



BRINQUEDOTECA

Um convite ao Lúdico

INTRODUÇÃO AO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – UFU

ALUNA: LÁZARA MARIA TEODORO ASSUMPÇÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN – FAUeD
TCC – DESIGN

BRINQUEDOTECA

Um convite ao Lúdico

LÁZARA MARIA TEODORO ASSUMPÇÃO

UBERLÂNDIA/MG
2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN – FAUeD
TCC – DESIGN

BRINQUEDOTECA

Um convite ao Lúdico

LÁZARA MARIA TEODORO ASSUMPÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design – FAUeD. Universidade Federal de Uberlândia – UFU, como requisito para obtenção de diploma de graduação no curso de design.

Orientador: Prof. Gabriel Barros Bordignon

UBERLÂNDIA/MG
2017

AGRADECIMENTOS

Agradeço:

A Deus que me sustenta dia após dia com seu amor;

A minha mãe que bravamente me educou com seu amor, carinho, estímulo e compreensão;

Ao meu pai (in memorian), que me deu o dom e o amor pelo desenho e pelas artes;

Ao meu marido, por todo amor, compreensão, carinho e estímulo para eu ser cada dia melhor;

Ao meu filho, que desde o ventre vem me acompanhando nessa jornada e sempre me fortaleceu com seu amor e carinho.

Ao meu orientador Gabriel Bordignon pela dedicação e paciência, tão imprescindíveis para a realização deste trabalho.

E a todos que direta ou indiretamente contribuíram para a realização deste trabalho.

Obrigada a todos!

*“Que cada um de nós
ofereça às nossas crianças
a oportunidade que elas
precisam para se tornarem cidadãos
capazes de construir um mundo melhor”.*

Profª. Nylse Helena Silva Cunha

RESUMO

O presente trabalho traz um pequeno resumo do contexto histórico da brinquedoteca e o caminho que ela levou até chegar ao Brasil. A brinquedoteca nasce com o simples intuito de parar com furtos em uma loja de brinquedos e hoje é muito mais que um simples local de brincadeiras e empréstimo de brinquedos.

Ao aprofundar na história da brinquedoteca, observou-se que ela, além de ser um local divertido para as crianças, é também um local para se explorar o universo lúdico delas. Através das brincadeiras, as crianças têm a oportunidade de aprender brincando e com essas brincadeiras, elas absorvem muito mais que em atividades desenvolvidas exclusivamente em sala de aula.

Pensando nessas questões e tendo consciência do papel do design na busca de soluções inovadoras que atendam às necessidades individuais e coletivas, o projeto visa contribuir para a construção de uma Brinquedoteca viva que auxilie na construção da identidade e autonomia das crianças, com o objetivo de contribuir para a criação de uma geração de indivíduos conscientes e preparados para a vida.

O objetivo do trabalho é aprofundar a discussão sobre a importância das brinquedotecas no desenvolvimento das nossas crianças e o resgate da convivência social entre elas. O ato de brincar ajuda a desenvolver e a gerar habilidades, como a comunicação e a interação com os colegas e a se conhecer melhor, pois através das brincadeiras a criança aprende a dominar seus medos e a interpretar e representar o mundo exterior.

Através das pesquisas e dos estudos de casos, poderemos observar que as brinquedotecas são importantes instrumentos para arte, cultura e lazer. Uma instituição pouco explorada, mas que muito contribui para o desenvolvimento das crianças e ainda promove a inclusão social.

Que as Brinquedotecas sejam um direito para todas as crianças e que todas tenham acesso às Brinquedotecas em espaços públicos, como

bibliotecas municipais, escolas e etc., e não somente para algumas crianças privilegiadas que podem pagar pacotes de horas para ter acesso às Brinquedotecas particulares ou mesmo que tenham disponibilidade de ir a bares e restaurantes que também oferecem esse espaço de entretenimento.

Os estudos basearam-se inicialmente em pesquisas bibliográficas e posteriormente, em estudos de casos, em que na maioria foram realizadas visitas técnicas e entrevistas com responsáveis pelo local, funcionários e colaboradores, e em alguns casos, apenas pesquisas por meio eletrônico.

Grande parte do trabalho foi baseado nas entrevistas das visitas técnicas, quando se pode trocar experiências e agregar informações sobre a aprendizagem através do Lúdico e a verdadeira missão das brinquedotecas.

ABSTRACT

The present work presents a brief summary of the historical context of the toy library and the path that it took until arriving in Brazil. The toy library is born with the sole purpose of stopping thefts in a toy store and today it is much more than a simple place of play and loan of toys.

As you explore the history of the toy library, it has also been a place to explore their play universe. Through play, children have the opportunity to learn by playing and with these jokes, they absorb much more than in activities developed exclusively in the classroom.

Thinking about these issues and being aware of the role of design in finding innovative solutions that meet individual and collective needs, the project aims to contribute to the construction of a lively toy library, which helps children's identity and autonomy to be built, in order to contribute for the creation of a generation of conscious and prepared individuals for life.

The objective of this work is to deepen the discussion about the importance of toy libraries in the development of our children and the rescue of the social coexistence between them. The act of playing helps to develop and generate skills such as communication and interaction with peers and to get to know each other better, for through play the child learns to master his fears and to interpret and represent the outside world.

Through research and case studies, we can observe that toy libraries are important instruments for art, culture and leisure. An institution that is under-exploited but which greatly contributes to the development of our children and promotes social inclusion.

That Toys are a right for all children and that all have access to Toys in public spaces, such as municipal libraries, schools and etc., and not only some privileged ones that can pay packages of hours to have access to

private Toys or even have availability to go to bars and restaurants that also offer this entertainment space.

The studies were initially based on bibliographical research and later, in case studies, in which the majority had technical visits and interviews with local officials, employees and collaborators, and in some cases, only electronic searches. Everyone took care of the photographic documentary and the historical context and the purposes of the sites.

Much of the work was based on the interviews of the technical visits, when I was able to exchange experiences and to aggregate information about the learning through the Playful and the true mission of the toy libraries.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
ONDE TUDO COMEÇA	11
ORIGEM DA BRINQUEDOTECA	12
 O MUNDO LÚDICO	14
 ESTUDOS DE CASOS	17
BRINQUEDOTECA PRAIA CLUBE	18
“BRINQUEDOTECA TERAPÊUTICA AYRTON SENNA” DO CENTRO INFANTIL BOLDRINI EM CAMPINAS/SP	19
BRINQUEDOTECA HOPITAL DO CÂNCER DE UBERLÂNDIA/MG	20
 ANÁLISE DOS ESTUDOS DE CASOS	21
 PROJETO	22
PROGRAMA DE NECESSIDADE.....	23
LOCAL	24
PROPOSTA	25
MEMORIAL DESCRITIVO	26
BRAINSTORMING.....	27
TABELA DE MATERIAIS	28

ESTUDOS	29
Forma	29
Cores.....	29
Ergonomia	30
 PERSPECTIVAS	32
 BIBLIOGRAFIA	33
 PRANCHAS CAD	34

INTRODUÇÃO

Cada vez há uma maior consciência social da importância do design, sendo hoje um dado adquirido de que a concepção de ambientes qualificados tem reflexo na eficácia e rentabilidade das atividades humanas. Uma das atividades humanas de maior importância é o ensino, e é importante conceber ambientes onde os indivíduos possam crescer e desenvolver as suas capacidades.

O desconforto por parte das crianças pode motivar falta de atenção e desinteresse nas aulas, trazendo consequências no seu aproveitamento escolar. A maneira de estar, as emoções e sentimentos de uma criança podem ser influenciados pelo espaço que a rodeia.

No ensino primário em particular, a sala de aula é o espaço onde a criança passa uma parte significativa do seu dia a dia

ONDE TUDO COMEÇA

O presente Trabalho de Conclusão de Curso refere-se a uma brinquedoteca para o EMEI Grande Otelo, situado à Rua Bocaiúva nº 14 no Bairro Morada da Colina, em Uberlândia/MG. A escolha da escola se deu porque já há algum tempo venho realizando trabalhos voluntários na mesma.

No final do segundo semestre de 2015, a professora Marilha Batista Gomes Saraiva que era a diretora da escola na época, numa reunião com os pais, pediu àquele que tivesse ideias para o melhoramento da escola que a procurasse posteriormente.

Após reunião com a diretora Marilha, executamos o registro fotográfico da escola e apresentamos para todos os professores, os quais pontuaram as principais necessidades e as prioridades. A primeira prioridade solicitada foi a pintura das paredes das salas de aula: as professoras relataram que o excesso de figuras afixadas nas paredes era para esconder os buracos, ocorridos pelo descascamento do reboco e as cores

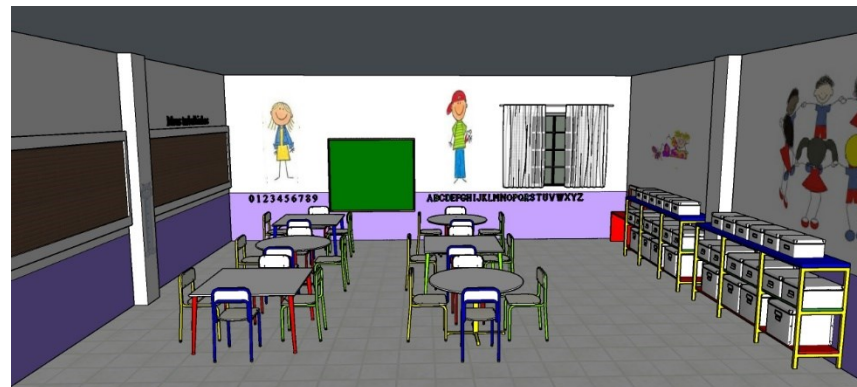
fortes que predominavam em cada sala de aula, geravam muito desconforto para professores e alunos. A segunda prioridade era a biblioteca, que até este momento situa-se numa sala pequena, apertada e sem ventilação. Divide ainda o espaço com diversos materiais, como fantasias, itens de papelaria, etc.

O projeto foi elaborado e apresentado à comunidade em reunião; solicitando a colaboração dos pais dos alunos para que fizéssemos um mutirão no período das férias de julho de 2015, para pintar pelo menos as salas de aula e dar às crianças um local de estudo mais agradável. As mesas e bancos de concreto situados no pátio da escola, também receberam pinturas coloridas, para dar um ar mais alegre às crianças.

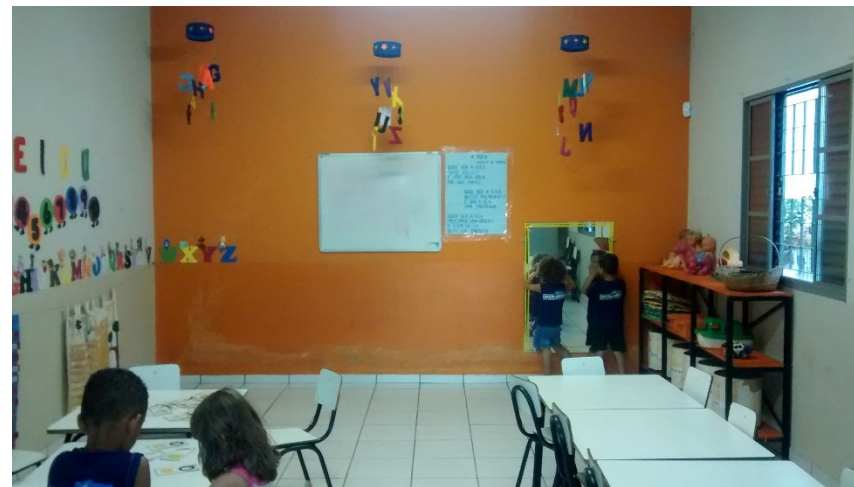
Concluída as primeiras fases propostas, a etapa seguinte seria um intervalo para o melhoramento da biblioteca, o que converge na realização do presente trabalho com a proposta projetual a ser apresentada, focada em uma brinquedoteca para a escola.



Sala Amarela - 1º Período
Acervo da autora



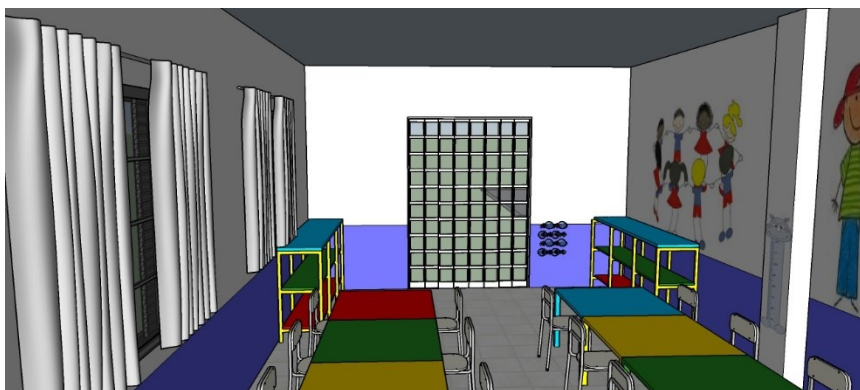
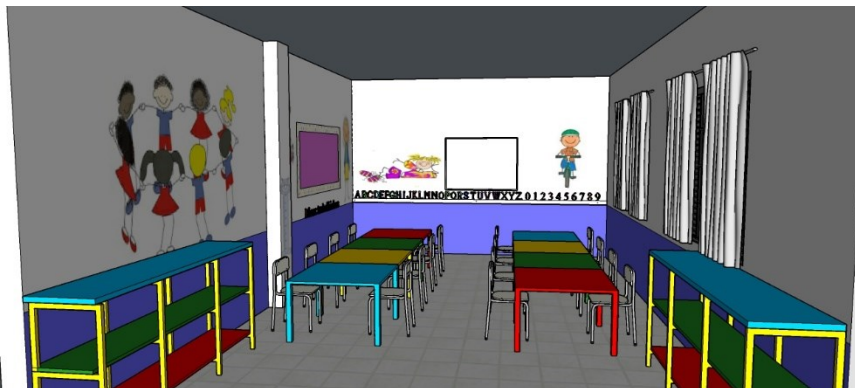
Projeto sala Amarela - 1º Período
Projeto autoral



Sala Amarela - 1º Período
Imagem Atual
Acervo da autora



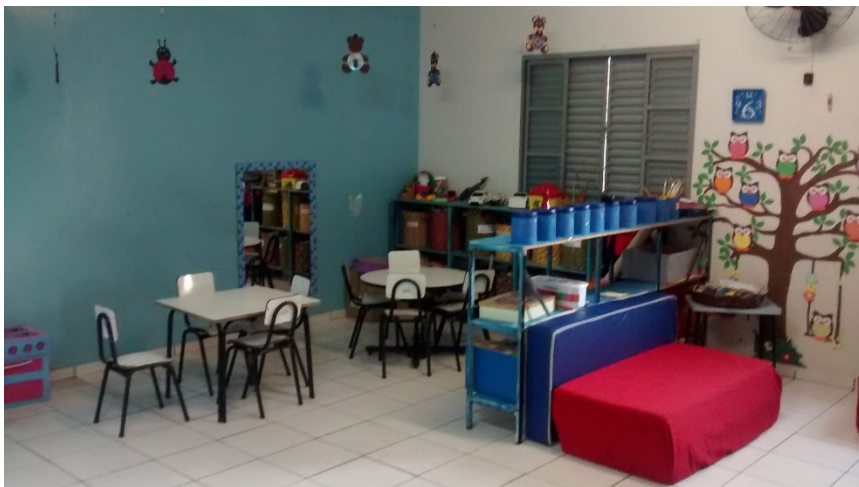
Sala Laranja - 1º Período
Acervo da autora



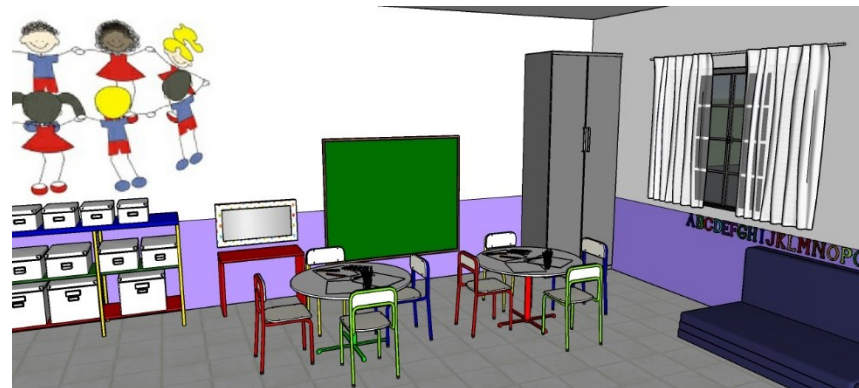
*Projeto sala Laranja - 1º Período
Projeto autoral*



*Sala Laranja - 1º Período
Imagem atual
Acervo da autora*



*Sala Azul - G3
Acervo da autora*



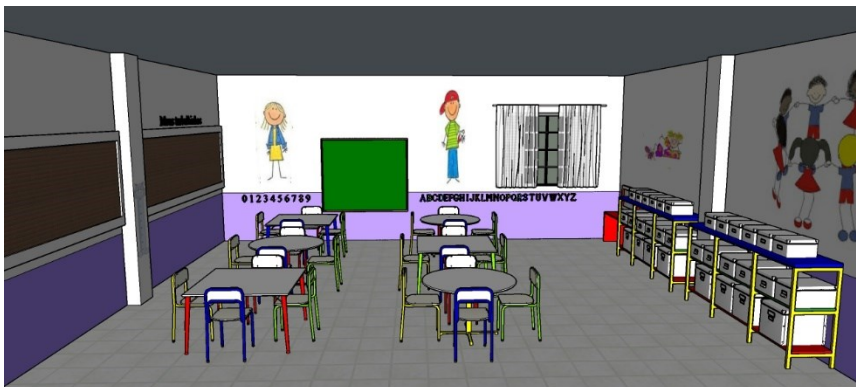
*Projeto sala Azul - G3
Projeto autoral*



Projeto sala Azul - G3
Imagem atual
Acervo da autora



Sala Branca - 2º Período
Acervo da autora



Projeto sala Branca - 2º Período
Projeto autoral

Sala Branca - 2º Período
Imagem atual
Acervo da autora



Parte do pátio da escola
Antes da pintura
Acervo da autora

Parte do pátio da escola
Antes da pintura
Acervo da autora

ORIGEM DA BRINQUEDOTECA

De acordo com Cunha (1992) e com dados do site da ABBri – Associação Brasileira de Brinquedotecas, a primeira Brinquedoteca surgiu por volta de 1934 na cidade de Los Angeles. Graças a pequenos furtos ocorridos em uma loja de brinquedos situada próxima a uma escola, o proprietário da loja resolveu conversar com o diretor da escola e concluíram que os furtos estavam ocorrendo devido aquelas crianças não terem condições de comprá-los. Então surgiu a ideia de se criar um projeto de empréstimo de brinquedos como um recurso comunitário ao qual foi denominado de Los Angeles Toy Loan (Empréstimo de Brinquedos).

Em 1963, duas professoras de Estocolmo, na Suécia, que tinham filhos excepcionais resolveram desenvolver e ampliar a ideia, abriram a primeira Lekotek (Ludoteca), continuando com o objetivo de emprestar brinquedos e também orientar os pais de crianças excepcionais sobre a melhor forma de incentivar o desenvolvimento de seus filhos através das brincadeiras; nesse instante detectaram a necessidade de oferecer brinquedos de acordo com a faixa etária das crianças. A partir daí surgiram Ludotecas na Inglaterra, Canadá, Itália, África do Sul, Argentina, Austrália, diversos trabalhos com as mesmas perspectivas dentre outros.

No Brasil, a ideia de Brinquedoteca começa a surgir em 1971 através da inauguração do Centro de Habilitação da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais – APAE – de São Paulo, quando houve uma exposição de brinquedos pedagógicos com a finalidade de divulgar aos pais e profissionais as novidades e os trabalhos voltados para os brinquedos. Em 1973 surgiu o Sistema de Rodízio de brinquedos e materiais pedagógicos, denominado Ludoteca.

Somente em 1981 foi montada a primeira Brinquedoteca brasileira, a Brinquedoteca Indianópolis em São Paulo, tendo como diretora e responsável a pedagoga Nylse Cunha, que trouxe essa novidade após participar do II Congresso Internacional de Brinquedotecas (Toy Libraries

International Conference), realizado nesse mesmo ano em Estocolmo, Suécia.

A diferença entre Ludotecas e Brinquedotecas é que as Ludotecas priorizam mais o empréstimo de brinquedos enquanto as Brinquedotecas, as brincadeiras. O termo Brinquedoteca foi criado e divulgado pela professora Nylse Helena Silva Cunha.

As Brinquedotecas Brasileiras têm uma proposta diferente das Toy Libraries Americanas, pois ao contrário destas, aquelas não têm como finalidade principal o empréstimo de brinquedos, pois seu objetivo é o de criar um espaço onde a criança possa se sentir estimulada e brincar livremente.

As Brinquedotecas suprem a necessidade de interação das crianças, uma vez que não é possível deixar que elas brinquem livremente nas ruas como nos anos que antecedem a década de 80, por exemplo. As famílias, há alguns anos eram numerosas e a criança tinha vários irmãos, primos e amigos na mesma faixa etária, nas ruas havia menos carros e a violência não era tão expressiva como vivenciamos nesta década. Quando a criança tem a oportunidade de conviver com outras crianças, sua chance de desenvolvimento, tanto intelectual como física aumenta.

Os principais objetivos de uma brinquedoteca são: proporcionar espaço onde a criança possa brincar com liberdade e interagir espontaneamente com outras crianças desprovida de tabus e preconceitos, estimular o desenvolvimento interior da criança e da sua capacidade de concentração, dar a oportunidade de explorar vários tipos de brinquedos, além de buscar estreitar o relacionamento familiar.



<https://oidekids.files.wordpress.com/2011/06/meninas-embaixo.jpg>

O MUNDO LÚDICO

Brincar é tão importante para as crianças quanto trabalhar é para os adultos. É através das brincadeiras que elas constroem princípios morais e sociais. No brinquedo, a criança cria um mundo fictício, no qual ela traz sensações advindas do mundo externo, as brincadeiras também têm a função de interação, uma vez que algumas dessas atividades requerem coletividade e geralmente nessas atividades lúdicas não há regras impostas por adultos, mas apenas entre as crianças que as praticam.

Lúdico refere-se a tudo que é próprio ou relacionado com momentos de prazer e de significação. Para ser lúdico, não pode haver pressão nem obrigação, é preciso realizar a atividade com prazer. A criança só aprende se o que estiver fazendo for interessante e ao mesmo tempo desafiador. O Lúdico é ao mesmo tempo estratégia e ação, pois implica diferentes formas de relação entre a criança e o objeto (a realidade – o outro e o meio).

Também chamado de Mundo Lúdico, o Mundo Imaginário das Crianças ocorre, de acordo com Vygotsky (1988) a partir da idade pré-escolar, período em que a criança começa a agir independente daquilo que ela vê, quando ocorre uma divergência entre os campos do significado e o da visão. Vygotsky afirma ainda que o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejo, relacionando seus desejos a um eu fictício.

O lúdico se constitui de brincadeiras individuais ou coletivas, podendo ser uma simples leitura, um simples manuseio de objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras e mesmo pessoas, ou seja, tudo que possa virar brincadeira, aguçando o conhecimento da criança.

Vygotsky afirma que há dois elementos importantes que irão interferir na relação de aprendizado da criança, que são o instrumento e o signo. O instrumento é elaborado através da história humana em um contexto histórico determinado, ou seja, a vivência que a criança traz consigo desde o berço. Já os signos são criados a partir de interações em grupo.

Por meio do signo, são reguladas as ações pedagógicas e através do instrumento, são reguladas as ações sobre os objetos. Esses dois aspectos organizam a relação homem x mundo real e esse processo interfere na aprendizagem de todos os envolvidos: quem ensina e quem aprende.

De acordo com essa concepção, há algumas tarefas em que a criança precisa de um mediador para realizar, o que posteriormente ela conseguirá fazer sozinha. Da mesma forma, uma criança que tem um conhecimento maior pode auxiliar outra criança e com isso, contribuir com seu desenvolvimento.

No contexto da educação, principalmente no período denominado Educação Infantil, as crianças procuram compreender o mundo adulto através das brincadeiras, representando situações vivenciadas ou pessoas do seu convívio. Quando a criança está brincando, ela se torna algo que não é, porque através da brincadeira ela pode ser tudo aquilo que imaginar.

É importante que a criança tenha um espaço para elevar sua imaginação e criatividade, descobrir o mundo de uma forma livre. As interferências devem ocorrer apenas quando forem necessárias, conforme já citado no texto anterior.

A criança deve ter a oportunidade de manusear o brinquedo livremente, fazendo suas próprias descobertas para se tornar um adulto crítico, ao contrário daquela que é orientada e sofre interferência para brincar conforme o adulto julgar correto.

A interferência do adulto impede a criança de descobrir o mundo e interpretá-lo com seus próprios olhos e discernimento, e quando adulta solicitará sempre a orientação de alguém. Para Friedman (2003, p.36):

Na brinquedoteca a criança tem um espaço privilegiado, [...] apesar de ter obrigações e deveres, ela aprende de forma prazerosa e cooperativa. Pela própria idealização da brinquedoteca, espaço livre da interação e no qual os



brinquedos são propriedade coletiva, [...] a criança tem oportunidade de descobrir e trazer à tona suas capacidades e habilidades específicas, ao mesmo tempo, ela percebe o outro, partilha, da cooperação e também da competição, atitudes que surgem e são negociadas naturalmente durante a atividade lúdica.

As brincadeiras aparentemente simples são fontes de estímulo ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança. Podemos citar, como exemplo, as brincadeiras de faz de conta, em que a criança pode imaginar, imitar e criar, sendo estimulada na construção de símbolos, cenários, personagens e etc. O faz de conta permite também que as crianças interajam umas com as outras, estimulando inclusive a exploração de todas as linguagens.

Duas atividades essenciais para o desenvolvimento da autonomia e da identidade da criança são o brincar e o desenhar. A maneira como a criança desenvolve essas atividades reflete no seu modo de ser, pensar e sentir. Nessas atividades as crianças adquirem importantes habilidades, tais como, a atenção, a imitação, a imaginação e a memória.

De acordo com as informações obtidas no site novaescola.org.br, na reportagem de Marcio Ferrari, Jean Piaget explica que o conhecimento da criança se dá por descobertas que ela própria faz e que para isso é necessário provocar a atividade, ou seja, estimular a procura do conhecimento.



ESTUDOS DE CASOS

A função principal das brinquedotecas é reproduzir e representar o mundo através das atividades de brincadeiras. A criança está em busca de novas descobertas e a todo momento ela está brincando, seja em casa, na rua, na escola, na praça. É através das brincadeiras que ela consegue interpretar o mundo a sua volta.

A Brinquedoteca deve ser um lugar prazeroso, cujo objetivo comum é o desenvolvimento de atividades lúdicas e a valorização do ato de brincar, estimulando a curiosidade, criatividade e seu desenvolvimento cognitivo. Um local para se construir cidadãos pensantes, que possuam visão crítica do mundo e da sociedade na qual está inserido. Para alcançar tal objetivo a Brinquedoteca deve ser mais que um local de recreação e sim, um lugar que engloba arte, cultura e lazer.

Nesse capítulo serão apresentadas algumas Brinquedotecas já existentes e de gêneros diferentes; o objetivo dessa diversidade é a obtenção do maior número de informações e experiências para a execução do projeto final que será a Brinquedoteca para o EMEI Grande Otelo, que terá a finalidade recreativa e educativa.

No primeiro momento será abordada uma Brinquedoteca particular, que traz para seus pequenos usuários muito mais que um simples local para recreação, mas expande seus trabalhos para além de suas paredes. No segundo momento referem-se a brinquedotecas em hospitais, elas foram escolhidas devido aos trabalhos realizados, indo além do exigido pela lei, simplesmente por terem a ideologia de dar uma qualidade de vida melhor para seus usuários e não serem somente um local de conforto temporário.



BRINQUEDOTECA PRAIA CLUBE

A Brinquedoteca do Praia Clube, na cidade de Uberlândia foi criada com o objetivo de oferecer aos sócios um local seguro para seus filhos, enquanto os pais fazem suas atividades esportivas tranquilamente. No início, a brinquedoteca estava disponível somente para crianças acima de 04 anos.

Graças ao empenho da coordenadora Liliam da Costa Machado, pedagoga e brinquedista, a Brinquedoteca praiana oferece hoje bem mais que um simples local seguro para as crianças. A primeira conquista foi o espaço destinado às crianças de 0 a 03 anos; nesse cantinho as crianças deverão estar acompanhadas dos pais ou responsável, durante toda permanência da criança na brinquedoteca.

De acordo com a coordenadora Liliam, é muito importante para os pais de crianças menores de 03 anos terem um local onde eles possam ir com tranquilidade; nessa fase, a mãe tende a ficar muito sozinha, devido à dedicação integral que a maternidade exige e também, muitas vezes por encontrar olhares censuradores e até certa rejeição em locais de entretenimento, como bares, mesmo que estes sejam adaptados com brinquedotecas, uma vez que nessa idade a criança chora mais.

ESPAÇO FÍSICO

A Brinquedoteca fica situada em frente ao parque aquático das crianças e está inserido em uma sala ampla de aproximadamente 100m². O local é amplo, com mobiliário desenhado pela própria coordenadora Liliam, que em entrevista, falou da sua preocupação em disponibilizar um ambiente ergonômico para as crianças e ao mesmo tempo flexível, para que o local possa ser modificado de acordo com a necessidade do momento.

Há na Brinquedoteca três pontos fixos: o setor e portão da entrada e saída, o Play Ground e o Home Theater. A estação de controle de entrada



e saída é fixa devido ao portão de acesso e a grade serem fixos no chão e na parede e também por causa dos equipamentos eletrônicos, como computador e impressora que têm a instalação fixa no local, da mesma forma o Home Theater que está fixo devido à fiação necessária. Já o playground é fixo em função de seu tamanho e peso.

Pontos Fixos



Os demais mobiliários e brinquedos são móveis, as estantes são de rodinhas facilitando a locomoção, tudo foi planejado para que possa ser alterado o layout do local sempre que for necessário, como no dia de cinema.

Apesar do mobiliário ser flexível, há uma constância no layout, a exemplo das estantes que normalmente ficam posicionadas abaixo das janelas maiores, entre a estação de acesso e o playground.

O cantinho dos bebês fica posicionado no canto direito da brinquedoteca e as mesas centralizadas no salão. Os brinquedos maiores ficam próximos às casinhas de bonecas.





Imagem atual da Brinquedoteca, com playground ao fundo
 FONTE: acervo da autora



Cantinho dos Bebês
 FONTE: acervo da autora

Durantes os eventos, o layout é modificado completamente, como o cinema com pipoca, palestras e os projetos do projeto “AMAR ELO”, um circuito de “Danças em Família”, “Dança para Gestantes”, a “Baby Dance”; “Baby Dance Casais” e o “Pititin Dance”.



Imagem do evento: “Baby Dance”
 FONTE: <http://www.correiodeuberlandia.com.br/cidade-e-regiao/maes-adotam-a-danca-para-relaxamento-e-troca-de-experiencias/>



Imagem da palestra “Estilos Parentais”
 FONTE: <https://www.praiaclub.org.br/eventos-brinquedoteca/palestra#lg=1&slide=5>

FORMAS E LINHAS

Há predominância de formas e contornos retilíneos, com a presença de linhas verticais e horizontais, referentes às estantes de brinquedos, a estação, o portão e grades da entrada e saída, mesas e cadeiras e também grande parte do playground.

Formas circulares aparecem em alguns locais pontuais, como o escorregador (1) e a janela circular (2), alguns obstáculos do playground (3) e as ondas da divisória do cantinho das crianças de 0 a 2 anos (4).

TEXTURAS E CORES

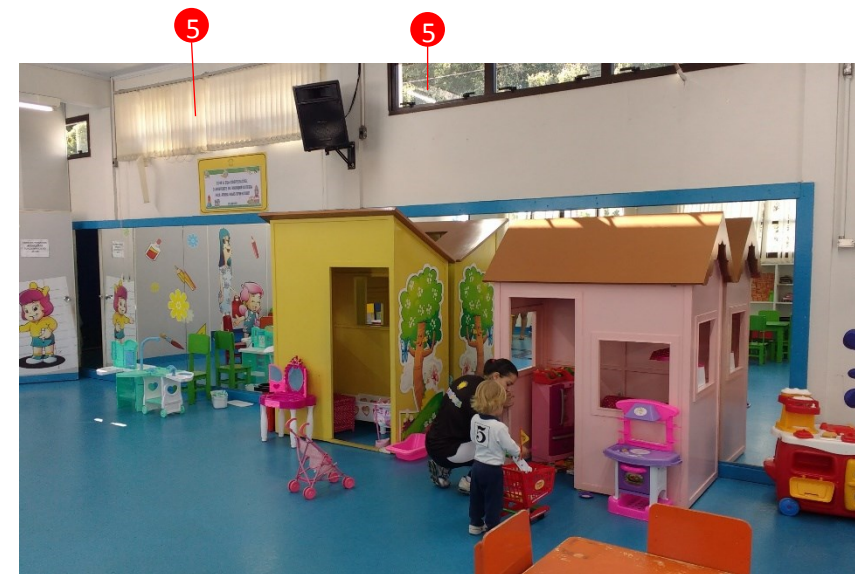
O espaço é composto por materiais de textura lisa e de cores diversas, tendo uma predominância da cor azul, devido ao piso vinílico azul. O mobiliário e as casinhas de bonecas são de madeira, a estrutura do playground é de metal, revestido por espumas e alguns componentes de plástico resistente.

ILUMINAÇÃO

A iluminação do espaço é mista, composta por luz natural (5) e artificial (6). No local não há iluminação pontual, apenas geral, composta pelo uso de lâmpadas fluorescentes tubulares. Apesar de as janelas e a porta serem amplas, a iluminação predominante é a artificial.



18E



FONTE: acervo da autora

18F

“BRINQUEDOTECA TERAPÊUTICA AYRTON SENNA” DO CENTRO INFANTIL BOLDRINI EM CAMPINAS/SP

O Centro Infantil Boldrini em Campinas/SP é um hospital filantrópico especializado em oncologia e hematologia pediátrica. Em 2011, em parceria com o Instituto Ayrton Senna, foi inaugurada a “Brinquedoteca Terapêutica Ayrton Senna”; o instituto foi responsável pela sua implantação e hoje ainda dá assessoria e manutenção à equipe.

A Brinquedoteca visa a humanização hospitalar, sendo um espaço preparado para estimular a criança a brincar, com intenção de melhorar o estado físico e emocional do paciente, buscando aliviar o mal-estar inevitavelmente causado pela doença ou seus procedimentos.

ESPAÇO FÍSICO

O local é amplo, com 200m² divididos em cantos para melhor atender às crianças de diferentes faixas etária, os cantos são:

Canto dos Bebês – destinado às crianças de 0 a 2 anos de idade, com brinquedos que estimulam a percepção sensorial, a coordenação motora entre outros;



FONTE: <http://www.portaldarmc.com.br/noticias-da-regiao/2016/10/criancas-do-centro-infantil-boldrini-campinas-comemoram-com-circo-magia-musica-livro-e-alegria-veja-programacao-de-atividades-e-fotos/>

Canto do Faz de Conta – destinado a todas as crianças, oferecendo brinquedos que representam o mundo dos adultos e estimulam a imaginação e a criatividade, em meio a bonecas, panelinhas, carrinhos, entre outros;



FONTE: <http://www.portaldarmc.com.br/noticias-da-regiao/2016/10/criancas-do-centro-infantil-boldrini-campinas-comemoram-com-circo-magia-musica-livro-e-alegria-veja-programacao-de-atividades-e-fotos/>

Canto da Leitura – um convite à criança, ao adolescente e aos familiares para descobrirem juntos o prazer da leitura, estimulando sua fantasia e imaginação;



FONTE: <http://www.portaldarmc.com.br/noticias-da-regiao/2016/10/criancas-do-centro-infantil-boldrini-campinas-comemoram-com-circo-magia-musica-livro-e-alegria-veja-programacao-de-atividades-e-fotos/>

Canto da Informática – espaço equipado com computadores, jogos eletrônicos, programas interativos e videogames.



FONTE: <http://www.portaldarmc.com.br/noticias-da-regiao/2016/10/criancas-do-centro-infantil-boldrini-campinas-comemoram-com-circo-magia-musica-livro-e-alegria-veja-programacao-de-atividades-e-fotos/>

LINHAS

Há predominância de formas orgânicas e circulares, tendo também a presença de contornos retilíneos, com linhas verticais e horizontais, de acordo com a necessidade da atividade e ou do espaço.

A estação circular de informática no centro da brinquedoteca e as mesas redondas do canto da leitura, dão mais fluidez na circulação e evitam pequenos acidentes.

TEXTURAS E CORES

O espaço é composto por materiais de textura lisa e com predominância das cores neutras compostas pelo bege do piso e a cor da madeira de grande parte do mobiliário, destaca-se a cor verde das paredes.

ILUMINAÇÃO

A iluminação do espaço é mista, composta por luz natural da parede de esquadria metálica e vidro, e também do telhado, que possui telhas semitransparentes. No local não há iluminação pontual, apenas geral, composta pelo uso de luminárias pendentes.



FONTE: <http://www.portaldarmc.com.br/noticias-da-regiao/2016/10/criancas-do-centro-infantil-boldrini-campinas-comemoram-com-circo-magia-musica-livro-e-alegria-veja-programacao-de-atividades-e-fotos/>

BRINQUEDOTECA DO HOSPITAL DO CÂNCER DE UBERLÂNDIA/MG

A visita técnica à Brinquedoteca do Hospital do Câncer de Uberlândia/MG ocorreu em 04 de julho de 2017, sob a supervisão do coordenador pedagógico do Hospital do Câncer, Sr. Leonardo Augusto de Almeida, que gentilmente apresentou o local e deu todas as informações sobre a origem e a situação atual da brinquedoteca.

A brinquedoteca “Brincar é Viver” foi inaugurada em 2003 objetivando a humanização hospitalar através das brincadeiras. Inicialmente a brinquedoteca visava a um local para vivenciar a infância para os pacientes internados e também como sala de espera para pacientes do ambulatório, para que eles pudessem ficar mais tranquilos enquanto aguardavam consultas e / ou procedimentos médicos.

Em 2014, as empresas parceiras informaram que desejavam continuar contribuindo com o projeto desde que pudessem incorporar na Lei Estadual de Incentivo à Cultura de Minas Gerais (anexo 3). Essa Lei dispõe sobre a concessão de incentivo fiscal com o objetivo de estimular a realização de projetos culturais no Estado.

Como era inicialmente um projeto apenas voltado para recreação, não se encontraram meios para que ele pudesse entrar na Lei de Incentivo; surgiu então o projeto para fusão dos setores da Brinquedoteca e as Oficinas oferecidas pelo Hospital; para tal, criaram uma equipe de voluntários que foi até o Centro Infantil Boldrini em Campinas/SP visitar a “Brinquedoteca Terapêutica Ayrton Senna” objetivando buscar mais informações de como modificar um espaço exclusivo de recreação, para um espaço de arte, cultura e lazer. Foi concluído apenas em 22/03/2017.

A Brinquedoteca deixou de ser “Brinquedoteca - Brincar é Viver” e se tornou “Projeto Aleguarte” que contempla um espaço para recreação, apoio pedagógico, artístico e cultural.

ESPAÇO FÍSICO

Assim como a Brinquedoteca do Centro Infantil Boldrini, a Brinquedoteca do Hospital do Câncer em Uberlândia também dividiu seu espaço em cantos para melhor atender às crianças de diferentes faixas etárias, todos fixos.

Canto dos Bebês – destinado às crianças de 0 a 3 anos de idade que obrigatoriamente deverão estar acompanhadas dos pais ou responsável durante toda a permanência da criança na Brinquedoteca.

O local foi todo pensado para melhor atender seus pequenos usuários; os brinquedos estão ao alcance da criança para estimular sua autonomia, mesmo os brinquedos que ficam guardados nas gavetas, pois estas possuem a frente transparente para que seja possível a visualização do brinquedo pela criança.



FONTE: acervo da autora

Nota-se a preocupação com um acervo diversificado e com brinquedos educativos, para estimular a coordenação motora, a percepção sensorial e a autonomia da criança.



FONTE: acervo da autora

Canto dos Jogos de Tabuleiro – destinado às crianças a partir de 4 anos. Esse cantinho conta com uma estante lotada com jogos de todas as idades e gostos.

O canto do Jogos de Tabuleiro fica ao lado do Cantinho dos bebês, os adultos que acompanham as crianças também podem usufruir desse cantinho



FONTE: acervo da autora

20B

Canto da Leitura – destinado às crianças a partir de 1 ano. Assim como no Canto dos Jogos de Tabuleiro, esse cantinho também conta com uma estante com acervo grande e variado de livros que abrange todas as idades.



FONTE: acervo da autora

No Canto da Leitura há uma mesa redonda com banco acolchoado para dar maior conforto às crianças, um detalhe a mais para incentivar a leitura.



FONTE: acervo da autora

20C

Canto dos Jogos Eletrônicos – destinado às crianças a partir de 4 anos. Esse cantinho conta com um painel de TV e sofá na altura das crianças, a Brinquedoteca possui dois modelos de videogames de última geração.



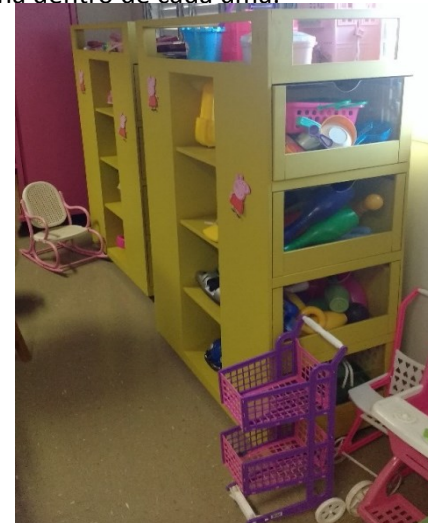
FONTE: acervo da autora

Canto do Faz de Conta – destinado às crianças a partir de 4 anos. Esse cantinho conta com pequenos cenários como o sacolão, o hospital.



FONTE: acervo da autora

Canto dos Brinquedos – destinado às crianças a partir de 4 anos. São estantes com uma grande variedade de brinquedos os quais as crianças têm a liberdade de pegar aqueles que desejarem, com prateleiras abertas e algumas gavetas com frente transparente para que a criança possa ver o que há dentro de cada uma.



FONTE: acervo da autora



FONTE: acervo da autora

Canto da Arte e Cultura – destinado às crianças a partir de 1 ano. Esse cantinho promove apoio pedagógico, artístico e cultural. As crianças podem simplesmente brincar com pinturas, massinhas, desenhos, ou mesmo, fazer atividades coordenadas, como o Projeto Rio Uberabinha, em que as crianças vão a diversos pontos do Rio, como o Praia Clube, O Clube Caça e Pesca, dentre outros locais, podem tirar fotos com o acompanhamento da professora de fotografia e dos voluntários, e, posteriormente, essas fotografias são utilizadas para trabalhos de pinturas, que no final do ano transformam-se em livros.



FONTE: <http://www.correiodeuberlandia.com.br/cidade-e-regiao/brinquedoteca-do-hospital-do-cancer-e-reinaugurada/>

Esse projeto vai além do circuito da Brinquedoteca, as crianças fazem visitas técnicas a diversos pontos da cidade, de acordo com o tema ao qual está sendo inserido cada projeto. Nessa atividade, as crianças aprendem a manusear câmeras fotográficas profissionais, adquiridas pela própria Brinquedoteca, o que pode desenvolver habilidades de concentração, observação, podendo se tornar uma paixão, ou quem sabe, até uma profissão. Sem contar com o conhecimento aprofundado que cada projeto traz para as crianças, como o projeto atual do Rio Uberabinha. Em cada local visitado é feito um trabalho de conscientização do tema com as crianças

TEXTURAS E CORES

O espaço é composto por materiais de texturas lisas e de cores neutras, bege no piso e divisórias e paredes brancas, o que faz ressaltar as cores do mobiliário e dos brinquedos.

ILUMINAÇÃO

A iluminação do espaço é mista, composta por luz natural e artificial. O local conta com janelas grandes e uma parede de esquadria metálica e vidro, o que dispensa o uso de iluminação artificial durante dias ensolarados. A iluminação artificial é composta por luminárias de embutir em forro gesso acartonado.



<http://www.correiodeuberlandia.com.br/cidade-e-regiao/brinquedoteca-do-hospital-do-cancer-e-reinaugurada/>

ANÁLISE DOS ESTUDOS DE CASOS

Como já foi dito aqui neste TCC, a Brinquedoteca deve ser um lugar que cause, acima de tudo, prazer e cujo objetivo comum seja o desenvolvimento de atividades lúdicas e a valorização do ato de brincar, estimulando a curiosidade, a criatividade e o seu desenvolvimento cognitivo. Para atingir esse fim, a Brinquedoteca deve ser não só um local de recreação, mas também aquele que engloba arte, cultura e lazer.

No caso de crianças que precisam se afastar de casa, da escola e do convívio da família e amigos para realizar tratamento hospitalar, a brincadeira é uma oportunidade de disfarçar o dia a dia do hospital, produzindo uma realidade única que, alternando entre o imaginário e o mundo real, permite à criança transpor a barreira da doença e os limites do tempo. Além disso, as atividades propostas na brinquedoteca ajudam a estimular o desenvolvimento da criança que já está afastada de suas atividades escolares, e dessa forma ela não é prejudicada em seu aprendizado.

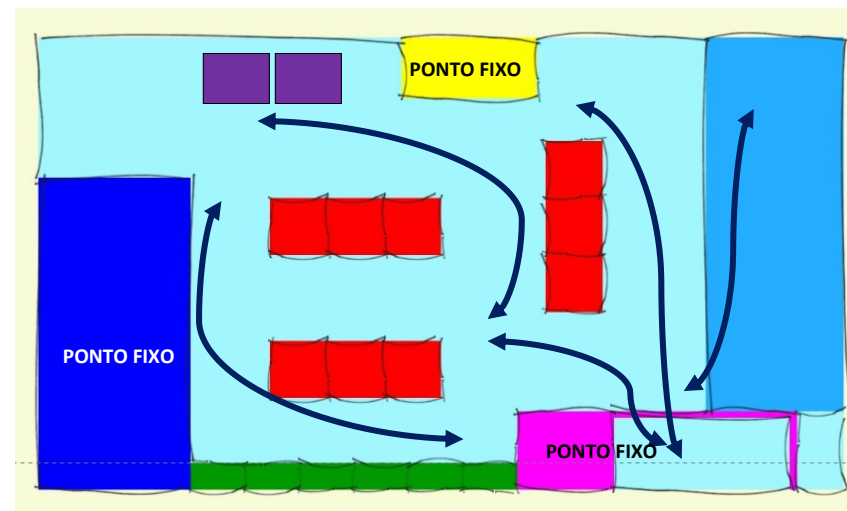
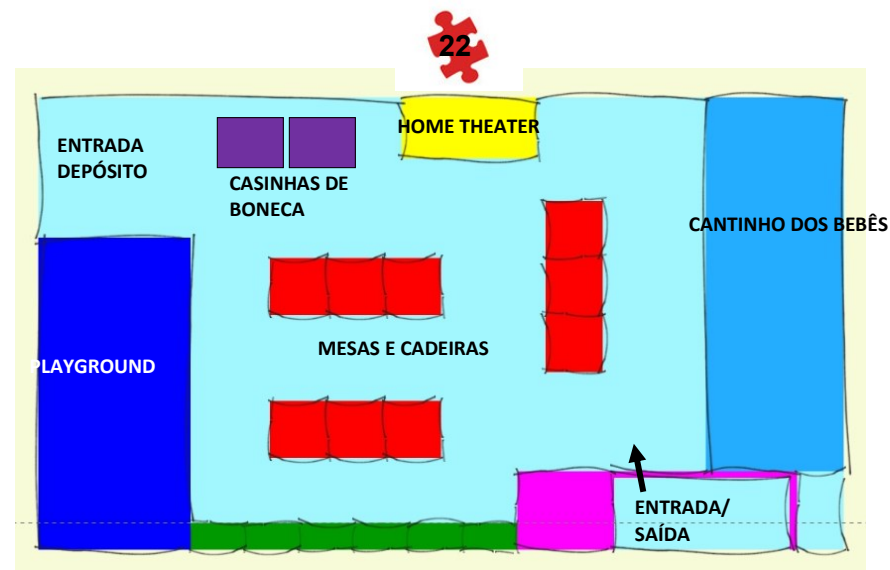
As três Brinquedotecas possuem mobiliário planejado, de acordo com a necessidade de cada local e com a preocupação com a ergonomia dos seus pequenos usuários, o que diverge é:

- A Brinquedoteca do Praia Clube diverge das demais devido ao seu layout ser mais flexível, o que possibilita fazer várias intervenções de acordo com a necessidade do momento.
- A Brinquedoteca Terapêutica Ayrton Senna e a brinquedoteca do Projeto Aleguarte são compostas, em grande parte por mobiliários fixos, cujos layouts são mais rígidos, não possibilitando grandes variações, mesmo assim, todas

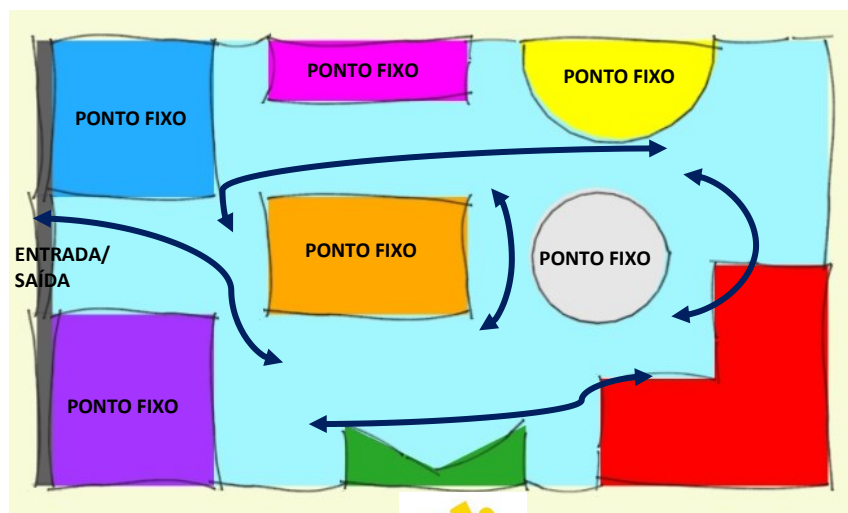
Nas três brinquedotecas analisadas observa-se a importância de um espaço pensado para as crianças e com opções para que o professor tenha mobilidade e flexibilidade para alterar o layout do local de acordo com a necessidade de cada atividade que ele irá propor.



BRINQUEDOTECA PRAIA CLUBE

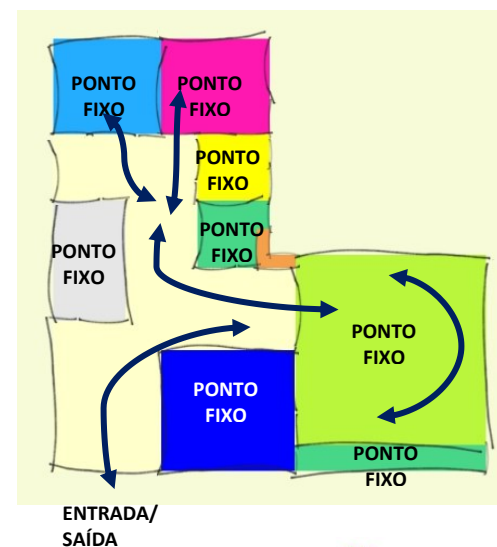


“BRINQUEDOTECA TERAPÊUTICA AYRTON SENNA” DO CENTRO INFANTIL BOLDRINI EM CAMPINAS/SP



21B

BRINQUEDOTECA DO HOSPITAL DO CÂNCER DE UBERLÂNDIA/MG



21C

PROJETO

Pelo convívio diário com a escola EMEI Grande Otelo, situada à Rua Bocaiúva, nº 14 no Bairro Morada da Colina, desde 2015, conforme mostrado na introdução, período em que começo algumas intervenções na escola, ficou para um segundo momento a intervenção da biblioteca.



Escola EMEI - Grande Otelo

FONTE: Google Maps

A partir da consciência da importância de uma Brinquedoteca no auxílio aos professores para tornar o aprendizado mais prazeroso para as crianças, nota-se a necessidade de criar não somente uma simples biblioteca e sim, um espaço multiuso, para que professores e alunos possam explorar todo o espaço da escola, que deve contar com um pátio externo bastante extenso, tendo de fundo uma área aberta de aproximadamente 250m².



PROGRAMA DE NECESSIDADES

Atualmente a biblioteca está localizada em uma sala muito pequena, ao lado da secretaria, o local é apertado e abafado, funciona também como almoxarifado, o que traz uma poluição visual e sufoca o ambiente, não sendo apropriado para leitura. Como pode-se notar nos registros fotográficos, o local não é nenhum pouco convidativo a qualquer tipo de atividade.



Escola EMEI - Grande Otelo (Biblioteca)

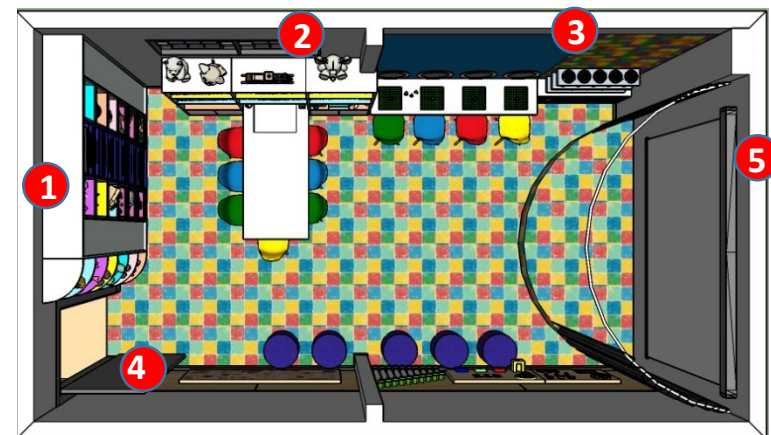
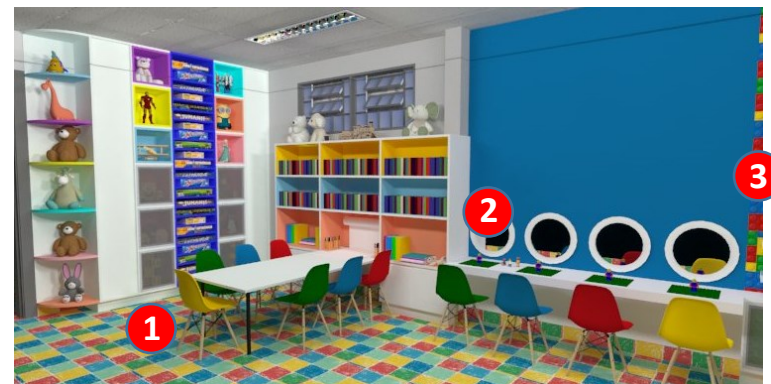
FONTE: acervo da autora

LOCAL

A primeira opção para inserir a Brinquedoteca foi a casinha de bonecas, mas ao entrar para fazer medições e o registro fotográfico, em poucos minutos já havia descartada pela escala. A segunda proposta seria a construção de uma brinquedoteca na parte frontal da escola, descartada pela inviabilidade, e a terceira sugestão de ser montada uma brinquedoteca na sala dos professores foi trabalhada na primeira etapa deste trabalho conforme as imagens.



Escola EMEI - Grande Otelo (sala dos professores)
FONTE: acervo da autora



O projeto inicial visava à transformação da atual sala dos professores com 21m² em uma Brinquedoteca para crianças de 03 a 05 anos. O local deveria conter lugares para livros, itens de papelaria e brinquedos diversos, tornando-se assim, uma sala multiuso, dividida em “cantinhos” para melhor organização do ambiente. Os cantinhos são:

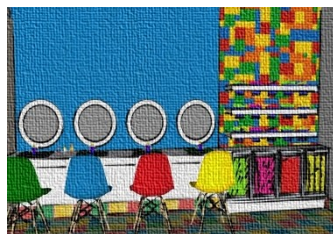
1. **“Cantinho dos brinquedos e jogos interativos”**: uma estante com nichos para acomodar os brinquedos e gavetas com frente transparente, para que a criança possa visualizar seu interior e uma parte destinada aos jogos de tabuleiro.



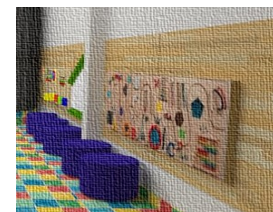
2. **“Cantinho da Leitura”**: também uma estante, com uma mesa acoplada, para melhor aproveitamento do espaço. A proposta é que a estante tenha prateleiras com livros diversificados e alguns compartimentos fechados para armazenagem de itens de papelaria.



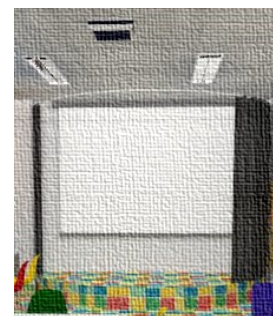
3. **“Cantinho do Lego”**: por ser uma escola municipal, muitas dessas crianças não têm acesso a esse tipo de brinquedo que tanto trabalha a criatividade, concentração e coordenação motora.



4. **“Cantinho sensorial”**: são painéis com vários objetos sensoriais para que a criança possa explorar da forma que sua imaginação criar.



5. **“Cantinho da contação de histórias”**: é um cantinho composto por um pequeno palco, para algumas apresentações e um projetor, para um cinema ou outra atividade que as professoras acharem necessárias.



Em relação à atual biblioteca da Escola EMEI Grande Otelo, o projeto inicial daria às crianças um lugar mais prazeroso para suas atividades, porém, algumas questões levantadas na banca intermediária deste trabalho foram levantadas e encaminharam o desenvolvimento do projeto para a proposta atual.

PROPOSTA

A Escola Municipal de Educação Infantil EMEI Grande Otelo, situada à Rua Bocaiúva, nº 14 no Bairro Morada da Colina, recebe crianças de 03 a 05 anos, nas séries G3, 1º Período e 2º Período.

O projeto atual é a transformação do quiosque de 54m² em uma Brinquedoteca, com lugares para livros, itens de papelaria e brinquedos diversos. Assim, a Brinquedoteca será uma sala multiuso, com mobiliário flexível, possibilitando a alteração do layout de acordo com a atividade que será ministrada em cada momento.



Para maior conforto visual e para não atrapalhar as atividades, buscou-se trabalhar dentro da brinquedoteca com cores neutras, deixando o destaque para os objetos como brinquedos e livros, tornando-se um local aconchegante e atrativo para as crianças. Outro cuidado foi deixar um bom espaço de circulação para que professores e crianças tenham espaço suficiente para promover diversas atividades e brincadeiras.

A casinha de Boneca foi a primeira opção para a criação da Brinquedoteca; como o local foi construído nas proporções de uma criança, ou seja, pequena e baixa, torna-se complicado qualquer tipo de atividade dentro dela, inclusive brincadeiras. Pensando nessas questões e sabendo do potencial dessa construção, o projeto atual também prevê intervenções nela, para que se transforme num ambiente lúdico e que as crianças possam usufruir mais vezes desse espaço.



No período em que a professora Marilha era diretora, idealizou-se a construção de um playground, mas por motivos financeiros, apenas os escorregadores feitos de madeira de eucalipto foram concluídos.



De posse da informação de que os profissionais da escola, em geral, idealizavam esse espaço para as crianças, foram colocadas no projeto sugestões para compor toda a área externa da escola, que é a conclusão do playground e a construção de uma quadra de esportes ao lado do atual quiosque, uma área ocupada parcialmente por um pergolado de madeira de eucalipto.



O pergolado não seria descartado e sim transferido para a parte frontal da escola, local que, segundo as próprias professoras informaram, necessitava de uma cobertura para pais ou mesmo crianças que aguardam no local. A vantagem do pergolado é que ele faz sombra e não tira a ventilação, além de deixar o ambiente aconchegante.



MEMORIAL DESCRITIVO

Além da alteração do local da brinquedoteca, a estrutura também será diferente. No primeiro momento o projeto foi inspirado na configuração das Brinquedotecas do Centro Infantil Boldrini em Campinas/SP e do Hospital do Câncer de Uberlândia/MG, as quais organizam seus espaços através dos determinados cantinhos, que são fixos, não tendo muita opção de flexibilidade de alteração do layout das brinquedotecas.

Na proposta atual, o mobiliário será todo flexível e não terá denominações, os usuários se apropriariam do local de acordo com seus gostos e necessidades. Outra alteração foi o tamanho do mobiliário já que na primeira proposta o mobiliário era mais alto, para melhor aproveitamento do espaço, mas inadequado ao livre acesso das crianças.

O quiosque não possui paredes, apenas muretas com 40cm de altura, a intervenção na estrutura é que se eleve essa mureta até 120cm de altura e o restante seja de janelas com estruturas metálicas e vidro transparente. Como os usuários são crianças de 03 a 05 anos, elas terão altura entre 88 a 118cm (conforme tabela pág.31), sendo assim, a professora terá visão tanto do interior da brinquedoteca, quanto do exterior, mas as crianças terão apenas uma visão externa parcial, o que as deixará mais concentradas nas atividades.

O lado da Brinquedoteca que faz divisa com a quadra de esportes deverá ser fechado até o teto, para conforto acústico e para não dispersar os alunos que estão dentro da brinquedoteca e também, porque poderá ser utilizado para a projeção de imagens ou para a colocação de um quadro branco, caso seja necessária alguma anotação.

A casinha de boneca terá algumas paredes retiradas na sua totalidade, ou parcialmente, criando assim um visual mais lúdico e possibilitando um maior fluxo de ar e luz.

BRAINSTORMING

BRINQUEDOTECA

- Espaço amplo
- Diversidade de brinquedos
- Mobiliário de fácil acesso

INTERAÇÃO

- Espaço Convidativo
 - Diversidade de brinquedos



MOBILIÁRIO

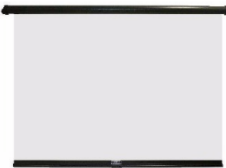
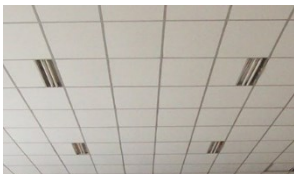
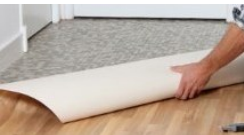
- Confortável
- Aconchegante
- Ergonômico

BIBLIOTECA

- Estante de fácil acesso
- Espaço para leitura
 - Ergonomia

TABELA DE MATERIAIS

BRINQUEDOTECA

FOTO	DESCRIÇÃO	COR	TAMANHO
	Projektor de imagem para fixar no teto.	Padrão da marca a ser escolhida	Padrão da marca a ser escolhida
	Tela de Projeção retrátil	Tecido Matte White	119 Polegadas
	Forros de Isopor (poliestireno expandido – EPS)	Branco	2,0cm x 62,5cm x 125cm
	Luminária de Embutir com Refletor Abalux A406 2x16W	Metálica	8,2cm x 24,4cm x 61,7cm
	Piso Vinílico em Manta	Amadeirado claro	3mm x 2m

	Tinta acrílica semi-brilho.	Azul Toque Marítimo	18 litros
	Tinta Fosca	Branco Neve	18 litros

CASINHA DE BONECA

FOTO	DESCRIÇÃO	COR	TAMANHO
	Tinta acrílica semi-brilho	Amarela vermelha	3,6 litros
	Tinta acrílica semi-brilho.	Rosa Roxo	3,6 litros
	Tinta acrílica semi-brilho.	Verde Azul escuro	3,6 litros
	Tinta acrílica semi-brilho	Cinza Claro	18 litros

ESTUDOS

Para que o design consiga atingir seus objetivos, há necessidade por vezes de recorrer a várias ciências, como à Ergonomia, à Antropometria, à Psicologia da Forma e cores, dentre outros, com o objetivo de estudar parâmetros da atividade e natureza humanas.

FORMA

A definição da forma é muito importante para a organização espacial, no intuito de evitar confusões físicas, mentais e visuais. Na brinquedoteca optou-se por linhas e planos verticais e horizontais, para melhor disposição dos objetos e livros e melhor acesso a estes.

As mesas são redondas para melhor fluidez da circulação. As cadeiras possuem formas orgânicas para melhor conforto ergonômico e também para evitar quinas que possam ferir as crianças.

A casinha de boneca foi contemplada com diversas formas geométricas e planos. Em alguns planos vazados, as crianças poderão passar de dentro para fora ou vice-versa, outros terão apenas acesso visual.

CORES

Já foi comprovado em diversas ciências que as cores podem afetar nosso organismo, positiva ou negativamente. Por esse motivo é tão importante o estudo de seus significados e a escolha mais cautelosa para o uso em cada área ou ambiente. Para ajudar na escolha das cores, foram utilizadas algumas teorias da psicologia das cores de Eva Heller.

No interior da brinquedoteca há predominância de tons neutros porque será um espaço para atividades que exigem concentração, o que obriga a que o local seja mais sereno, sem muitas interferências visuais; as cores escolhidas foram: o branco de parte da parede e do mobiliário e o bege do piso vinílico, deixando o destaque para os brinquedos e livros. O azul

predominante da metade da parede foi escolhido para dar continuidade ao já inserido em todo o contorno da escola.

Para a casinha de boneca foram escolhidos tons mais fortes, porque ela está no contexto externo da escola e através das cores ela será um ponto de destaque naquela área.

Azul – tranquilidade, serenidade e harmonia. Seu uso em excesso pode causar monotonia e depressão.

Verde – esperança, liberdade, saúde e vitalidade. Também está relacionada à natureza e tem efeito calmante.

Amarelo – luz, calor, descontração, otimismo e alegria. Estimula o raciocínio e a criatividade. É uma cor que reflete muito a luz, devendo ser evitada em ambientes com alta exposição ao sol.

Roxo – espiritualidade, magia e mistério. Em excesso pode transmitir melancolia.

Rosa – romantismo, ternura e ingenuidade. É um tom vermelho claro, o que causa estímulos sem excesso.

Vermelho – paixão, energia e excitação. É uma cor forte e por isso está também associada ao poder e à violência, devendo ser utilizada com cautela.

Alaranjado – alegria, vitalidade, prosperidade e sucesso. Quando usada em excesso pode causar ansiedade e desgosto.

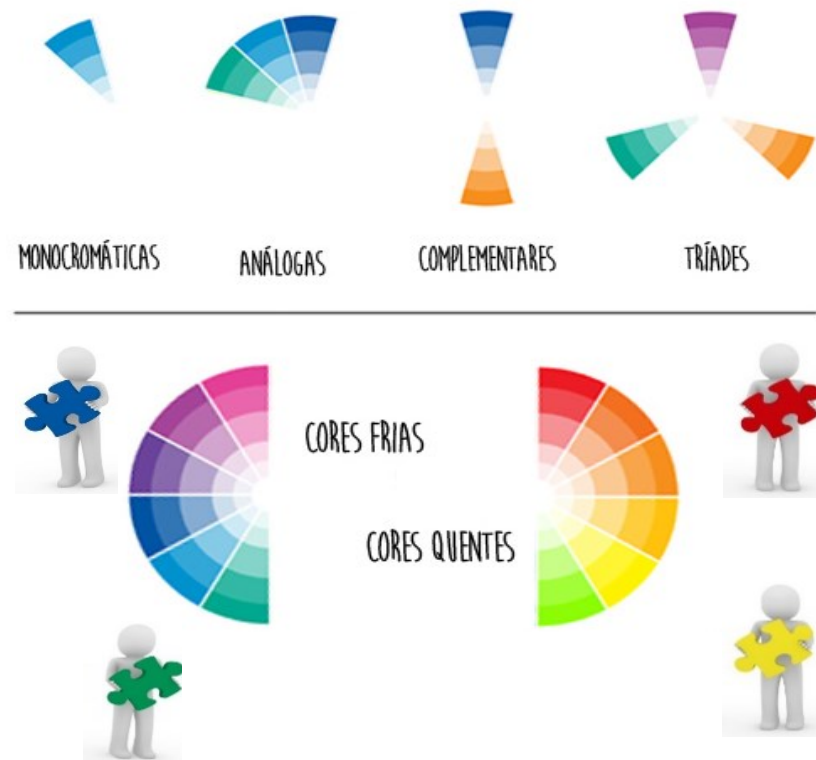
Branco – paz, pureza, limpeza. Também é reconhecida como uma cor que transmite calma e ajuda no equilíbrio.

Cinza – neutralidade e estabilidade, essa cor por ser neutra, realça cores fortes. Em excesso pode trazer sensação de solidão e tristeza, representa também elementos sofisticados.

TEORIA DAS CORES



COMBINAÇÃO DE CORES

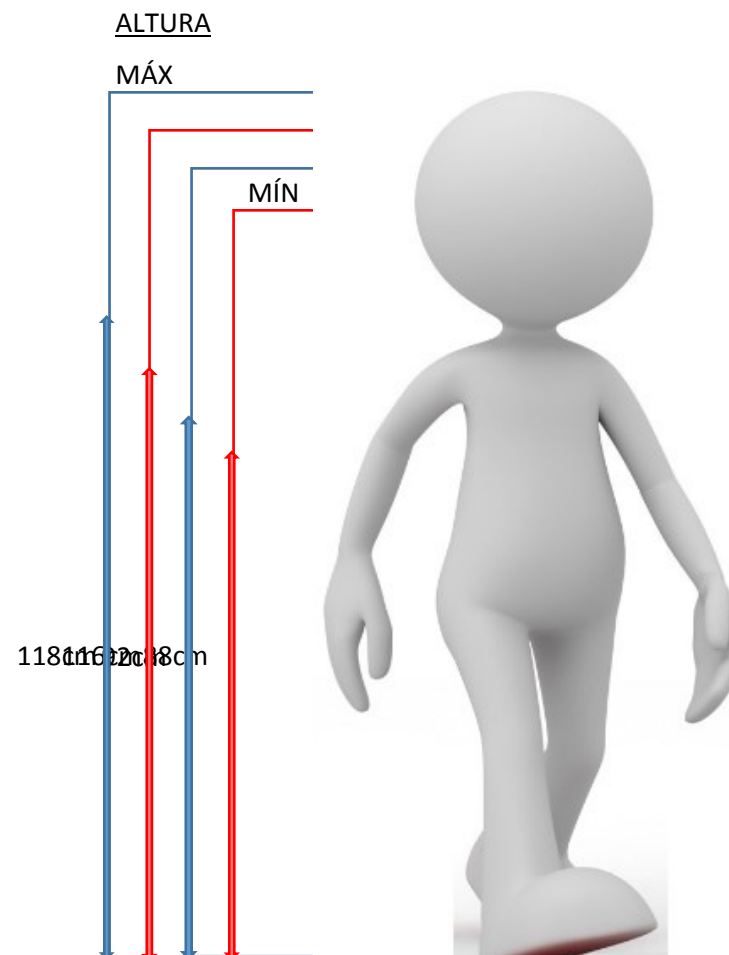


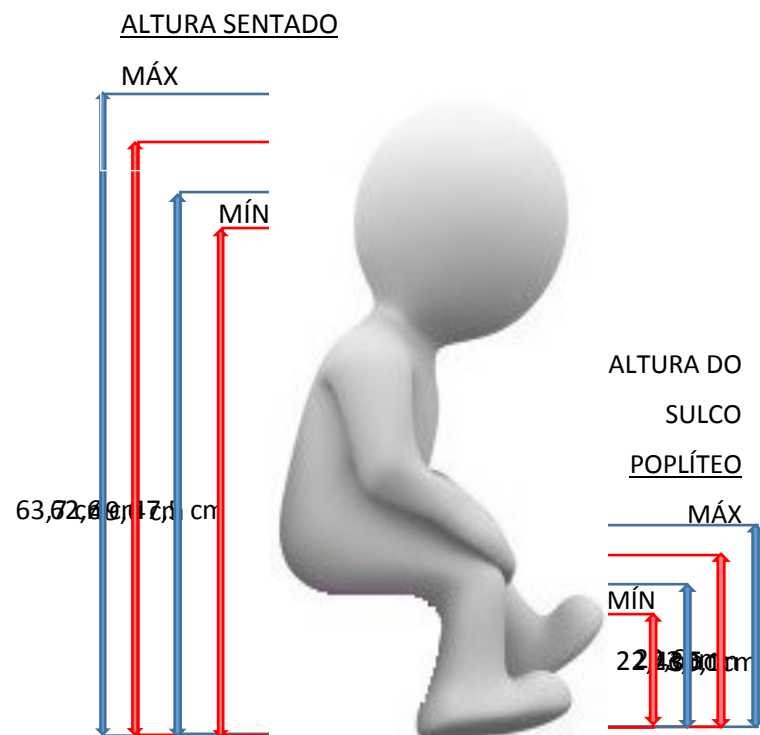
ERGONOMIA

As **crianças** representam um grupo muito importante na nossa sociedade, ainda que estejam em desenvolvimento têm necessidades específicas para o seu bem-estar geral. Desenvolvimento este o qual tem de ser feito da melhor forma para que elas se tornem adultos saudáveis.

A **sala de aula** é o espaço onde o aluno se encontra na maior parte do tempo. Através dos ambientes e dos objetos nele inserido, o design pode contribuir positivamente para o maior conforto e bem-estar no seu dia a dia.

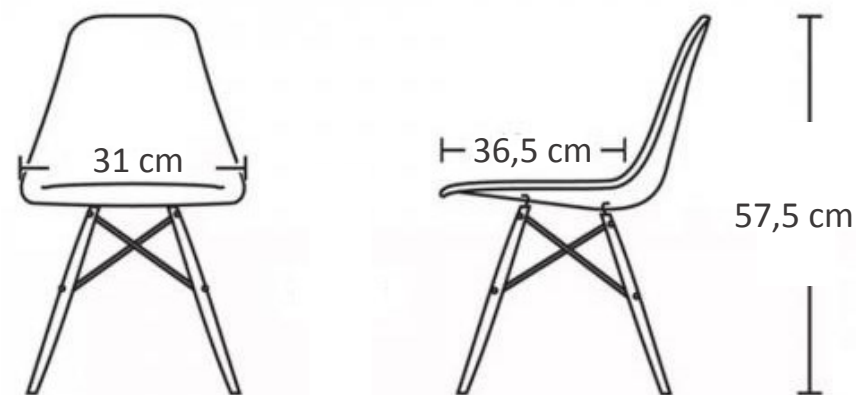
A Escola EMEI Grande Otelo atende crianças de 03 a 05 anos, com variações de peso, tamanho e campo visual. O objetivo da Ergonomia é otimizar as interações entre o Homem e os objetos, promovendo segurança, saúde e o bem-estar aos pequenos usuários.



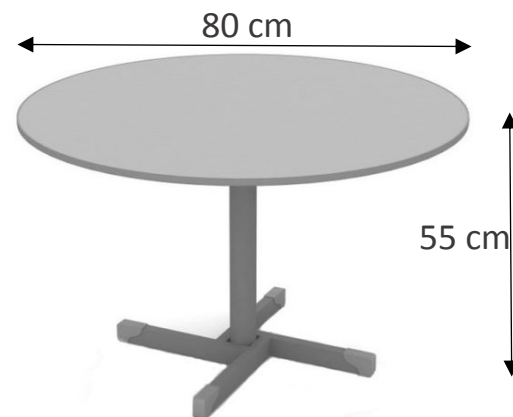


30B

A escolha pelas cadeiras Infantis Eames Eiffel sem braço se deu pelo seu design com formas orgânicas, o que dá maior conforto ao usuário e também pela opção de cores variadas, seu assento e encosto é de PP (Polipropileno), seus pés e base são de madeira e seu peso máximo é de 80kg.



Mesas redondas para melhor fluxo da circulação, com tampo de fórmica, por ser um material resistente, com medida de:



30C



GRÁFICO FEMININO DE ALTURA DE 02 A 05 ANOS

Estrutura de **meninas** em centímetros (cm) por ano e meses de vida.

2 ANOS	2 ANOS 6 MESES	3 ANOS	3 ANOS 6 MESES	4 ANOS	4 ANOS 6 MESES	5 ANOS
MÍN	MÍN	MÍN	MÍN	MÍN	MÍN	MÍN
80	84	88	92	94	98	101
MAX	MAX	MAX	MAX	MAX	MAX	MAX
92	97	102	106	110	115	118

GRÁFICO MASCULINO DE ALTURA DE 02 A 05 ANOS

Estrutura de **meninos** em centímetros (cm) por ano e meses de vida.

2 ANOS	2 ANOS 6 MESES	3 ANOS	3 ANOS 6 MESES	4 ANOS	4 ANOS 6 MESES	5 ANOS
MÍN	MÍN	MÍN	MÍN	MÍN	MÍN	MÍN
80	84	88	92	94	98	101
MAX	MAX	MAX	MAX	MAX	MAX	MAX
92	97	102	106	110	115	118



GRÁFICO FEMININO DE PESO DE 02 A 05 ANOS

Peso de **meninas** em quilos (kg) por ano e meses de vida.

2 ANOS	2 ANOS 6 MESES	3 ANOS	3 ANOS 6 MESES	4 ANOS	4 ANOS 6 MESES	5 ANOS
MÍN	MÍN	MÍN	MÍN	MÍN	MÍN	MÍN
9	10	11	12	12,5	13	14
MAX	MAX	MAX	MAX	MAX	MAX	MAX
14,5	16,5	18	19,5	21	23	24,5



GRÁFICO MASCULINO DE PESO DE 02 A 05 ANOS

Peso de **meninos** em quilos (kg) por ano e meses de vida.

2 ANOS	2 ANOS 6 MESES	3 ANOS	3 ANOS 6 MESES	4 ANOS	4 ANOS 6 MESES	5 ANOS
MÍN	MÍN	MÍN	MÍN	MÍN	MÍN	MÍN
80	84	88	92	94	98	101
MAX	MAX	MAX	MAX	MAX	MAX	MAX
92	97	102	106	110	115	118



PERSPECTIVAS

LAYOUT EMEI GRANDE OTELO



SUGESTÕES DE COMPLEMENTO DO PROJETO



Playground



Quadra de esportes

BRINQUEDOTECA



BRINQUEDOTECA



INTERIOR DA BRINQUEDOTECA



INTERIOR DA BRINQUEDOTECA



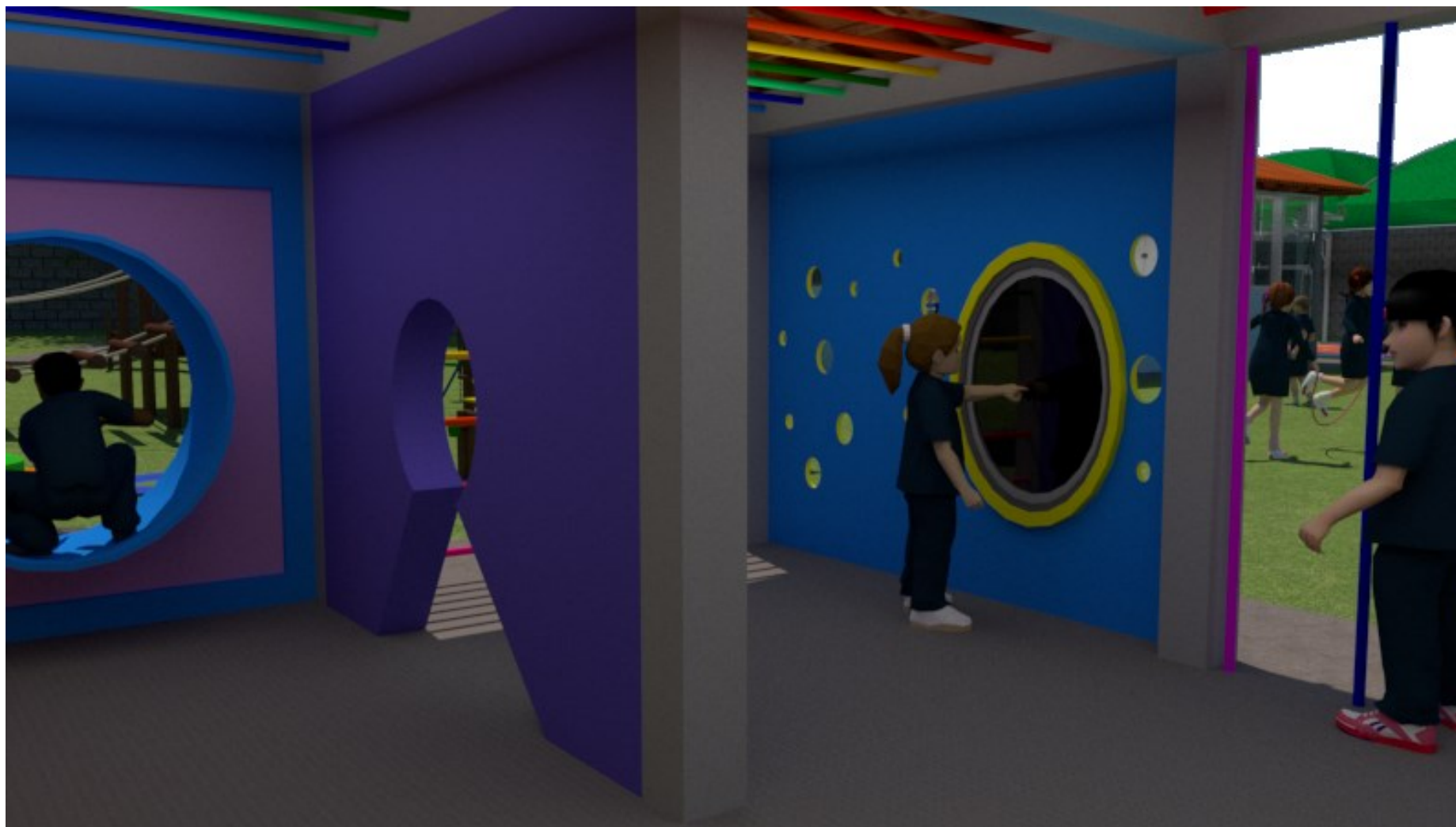
CASINHA DE BONECA



CASINHA DE BONECA



INTERIOR CASINHA DE BONECA



INTERIOR CASINHA DE BONECA



BIBLIOGRAFIA

TEIXEIRA, Sirlândia. Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca. 2ª ed. Rio de Janeiro. WAK Editora, 2012.

CUNHA, Nylse Helena Silva. Brinquedoteca: um mergulho no brincar. 3ª ed. São Paulo. Vetor, 2001.

CUNHA, Nylse Helena Silva. Brincar, Pensar e Conhecer – Brinquedos, jogos atividades. São Paulo. Ler e sonhar, 1997.

FRIEDMANN, Adriana. O Desenvolvimento da Criança através do Brincar. São Paulo. Moderna, 2006.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brincar Prazer e Aprendizado. 4ª Ed. Petrópolis. Vozes, 2003.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 8ª ed. São Paulo. Martins Fontes, 2000.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brinquedoteca: um espaço estruturado para brincar. Disponível em:

<http://www.psicopedagogia.com.br/opinioao/opinioao.asp?entrID=276> Acesso em: 14 out. 2010.

Estudando: Brinquedoteca e Aprendizagem Infantil - Cursos Online Grátis | Prime Cursos

<http://olovslundnockebyhovsskolor.stockholm.se/nyheter/2017/03/16/invigning-av-lekotek>

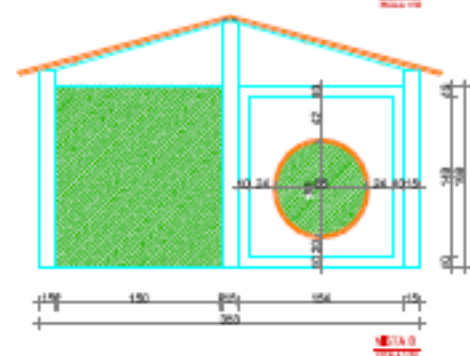
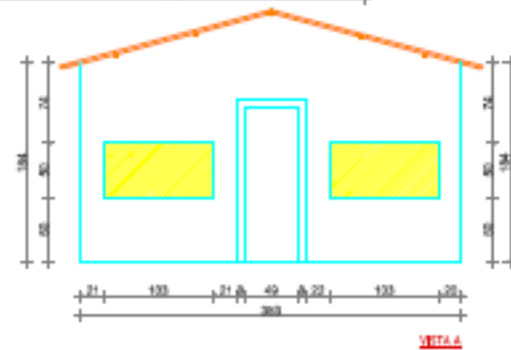
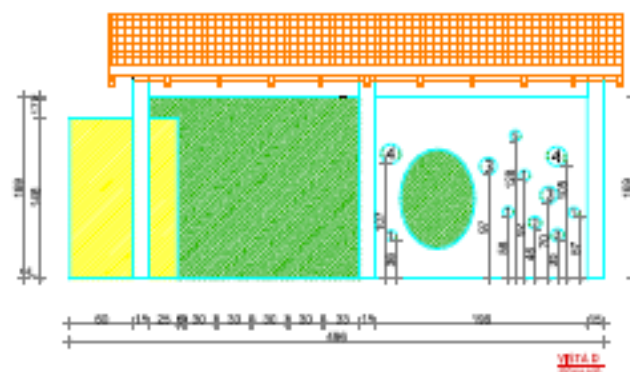
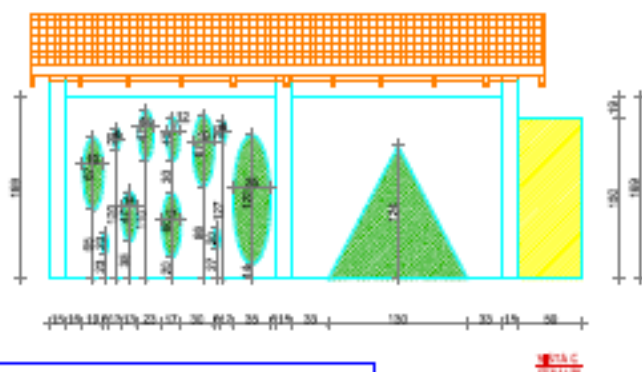
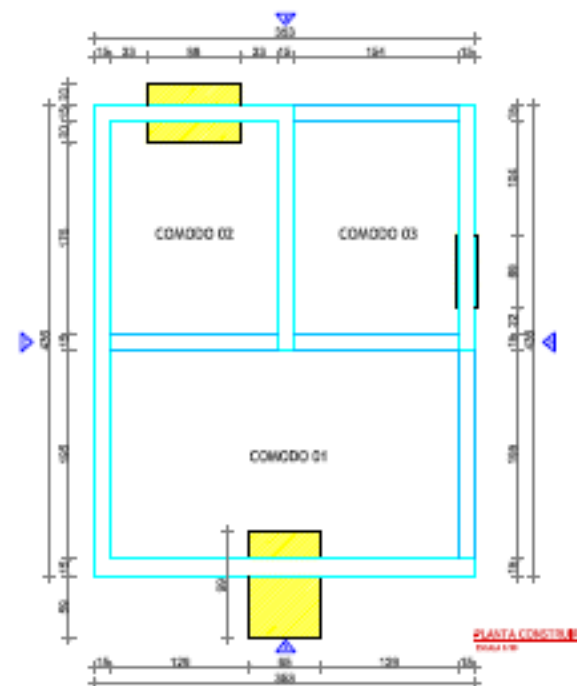
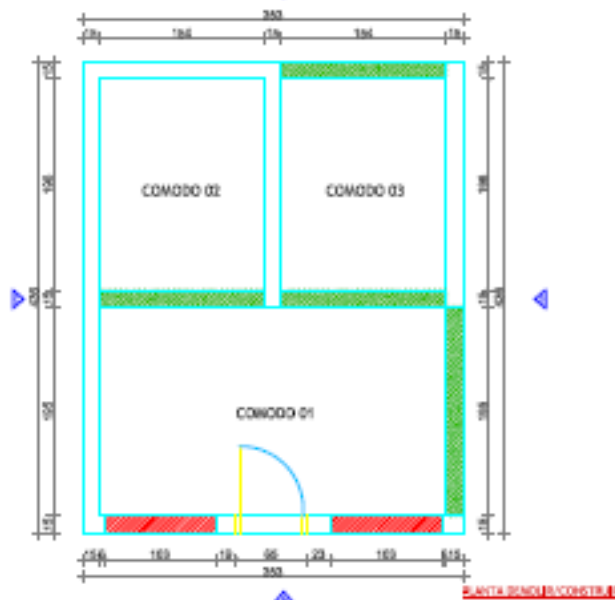
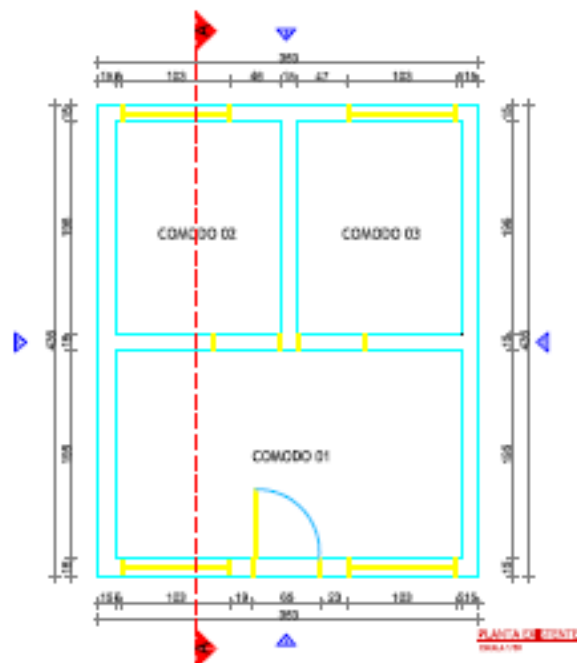
<http://brinquedoteca.net.br/>

http://educacao.estadao.com.br/blogs/dreamkids/wp-content/uploads/sites/300/2015/10/IMG_9842.jpg

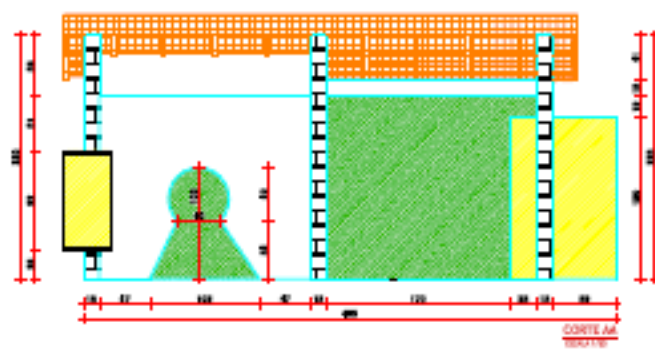
<http://www.boldrini.org.br/index.php/humanizacao-2/brinquedoteca/>

<http://arquitetardecorar.blogspot.com.br/2014/09/brinquedoteca.html>

<https://novaescola.org.br/conteudo/1709/jean-piaget-o-biologo-que-colocou-a-aprendizagem-no-microscopio>



LEGENDA	
	DEMOLIR
	CONSTRUIR
1	SERRA COPO DIAMANTADA 102mm
2	SERRA COPO DIAMANTADA 127mm
3	SERRA COPO DIAMANTADA 150mm
4	SERRA COPO DIAMANTADA 165mm

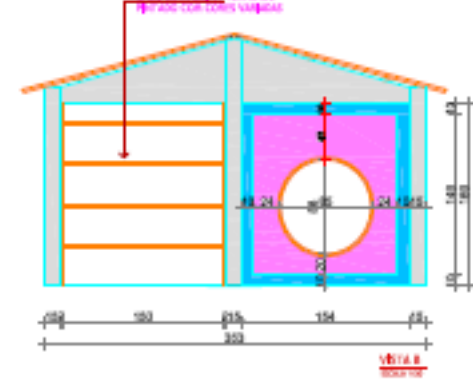
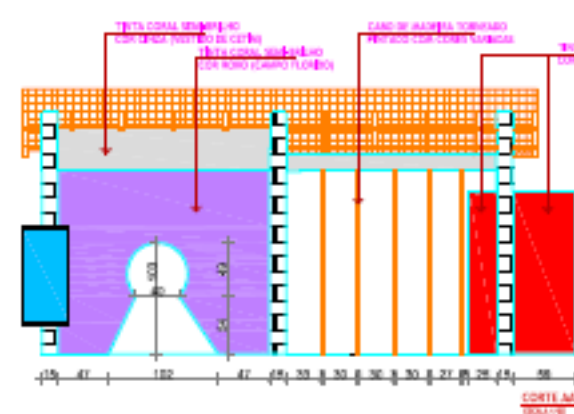
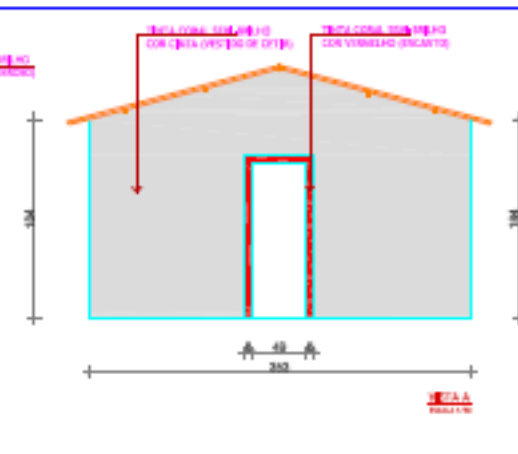
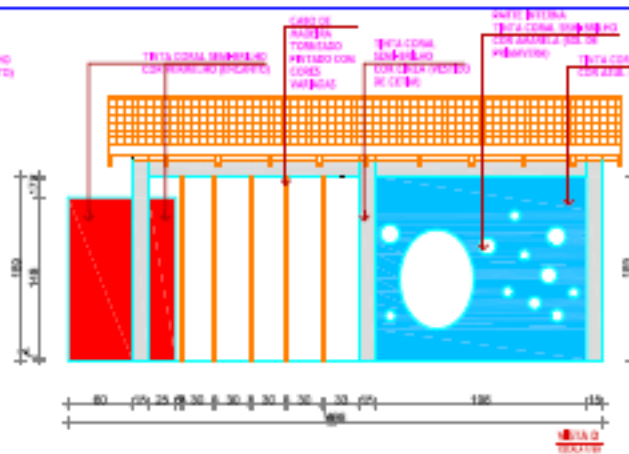
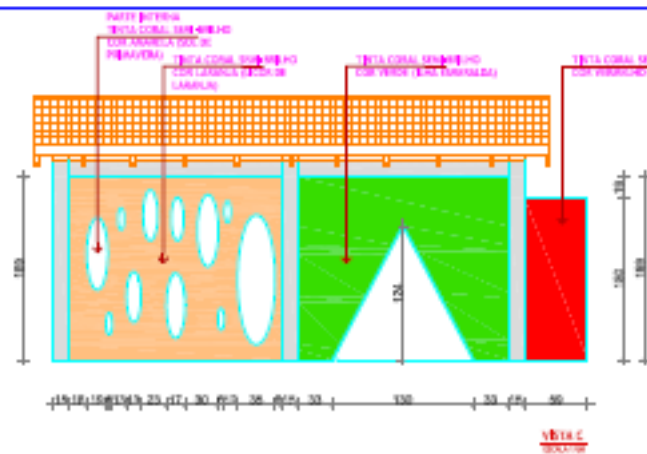


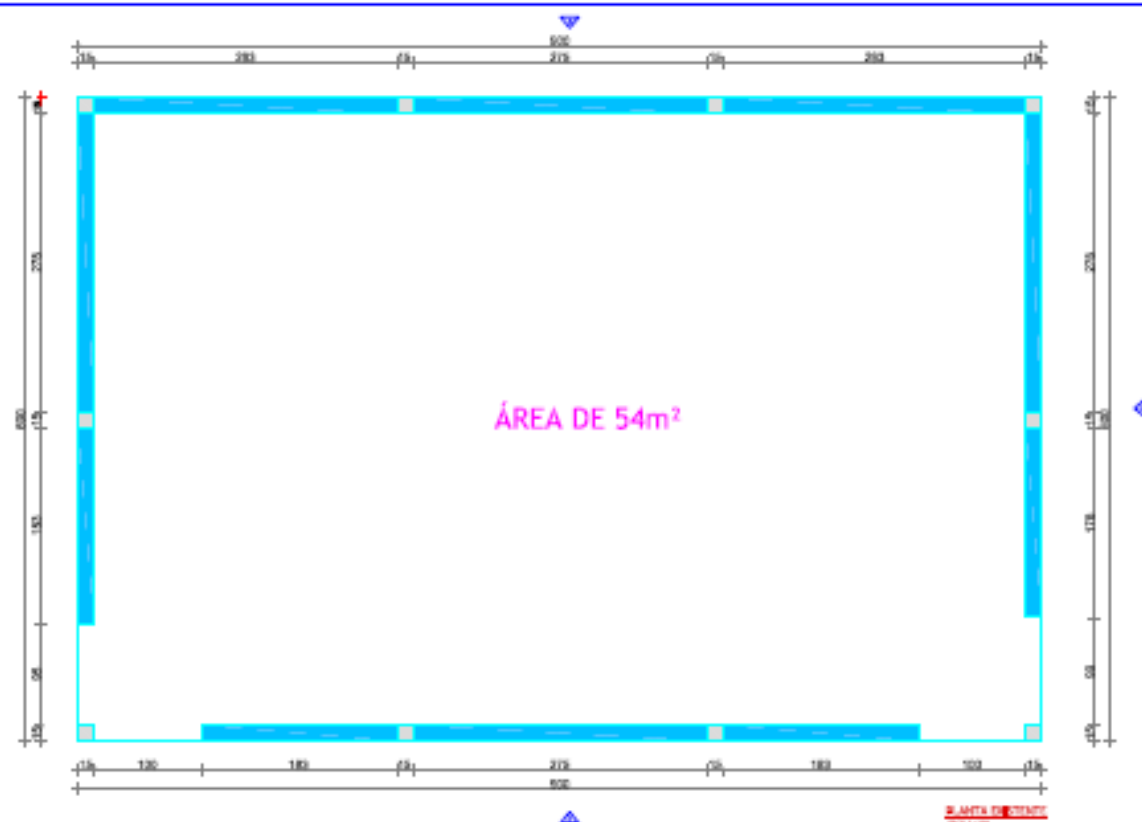
TEMA: BRINQUEDOTECA
LOCAL: EMEI - GRANDE OTELO
END.: RUA BOCAIUVA, Nº 14 - MORADA DA COLINA
UBERLÂNDIA/MG

ALUNA: LÁZARA TEODORO
MATRÍCULA: 1111101045
ORIENTADOR: GABRIEL BORDIGNON
DATA: 04/12/2017

PLANTA CONSTRUIR /
DEMOLIR
ESCALA: 1/50

01
08





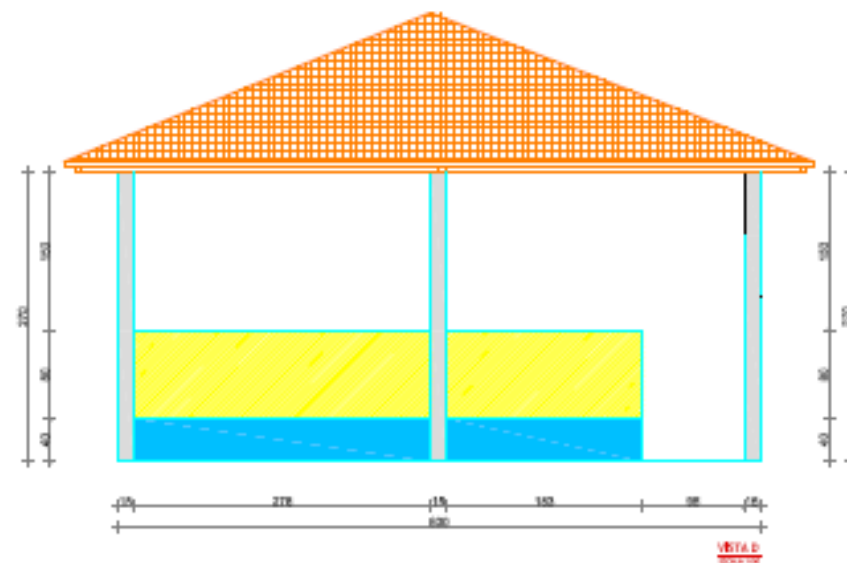
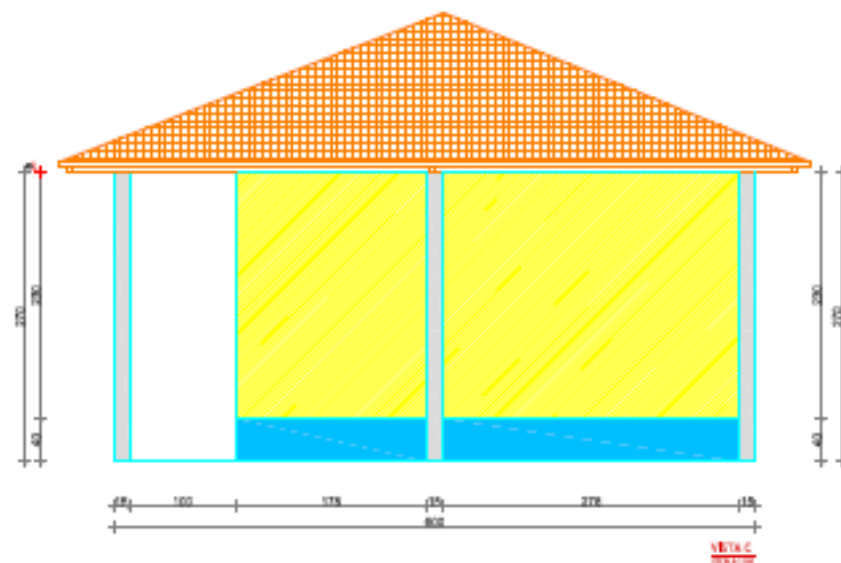
LEGENDA

	CONSTRUIR
	CONSTRUÇÃO EXISTENTE
	VIGA CONCRETO EXISTENTE



TEMA: BRINQUEDOTECA
LOCAL: FMEI - GRANDE OTELO
END.: RUA BOCAIUVA, Nº 14 - MORADA DA COLINA
LIBERLÂNDIA/MG

ALUNA: LÁZARA TEODORO
MATRÍCULA: 1111101045
ORIENTADOR: GABRIEL BORDIGNON
DATA: 04/12/2017



PLANTA CONSTRUIR

ESCALA: 1/50

03

08

LEGENDA



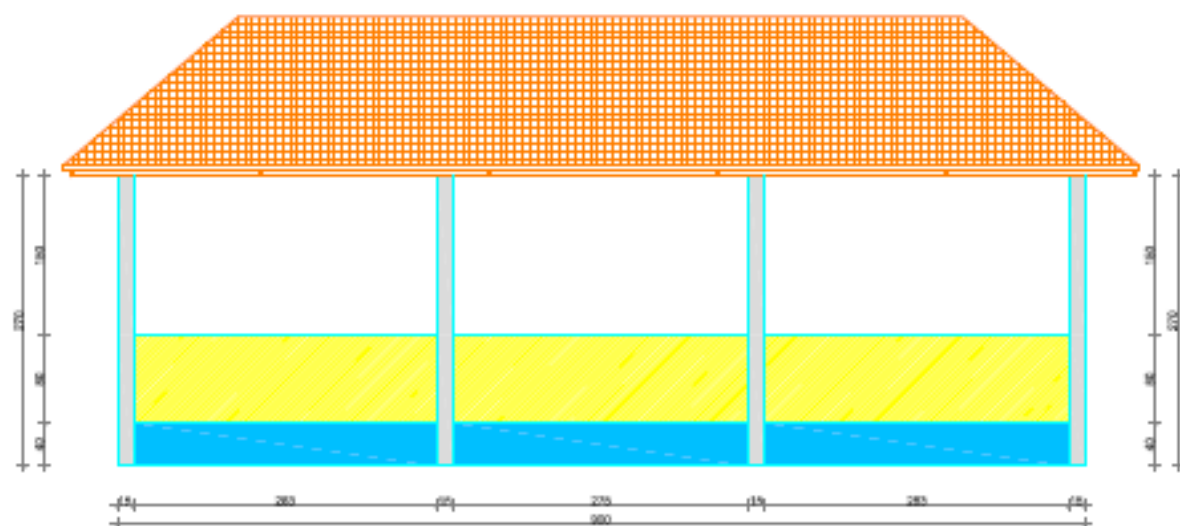
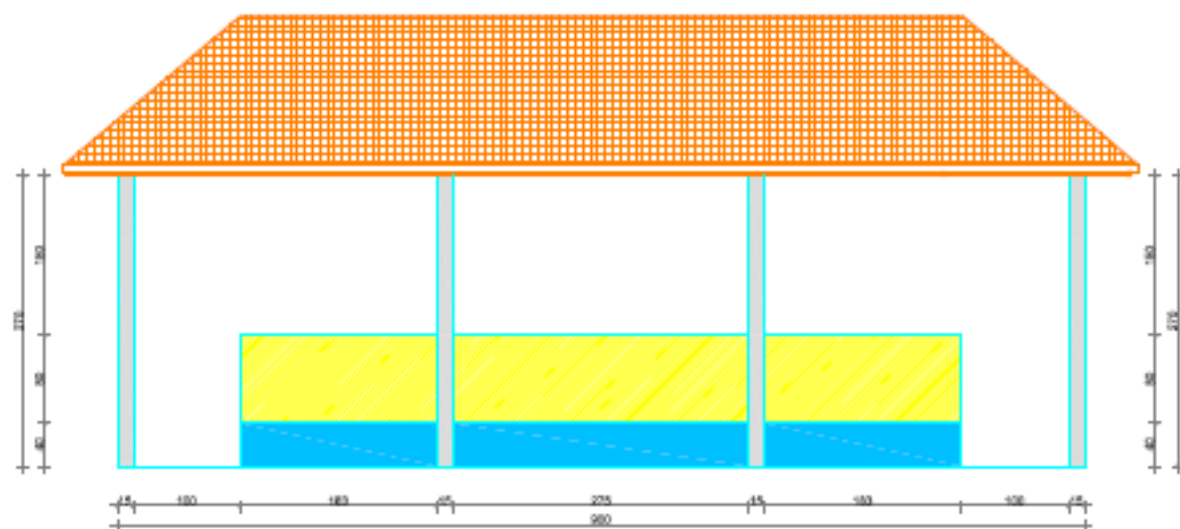
CONSTRUIR



CONSTRUÇÃO EXISTENTE



VIGA CONCRETO EXISTENTE



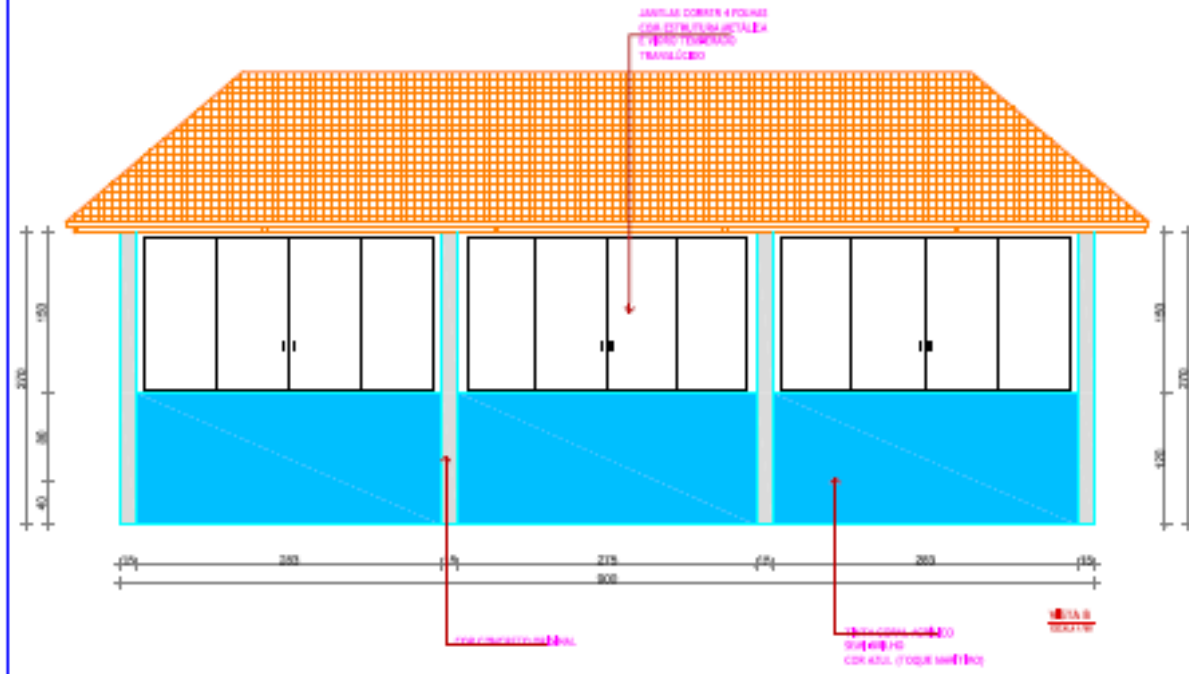
ALUNA: LÁZARA TEODORO
MATRÍCULA: 1111101045
ORIENTADOR: GABRIEL BORDIGNON
DATA: 04/12/2017

PLANTA CONSTRUIR

ESCALA: 1/50

04

08



PAGINAÇÃO DE PAREDE

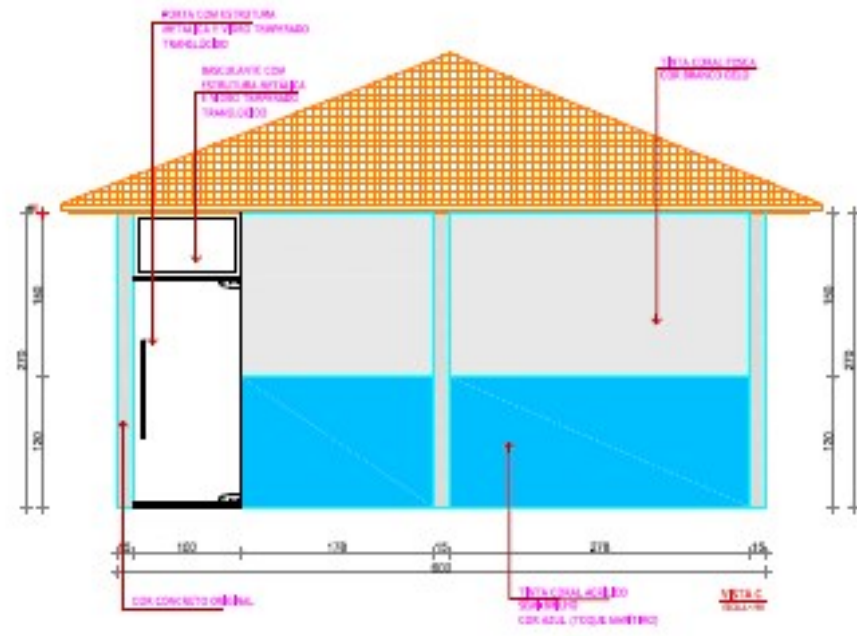
ESCALA: 1/50

TEMA: BRINQUEDOTECA
LOCAL: EMEI - GRANDE OTELO
END.: RUA SOCAIÚVA, Nº 14 - MORADA DA COLINA
LIBERLÂNIA/MG

ALLUNA: LÁZARA TEDDORO
MATRÍCULA: 11111DIT045
ORIENTADOR: GABRIEL BORGIGNON
DATA: 04/12/2017

06

08



ALUNA: LÁZARA TEOCÓRIO
MATRÍCULA: 1111101045
ORIENTADOR: GABRIEL BORDIGNON
DATA: 04/12/2017

PLANTA CONSTRUIR /
DEMOLIR
ESCALA: 1/50

07
08

