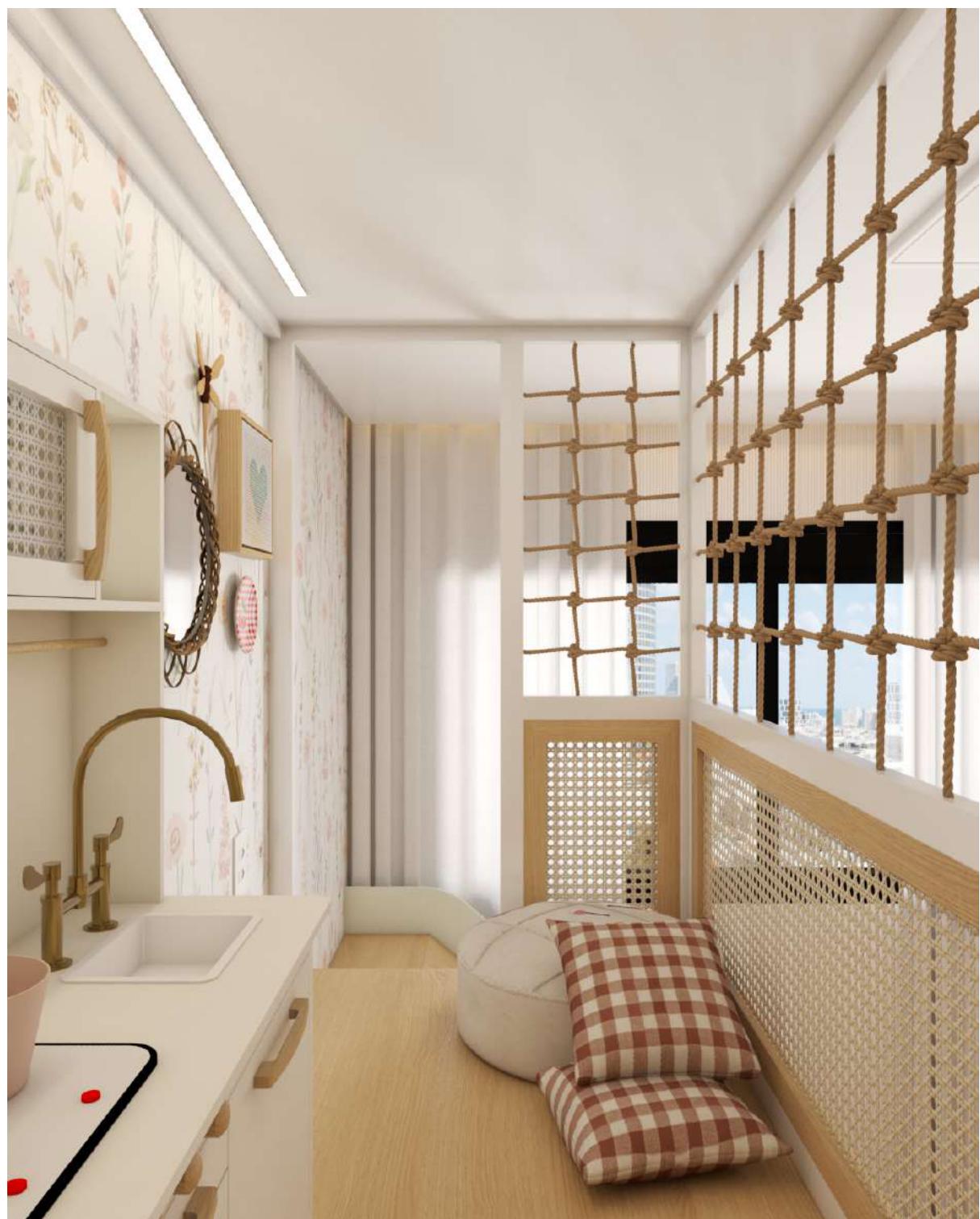


Imagen 40

Fonte: Autora - 2025



Imagen 41

Fonte: Autora - 2025



Imagen 42

Fonte: Autora - 2025

6. Considerações finais

A infância é uma fase marcada pela curiosidade, pela exploração e pela imaginação. Nesse contexto, o espaço em que a criança vive exerce papel fundamental em seu desenvolvimento emocional, cognitivo e social. Ao longo deste trabalho, foi possível compreender como o design de interiores, quando orientado por princípios lúdicos e fundamentado nas metodologias de desenvolvimento infantil, pode contribuir significativamente para a construção de um ambiente mais saudável e estimulante, especialmente no quarto infantil.

O projeto lúdico não é apenas uma escolha estética, mas uma estratégia consciente de valorização do brincar como linguagem natural da infância. Por meio do Play-Based Design, cria-se um espaço que convida à descoberta, promove a autonomia e fortalece vínculos afetivos com o ambiente. A ludicidade, nesse sentido, torna-se ferramenta projetual para incentivar o brincar livre, a criatividade e a experimentação, combatendo de forma eficaz o sedentarismo e o uso excessivo de telas.

Diversos estudos indicam que o envolvimento da criança com atividades físicas e simbólicas, proporcionadas por ambientes estimulantes, favorece o desenvolvimento motor, emocional e social. Quando o espaço é pensado para oferecer desafios, acolhimento e oportunidades de expressão, ele se torna um aliado no equilíbrio entre o mundo digital e o mundo real.

Assim, o design de interiores voltado para o universo infantil deve assumir o compromisso de projetar não apenas lugares bonitos, mas espaços que acolham o brincar como ato essencial da infância. Reduzir o tempo de exposição às telas passa, também, por oferecer alternativas reais, sensíveis e criativas, e o quarto infantil é o cenário ideal para essa transformação. Por meio de propostas lúdicas e intencionais, o design pode resgatar a potência da infância e contribuir para uma geração mais saudável, ativa e conectada com o presente.

Ademais, também foi observado que todas as pedagogias de desenvolvimento infantil apresentadas neste projeto tinham características comuns umas às outras e que em conjunto poderiam ser utilizadas na elaboração de mobiliários, escolha de materiais e na própria iluminação.

As metodologias Montessori, Reggio Emilia, Pikler, Waldorf e o Construtivismo compartilham a visão de que a criança é um ser ativo no próprio processo de aprendizagem. Todas reconhecem a importância de respeitar o tempo individual de desenvolvimento, incentivando a autonomia, a curiosidade e o protagonismo infantil. Em vez de impor conteúdos prontos, elas promovem a aprendizagem por meio da exploração, da experiência sensorial e do contato com o ambiente, valorizando o fazer com as mãos, o movimento e a liberdade de escolha como pilares fundamentais.

Outra característica em comum é a importância do ambiente preparado como um elemento educador. Em todas essas abordagens, o espaço é cuidadosamente pensado para ser acessível, acolhedor e estimulante. Seja com materiais naturais, brinquedos abertos ou mobiliário adaptado à altura da criança, o ambiente funciona como um terceiro educador, convidando à experimentação e ao aprendizado por meio da interação com objetos e com outras crianças. A estética também é valorizada, especialmente nas abordagens Reggio Emilia e Waldorf, onde a beleza e a harmonia do espaço são vistas como fundamentais para nutrir o imaginário e o bem-estar infantil.

Além disso, todas essas metodologias enfatizam o papel do adulto como um observador atento e facilitador do processo, e não como o único detentor do saber. A escuta ativa, o respeito à individualidade e a construção conjunta do conhecimento são princípios-chave. O vínculo afetivo, especialmente valorizado por Pikler e Reggio Emilia, é considerado base para qualquer aprendizado significativo. Dessa forma, essas abordagens convergem na ideia de que educar é acompanhar o desenvolvimento natural da criança com sensibilidade, confiança e presença.

7. Referências

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. ABNT NBR 15860-1:2016 – Móveis – Berços e berços dobráveis infantis tipo doméstico – Parte 1: Requisitos de segurança. Rio de Janeiro: ABNT, 2016.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. ABNT NBR 15996-1:2011 – Móveis – Camas beliche e camas altas para uso doméstico – Parte 1: Requisitos de segurança. Rio de Janeiro: ABNT, 2011.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. ABNT NBR 16071-2:2021 – Playgrounds – Parte 2: Requisitos de segurança. Rio de Janeiro: ABNT, 2021.

AMATUZZI, Mauro Martins. Por uma psicologia humana. 3. ed. Campinas, SP: Alínea, 2010. ISBN 978-85-7516-403-7.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. #Menos telas #Mais saúde: manual de orientação. Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital, 2019. Disponível em: <https://www.sbp.com.br..>

MASSA, Monica de Souza. Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito. Aprender – Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação, Vitória da Conquista, ano IX, n. 15, p. 111-130, 2015.

BROWN, C.; ENGLE, S. *Designing for Play: The Influence of Physical Environment on Child Behavior*. *Journal of Child Development Studies*, v. 45, n. 2, p. 112–130, 2018.

SILVA, Cilene Ferreira dos Santos et al. A importância dos aspectos lúdicos no desenvolvimento infantil. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, v. 2, n. 1, jan./jun. 2024.

FRIEDMANN, Adriana. *Paisagens infantis: uma incursão pelas naturezas, linguagens e culturas das crianças*. 2011. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2011.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. *TIC Kids Online Brasil 2023: Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil*. São Paulo: CGI.br, 2023. Disponível em: https://cetic.br/media/analises/tic_kids_online_brasil_2023_principais_resultados.pdf

GABRIEL, Patrícia. A importância do brincar no desenvolvimento infantil: de 2 a 6 anos. *Revista Educação em Foco*, n. 15, 2023.

BARRETO, Gabriela Mafra. Processos de design contemporâneo: o lúdico como mediação e inter-relação entre a linguagem, a cultura e o contexto: apontamentos lúdicos para o design do mobiliário infantil interativo. 2020. Tese (Doutorado em Design) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

CENTRO REGIONAL DE ESTUDOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO (CETIC.br). Estatísticas TIC para crianças de 0 a 8 anos de idade. São Paulo: NIC.br, fev. 2025.

SOUZA, Francis Helen Freire de; LAFFITE, Luzia Torres Gerosa (org.). Guia metodológico: o brincar como estratégia de fortalecimento de vínculos nas unidades femininas de privação de liberdade. Fortaleza: Instituto da Infância (IFAN), 2013.

RA, Chaelin K. et al. *Association of digital media use with subsequent symptoms of attention-deficit/hyperactivity disorder among adolescents*. JAMA, v. 320, n. 3, p. 255-263, 2018. DOI: 10.1001/jama.2018.8931.

CRUZ, Luiza Lavynny Vieira et al. Saúde mental: os riscos em crianças e adolescentes pelo uso excessivo de telas – uma revisão integrativa. *Revista*

Sociedade Científica, v. 7, n. 1, p. 657–677, 2024. DOI: 10.61411/rsc20248117.

VISTA DO, O impacto da exposição a telas no desenvolvimento infantil: evidências e recomendações práticas. *Brazilian Journal of Implantology and Health Sciences*, [S. I.], [s. d.].

PEDREIRA, Roseane Ramos. Uma revisão bibliográfica sobre o lúdico com enfoque no ensino de Ciências. 2018. 59 f. Monografia (Licenciatura em Biologia) – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Cruz das Almas, 2018