

PIZZARIA TEMÁTICA INFANTIL

Danielly Faustino de Souza Malheiros
Orientador: Gabriella Inhan de Souza
Centro Universitário Academia

Resumo

Com a mudança da forma de brincar anteriormente coletiva e atualmente entrando no mundo eletrônico/digital, a pesquisa aborda a importância deste resgate mediante espaço lúdico que estimule a imaginação do público infantil. O artigo também investiga a interação da criança com o ato de cozinhar para entender a dinâmica e a necessidade de fomentação da socialização, com o objetivo de traçar diretrizes para um projeto com duas áreas distintas, brinquedoteca e mini cozinha para montagem de pizzas.

Palavras-chave: Criança; Brinquedoteca; Cozinha; Socializar.

Abstract

This paper is about a research where, is possible to percept the importance of a playroom for children to rescue the experience of child's play. Through the playful space where you can bring your imaginations to life. A second space where there will be an interaction with the kitchen, with a process of assembling pizza, creating a new experience and from these environments' children learn to socialize with each other.

Keywords: Kid; Playroom; Kitchen; Socialize.

Introdução

O projeto que será desenvolvido com base nesta pesquisa, visa apresentar a concepção de um restaurante (pizzaria) com a temática voltada às famílias e principalmente ao público infantil.

Restaurantes devem ser locais, não apenas de realização de refeições, mas também de socialização. Como diz Santos (2005) "Alimentar-se é um ato nutricional,

Tecnologia em Design de Interiores

comer é um ato social, pois constitui atitudes ligadas aos usos, costumes, protocolos, condutas e situações.”

Por se tratar da concepção de um projeto voltado às famílias com crianças e público infantil, foi idealizada a criação de um espaço kids como um ambiente que vai além da diversão, proporcionando às crianças aprendizado e interações sociais, em um ambiente seguro e confortável, como apresentado pela pesquisadora Stella (2020).

É por meio das atividades práticas que as crianças estimulam suas ações, aí devem entrar as atividades lúdicas no processo de desenvolvimento e aprendizado, pois os brinquedos e as brincadeiras são ferramentas motivacionais que favorecem o aprendizado de uma maneira prazerosa, estimulando a participação, diversão e, automaticamente, a inclusão. (STELLA, 2020, p. 05).

O objetivo desse espaço é que, não seja somente um espaço de brincar, mas brincar aprendendo.

A brinquedoteca é um grande laboratório que age na construção do processo de ensino-aprendizagem da criança na educação infantil, por isso pais e educadores devem dar grande atenção e valor ao ato de brincar da criança, independentemente de sua faixa etária. (STELLA, 2020, p. 07).

Segundo Gomes (2013) é comum vermos crianças voltarem sua atenção aos novos avanços tecnológicos como celulares, tabletes e computadores e, fazerem desses dispositivos sua forma de diversão, mudando as formas de brincadeiras que antes eram desenvolvidas coletivamente como as gerações anteriores.

Então a proposta desse ambiente é que seja um espaço lúdico, que aflore a imaginação da criança com a ajuda de um profissional do brincar que as direcionem, mas sem interferir na criatividade. Além disso, por se tratar de uma pizzaria as brincadeiras podem ir além do tradicional, criando um espaço para a criança participar do processo de montagem da pizza.

Tecnologia em Design de Interiores

Paulo (2019) diz, que ao envolver as crianças nos preparos dos alimentos, estas são estimuladas a terem uma alimentação saudável além de estreitar os laços afetivos.

De acordo com Giambastiani (2019), o design desses espaços, quando bem planejado, proporciona aos usuários maior comodidade, aproveitamento do ambiente e melhor realização das atividades no local.

Justificativa

O que impulsionou a realização deste trabalho foi perceber que os consumidores estão cada vez mais exigentes em suas escolhas, procuram saber não só o cardápio dos restaurantes, mas também o que oferecem em suas estruturas e quais os serviços propostos. (TRINDADE [et. al.] 2019, p. 08).

[...]neste sentido, é preciso que as organizações acompanhem as mudanças desse novo mercado e ofereçam um atendimento de qualidade, causando satisfação aos clientes e se fortalecendo perante a concorrência. (TRINDADE [et. al.] 2019, p. 08).

Por tanto o projeto terá a função de proporcionar aos usuários uma nova experiência, trazendo um novo conceito ao restaurante. Por se tratar de um público familiar com o foco nas crianças, o ambiente será trabalhado de forma a atrair a atenção e proporcionar interação com o espaço.

Metodologia

A pesquisa compreende revisão bibliográfica visando aprimorar o conhecimento acerca do tema para a elaboração do projeto. Para a realização da pesquisa, foi visitada a biblioteca “A” virtual do Centro Universitário Academia, além de terem sido feitas pesquisas em sites, jornais e revistas online, com a utilização da

Tecnologia em Design de Interiores

internet e em acervo pessoal. Também foram levadas em consideração as legislações pertinentes.

Objetivos

Objetivo Geral:

- Desenvolver uma pizzaria com temática infantil.

Objetivos específicos:

- Identificar o ambiente apropriado para a exploração da ludicidade;
- Determinar espaços para atender as necessidades de cada faixa etária;
- Analisar o espaço da mini cozinha onde a criança terá a oportunidade de participar do processo da montagem da pizza.

Desenvolvimento

O pesquisador Giambastiani (2019) destaca que para um projeto de interior comercial ser bem desenvolvido devemos sempre analisar o espaço a ser trabalhado, reunindo o máximo de informações possíveis para a melhor compreensão do problema, tendo claro o objetivo a ser alcançado.

Gurgel (2020) complementa que é primordial que o profissional conheça profundamente não apenas o espaço de trabalho, mas cada equipamento a ser usado, suas funções e dimensionamentos para que sejam locados no ambiente de forma correta sem que atrapalhe o funcionamento ou fluxo do mesmo.

Dessa forma, para a melhor organização do espaço, seguindo um planejamento efetivo, é necessário que o projeto seja distribuído em setores que, segundo Gurgel (2020) facilita o processo criativo, tornando mais fáceis as definições das especificações técnicas de cada espaço. Assim, o projeto deverá ser trabalhado de acordo com as necessidades de cada setor, sendo eles divididos em cozinha, salão e espaço kids.

Tecnologia em Design de Interiores

Assim, um restaurante objetivando não só o servir alimentos às pessoas, mas também proporcionar uma experiência inovadora, principalmente ao público infantil, o ambiente será projetado de forma a disponibilizar aprendizado durante a diversão, explorando de um espaço lúdico e de brincadeiras onde as crianças possam usar a imaginação. Para que seja possível atingir esse objetivo o ambiente deve ser bem planejado.

Segundo Carvalho (2013), o envolvimento das crianças com a arte de cozinhar ajuda no desenvolvimento de hábitos de alimentação saudável de uma forma divertida, considerando a cozinha um laboratório onde se pode ao final do “experimento” saborear os resultados. Em seu estudo observou que

Cozinhar ajudou as crianças no seu desenvolvimento físico, nas suas capacidades motoras, na coordenação de movimentos, olhos e mãos. [...] Compreenderam o conceito de tempo, por exemplo ao perceberem o tempo que demoravam a preparar a receita e esperar que esteja pronta.

Ao longo das atividades as crianças tornaram-se mais confiantes, uma vez que já sabiam o que estavam a fazer e por vezes o que iria ser feito a seguir, assim como o seu nível de atenção, despertando a sua curiosidade por saber o que desencadeia certos acontecimentos. (Carvalho, 2013, p.49)

GRIMLEY e LOVE (2018) destacam que ao planejar o layout de um restaurante, o designer deve compreender o conceito utilizado, e o cardápio proposto, pois isso influenciará o tamanho de mesa e a disposição no salão. Por se tratar de um restaurante temático com proposta de interligar salão e brinquedoteca, este deve ser um ambiente com espaço adequado para a criança brincar e interagir, como ressalta BELTRAME (2013), a brinquedoteca

É um espaço que convida a explorar, sentir, experimentar; valorizando assim a cultura infantil, a socialização, a interação social e a construção de representações infantis. Esse espaço permite à criança conviver com situações interativas e lúdicas, possibilitando diferentes oportunidades de expressão das múltiplas linguagens e vivência das diversidades culturais. (BELTRAME, 2013, p. 04)

Tecnologia em Design de Interiores

Outra forma que as crianças possuem de explorar, sentir e experimentar é através da experiência da cozinha. Conforme Laffites (2017), cozinhar é um eterno brincar e essa prática poderia fazer parte do ensino e da pedagogia em escolas, pois as crianças tem um grande envolvimento, aprendem, se organizam e respeitam os colegas, além de gerar maior satisfação por saberem que poderão experimentar o que foi preparado. Assim, uma pizzaria temática, com um ambiente planejado de forma a permitir que o público infantil interaja na montagem das pizzas, além de aprendizado, proporciona uma experiência nova.

A Lei N° 13.257/16, afirma que

Art. 17°. A União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios deverão organizar e estimular a criação de espaços lúdicos que propiciem o bem-estar, o brincar e o exercício da criatividade em locais públicos e privados onde haja circulação de crianças, bem como a fruição de ambientes livres e seguros em suas comunidades. (Lei N° 13.257/16)

Segundo STELLA (2020), o resgate de brincadeiras sadias, como cantigas de roda e brincadeiras de rua, propicia o envolvimento da criança, e para sua autoconfiança e bom desenvolvimento, é importante deixa-la a vontade para se apropriar destas brincadeiras, brinquedos e jogos, e modifica-los, estimulando sua criatividade

Dessa forma, o espaço lúdico deve dar oportunidade a criança de se expressar, se comunicar e ter liberdade de criação.

Tecnologia em Design de Interiores

Considerações Finais

É possível concluir que, para o desenvolvimento de um restaurante/pizzaria com temática infantil, é preciso entender o conceito do espaço e seu público-alvo, fazendo com que o projeto atenda todas as necessidades, tornando-o funcional e agradável de permanecer.

O projeto ainda precisa garantir que o ambiente possua espaço e mobiliário adequado para que as crianças desenvolvam brincadeiras de forma a explorar a ludicidade e a socialização, participando do ato de cozinhar e descobrindo novas maneiras de diversão sem interferências tecnológicas como celulares, tablets e computadores.

Referências

BELTRAME, Lisaura Maria [et al.] **Brinquedoteca: espaço lúdico de direito ao brincar**. Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Curitiba, 2013.

BRASIL. **Lei n. 13.257 de 08 de março de 2016**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2016/lei/l13257.htm Acesso em: 11 nov. 2020

CARVALHAL, Ana Sofia da Cunha e Freitas Tino do. **A CULINÁRIA COMO PROMOTORA DE ABORDAGENS INTERDISCIPLINARES NA EDUCAÇÃO PRÉ-ESCOLAR**. Orientadora Margarida Quinta e Costa. Mestrado em Educação Pré-Escolar. Escola Superior de Educação Paula Franssinetti, 2013. Disponível em: <http://repositorio.esepf.pt/bitstream/20.500.11796/2571/1/Trabalho%20de%20Investiga%C3%A7%C3%A3o%20FINAL.pdf> Acesso em: 01 dez. 2020

GIAMBASTIANI, Gabriel Lima [et al.] **Projeto de arquitetura de interiores comerciais**. [revisão técnica: Magali Nocchi Collares Gonçalves]. Porto Alegre: Sagah, 2019.

GOMES, Suzana dos Santos. **Brincar em Tempos Digitais**. In: Revista Presença Pedagógica – Diálogo entre Universidade e Educação Básica para Formação do Professor. Seção Presença Infantil. Belo Horizonte, n. 113, p. 44-51. set./out. 2013. Disponível em: <http://www.mfeducar.esy.es/Downloads/apostila2/6.pdf> Acesso em: 06 out. 2020.

GRIMLEY, Chris; LOVE, Mimi. **Cor, Espaço e Estilo**: todos os detalhes que os designers de interiores precisam saber, mas que nunca conseguem encontrar. São Paulo, GG, 2018.

GURGEL, Miriam. **Projetando Espaço**: Guia de arquitetura de interiores para áreas comerciais. São Paulo, Editora SENAC, 2020.

LAFFITES, Andressa Scremin. **Utilizando a Culinária como um Método de Aprendizagem na Educação Infantil: Abordando a Faixa Etária de 3 a 5 Anos, na Cidade de Curitiba**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Edição 07. Ano 02, Vol. 03. pp 61-83, Outubro de 2017. ISSN:2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/culinaria-como-um-metodo> Acesso em: 03 nov. 2020.

PAULO, Cristina. **Culinária para Crianças: Tá na Mesa**. Atelier Gourmand, 2019.

SANTOS CRA. **A alimentação e seu lugar na história: os tempos da memória gustativa**. História: Questões e Debates 2005; (42):11-31. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/historia/article/view/4643/3797> Acesso em: 18 out. 2020.

STELLA. **Brinquedoteca: o alicerce da educação**. Elaborado por Maurício Amormino Júnior. Rio de Janeiro: Editora Autografia, 2020. p. 44



Tecnologia em Design de Interiores

TRINDADE, Alessandro da Silva [et al.] **Restaurante temático com espaço kids**. Orientador Valteir Romão. Pós Graduação IDAAM. Manaus, 2019. Disponível em: <http://idaam.siteworks.com.br/jspui/bitstream/prefix/395/1/RESTAURANTE%20TEM%c3%81TICO%20COM%20ESPA%c3%87OKIDS.pdf> Acesso em: 30 set. 2020