



## ASPECTOS QUE CARACTERIZAM O LÚDICO COMO REFERÊNCIA PARA A CRIAÇÃO DE MOBILIÁRIO INFANTIL <sup>1</sup>

*Simone Melo da Rosa<sup>2</sup>, Tiago Gelatti<sup>3</sup>. UNIJUÍ*

**INTRODUÇÃO:** A presente pesquisa monográfica traz como ênfase à busca da compreensão do lúdico e do desenvolvimento infantil. Foi realizada uma pesquisa sobre os diferentes tipos de mobiliários infantis existentes no mercado e no desenvolver da história, destacando os aspectos lúdicos, usando-os como subsídios para a criação de um mobiliário que, além de suas funções básicas, possua o lúdico como fator atrativo, despertando o interesse e motivação das crianças por jogos lúdicos, brincadeiras e leituras. A partir destas pesquisas apropriou-se de objetos e da linguagem infantil como referência para a criação de um mobiliário, que permitiu a realização de atividades de lazer e jogos lúdicos, transformando o dia-a-dia da criança pela imaginação, espontaneidade e alegria. Com este mobiliário buscou-se incentivar o desenvolvimento da criatividade e imaginação das crianças, mostrando a possibilidade de se ter um mobiliário que proponha divertimento. **MATERIAL E MÉTODOS:** Os procedimentos adotados para a realização da pesquisa monográfica constituíram primeiramente na sistematização do tema através da revisão da literatura, na busca da compreensão do que é o lúdico, o desenvolvimento e a mudança de comportamento das crianças, com consultas em bibliografia. Em um segundo momento, foi realizada uma análise dos mobiliários infantis existentes no mercado e no decorrer da história, coletados em livros, museus, catálogos de indústrias, revistas e sites. Com base nas pesquisas e análises, desenvolveu-se um estudo de caso, ou seja, a projeção de um mobiliário infantil baseado em uma metodologia própria, fundamentada em diferentes autores da área de Design, com o objetivo de projetar uma “cadeira infantil interativa”. **RESULTADOS:** O mobiliário desenvolvido comprova a finalidade de interação da criança durante a realização das atividades como: comer, ler escrever, desenhar e jogar, além de propiciar espaço para que possa guardar seus brinquedos, livros e outros objetos, gerando comportamento voltado para o cumprimento de regras e organização do espaço da casa, de forma lúdica. Essa interação entre mobiliário e criança é referendada quando perguntado para as crianças com o que se parecia o mobiliário, os meninos respondem “parece um barquinho”, ou “se parece com um carro”; já as meninas relacionam com barcos e casas. Esses significados revelam um desejo de posso inconsciente da criança, relacionando-se com o universo adulto. A sugestão de uma face na parte posterior do mobiliário fez com que as crianças identificassem animais e seres humanos, expressando situações já presenciadas na sua vida real. O uso de cores vibrantes chamou a atenção para a “cadeira infantil interativa”, ativando as sensações visuais das crianças. **DISCUSSÃO/CONCLUSÕES:** As crianças estão cada vez mais restritas a espaços, meios e tempo disponíveis para que possam brincar espontaneamente, restando muito pouco para o desenvolvimento das atividades lúdicas, restringindo-se às possibilidades das crianças descobrirem a sua própria maneira de ser, construir sua afetividade e fazer suas próprias descobertas por meio do brincar. Diante desse quadro, a “Cadeira Infantil Interativa” é uma possibilidade de utilização do lúdico no mobiliário infantil, contribuindo para uma melhoria nos resultados obtidos pela criança na família, na relação com seus amigos e na sociedade em geral.

<sup>1</sup>Monografia de conclusão do Curso de Design – Habilitação Design de Produto

<sup>2</sup>Orientadora da monografia, Professora Mestra em Engenharia de Produção do DELAC – Curso de Design, Coordenadora do Colegiado do Curso de Design da UNIJUÍ

<sup>3</sup>Bacharel em Design – Habilitação Design de Produto pela UNIJUÍ