

PM

**Envolvimento das Crianças  
nos Espaços Públicos Comerciais**  
Design de um dispositivo móvel de entretenimento

PROJETO DE MESTRADO

**Luísa Raquel Bettencourt Santos Freitas**  
MESTRADO EM DESIGN DOS ESPAÇOS



UNIVERSIDADE da MADEIRA

*A Nossa Universidade*

[www.uma.pt](http://www.uma.pt)

setembro | 2022



**Envolvimento das Crianças  
nos Espaços Públicos Comerciais**  
Design de um dispositivo móvel de entretenimento

PROJETO DE MESTRADO

**Luísa Raquel Bettencourt Santos Freitas**

MESTRADO EM DESIGN DOS ESPAÇOS

ORIENTAÇÃO

Susana Paula Gomes Luís Gonzaga



**Envolvimento das crianças nos espaços públicos comerciais  
Design de um dispositivo móvel de entretenimento.**

PROJETO DE MESTRADO

**Luisa Raquel Bettencourt Santos Freitas**

MESTRADO EM DESIGN DOS ESPAÇOS

Orientador

**Professora Dra. Susana Gonzaga**

# **Faculdade de Artes e Humanidades**

MESTRADO EM DESIGN DOS ESPAÇOS

Ano letivo 2021/2022

**Luisa Raquel Bettencourt Santos Freitas**

Presidente:

Arguente:

Projeto de Mestrado para obtenção do Grau de Mestre em Design dos Espaços

Orientador: Professora Doutora Susana Gonzaga

Funchal, 2022

## Agradecimentos

Este projeto é o resultado prático de um culminar de pesquisa teórica, de todo o saber e ensinamentos adquiridos durante o meu percurso académico, mas também uma realização pessoal que seria difícil de se concretizar se não fossem as pessoas que me acompanharam nesta jornada. Sem elas o meu trabalho não faria qualquer sentido.

Quero agradecer à minha orientadora Prof.<sup>a</sup> Doutora Susana Gonzaga, pelo acompanhamento, paciência, disponibilidade e incentivo, pelas orientações e longas conversas, que foram importantes para a realização deste trabalho, assim como para a minha evolução pessoal.

Ao Forum Madeira pela oportunidade e confiança demonstrada ao longo de todo o projeto e a todas as pessoas que fazem parte da sua estrutura, em especial à Dr.<sup>a</sup> Luísa Aguiar, e o Dr. Vítor Rodrigues.

À empresa Madeira Criativa, em especial ao Sr. Sandro Gama, dono da empresa e toda a equipa, pela disponibilidade, pelo acompanhamento, dedicação e os preciosos conhecimentos que partilharam comigo.

A todos os meus familiares, amigos e colegas que me acompanharam, motivaram e, de alguma forma, colaboraram para a concretização deste objetivo, especialmente a minha sobrinha Sofia Ferreira.

Obrigada a todos pelo incentivo e palavras motivadoras que me deram, força e estímulo para ultrapassar todas as adversidades com que me cruzei.



Para a minha filha e marido, pelo amor incondicional, pelo investimento e apoio na minha formação, pela paciência, pelo esforço, motivação e conselhos que serviram de bases para a concretização desta etapa tão importante.

## Resumo

Como pode o Design de Espaços contribuir para uma inclusão mais empática e não consumista das crianças em zonas comerciais privadas, como os Centros Comerciais? Esta dissertação partiu desta interrogação, para dar resposta à solicitação que o Centro Comercial Forum Madeira (Forum Madeira) fez à Universidade da Madeira (UMa), em criar um dispositivo de entretenimento infantil para os seus espaços abertos. Este foi o ponto de partida para tentar estudar de que forma as crianças se envolvem em locais, que pela sua génese, não são projetados para esta faixa etária, mas sim para facilitar o consumo de bens, produtos e serviços. O desenho e organização das cidades, o seu crescimento e a falta de criação de espaços públicos que favoreçam o crescimento em liberdade e segurança das crianças, a vida doméstica e familiar cada vez mais complexa, remete a responsabilidade do desenvolvimento infantil, para outro tipo de espaços, como as escolas, parques temáticos de entretenimento, parques infantis e os centros comerciais.

Com este pano de fundo, foi nossa intenção projetar um artefacto lúdico que potenciase as relações interpessoais entre as crianças dos 3 aos 12 anos, gerando a partir deste dispositivo móvel atividades lúdicas, criativas e dinâmicas, que despertem por um lado, o interesse e a curiosidade, e por outro, colabore para uma relação mais empática com o espaço comercial em si.

A solução encontrada, foi denominada a “Camioneta Mágica”, fazendo alusão ao regionalismo do termo e à performance do artefacto. Trata-se de termos de processo em Design de um projeto completo, ou seja, partimos do método do Double Diamond para a conceptualização e desenho, a seguir nos ajustes e correções durante a produção, assim como a construção estratégica da sua implementação no mercado. A sessão de inauguração ocorreu em junho de 2018, e podemos afirmar que este produto de entretenimento já faz parte do imaginário das crianças madeirenses e do Forum Madeira.

Palavras-chave: Design de espaços públicos; infância; brincar; processo em Design; produto.

## Abstract

How can Space Design contribute to a more empathetic and non-consumerist inclusion of children in private commercial areas, such as Shopping Centres? This dissertation started from this question, to answer the request of the Madeira Forum Shopping Centre, which consisted in creating a children's entertainment device for its open spaces. This was the starting point to try to study how children get involved in places, which by their genesis, are not designed for this age group, but to facilitate the consumption of goods, products and services. The design and organisation of cities, their growth and the lack of creation of public spaces that favour the growth in freedom and safety of children, domestic and family life that is becoming more and more complex, remits the responsibility for child development to other types of spaces, such as schools, thematic entertainment parks, playgrounds and shopping centres.

With this background, it was our intention to design a playful artifact that could enhance interpersonal relationships between children aged 3 to 12 years, generating from this mobile device playful, creative and dynamic activities, which on the one hand arouse interest and curiosity and on the other hand, contribute to a more empathetic relationship with the shopping space itself.

The solution found was called the "Camioneta Mágica", alluding to the regionalism of the term and the performance of the artifact. In terms of Design process, it is a complete project, i.e., we started from the Double Diamond method for the conceptualization and design, followed by adjustments and corrections during production, as well as the strategic construction of its implementation in the market. The inauguration session took place in June 2018, and we can state that this entertainment product is already part of the imaginary of Madeira's children and Fórum Madeira.

Keywords: Design of public spaces; childhood; play; Design process; product



# Índice

## Parte 1

<b>1.</b>	<b>Introdução</b>	I
1.1.	Objetivo	II
1.2.	Relevância do tema	II
1.3.	Estrutura e metodologia	III

## Parte 2

<b>2.</b>	<b>A Criança e o entretenimento em espaços públicos</b>	31
2.1.	<b>Os espaços da criança</b>	33
2.2.	<b>As cidades e as crianças, antagonismos do crescimento urbano</b>	35
2.2.1	Espaços interiores e exteriores	36
2.2.2	Parques Infantis	37
2.2.3	Parques temáticos	39
2.2.4	Tempo livre da Criança	41
2.3.	<b>O Design e a infância</b>	42
2.3.1	O brincar e o jogar	43
2.3.2	Design de brinquedos	45
2.4.	<b>Os Centros comerciais como espaços de entretenimento no séc. XXI</b>	51
2.4.1	O aparecimento dos shoppings	51
2.4.2	Entretenimento nos centros comerciais	52
2.4.3	Casos de estudo de entretenimento infantil em centros comerciais	53

### Parte 3

<b>3.</b>	<b>Camioneta Mágica uma proposta de Design para o Fórum Madeira</b>	59
<b>3.1</b>	<b>Desenvolvimento de um dispositivo móvel para entretenimento infantil para o Centro Comercial Fórum Madeira.</b>	60
<b>3.2</b>	<b>Âmbito do projeto</b>	61
<b>3.3</b>	<b>Caracterização do espaço</b>	62
<b>3.4</b>	<b>Processo de design</b>	66
	3.4.1 Conceito	66
	3.4.2 Esboços	67
	3.4.3 Pré-Projeto	70
	3.4.4 Projeto	73
	3.4.5 Adaptações   Alterações	74
	3.4.6 Complementos adicionais	77
<b>3.5</b>	<b>Produção</b>	79
	3.5.1 Materiais e acessórios	80
	3.5.2 Acabamentos	82
	3.5.3 Funcionamento	84
<b>3.6</b>	<b>Evento de lançamento</b>	85
	3.6.1 Resultados do desempenho	96
	3.6.2 Avaliação da interação	105

### Parte 4

<b>4.</b>	<b>Conclusões</b>	107
<b>4.1</b>	<b>Conclusões finais</b>	108
<b>4.2.</b>	<b>Desenvolvimentos futuros</b>	110
	Referências	113
	Anexos	119



# Índice de Figuras

**Figura 1** *Kindergarten of Friedrich Froebel in Bad Blankenburg*

Fonte: [https://www.alamy.com/stock-photo-kindergarten-of-friedrich-froebel-in-bad-blanken-  
burg-1840-37019774.html](https://www.alamy.com/stock-photo-kindergarten-of-friedrich-froebel-in-bad-blanken-<br/>burg-1840-37019774.html)

**Figura 2** *Children run through the gate of Sleeping Beauty's Castle at Disneyland, Walt Disney's theme park, in July 1955.*

Fonte: [https://www.theatlantic.com/photo/2019/07/opening-day-disneyland-photos-  
-1955/594655/#img01](https://www.theatlantic.com/photo/2019/07/opening-day-disneyland-photos-<br/>-1955/594655/#img01)

**Figura 3** *Série Gifts de Friedrich Fröbel*

Fonte: <https://redhentoy.com/products/complete-froebel-gifts-spielgaben>

**Figura 4** *The Circus in The Mist by Bruno Munari*

Fonte: <https://moonpicnic.com/product/the-circus-in-the-mist/>

**Figura 5** *"Plus and Minus" by Bruno Munari*

Fonte: <https://uk.moonpicnic.com/product/plus-and-minus-bruno-munari/>

**Figura 6** *"Little Toy", puzzle de Charles e Ray Eames, 1951*

Fonte: <https://www.eamesoffice.com/the-work/the-little-toy/>

**Figura 7** *"Little Toy", puzzle de Charles e Ray Eames, 1951*

Fonte: <https://www.eamesoffice.com/the-work/the-little-toy/>

**Figura 8** *Tangram*

Fonte: <https://www.festaemcasa.pt/tangram>

**Figura 9** *16 pesci - Enzo Mari - Danese Milano - 1973*

Fonte: <https://triennale.org/risultati-archivio?archivId=global&freeText=enzo%20mari>

**Figura 10** *Enzo Mari, 16 animali*

Fonte: [https://panik-design.com/product/danese-milano-animal-figures-puzzle-ltd-ed-by-enzo-  
-mari/](https://panik-design.com/product/danese-milano-animal-figures-puzzle-ltd-ed-by-enzo-<br/>-mari/)

**Figura 11** *Enzo Mari, The Fable Game*

Fonte: [https://www.design-is-fine.org/post/112043031519/enzo-mari-the-fable-game-i-gioco-del-  
le-favole](https://www.design-is-fine.org/post/112043031519/enzo-mari-the-fable-game-i-gioco-del-<br/>le-favole)

**Figura 12** *"Il posto dei giochi", Enzo Mari*

Fonte: <https://www.domusweb.it/it/dall-archivio/2012/08/11/il-metodo-di-enzo-mari.html>

**Figura 13** *"Il posto dei giochi", Enzo Mari*

Fonte: <https://www.domusweb.it/it/dall-archivio/2012/08/11/il-metodo-di-enzo-mari.html>

**Figura 14** *Wooden toys from the early 1930s*

Fonte: <https://www.lego.com/en-us/history/articles/a-new-reality>

**Figura 15** *The wooden duck*

Fonte: <https://www.lego.com/en-us/history/articles/a-godtfred-kirk-christiansen>

**Figura 16** *The Ferguson tractor*

Fonte: <https://www.lego.com/en-us/history/articles/d-the-lego-ferguson-tractor>

**Figura 17** *Automatic Binding Bricks*

Fonte: <https://www.lego.com/en-us/history/articles/c-entering-the-age-of-plastics>

**Figura 18** *Jumbo bricks as marketed in North America*

Fonte: <https://www.lego.com/en-us/history/articles/c-early-experiments-with-preschool-products>

**Figura 19** *Blocos Lego*

Fonte: <https://www.sulinformacao.pt/en/2017/10/mar-shopping-vai-ter-lego-fan-factory/>

**Figura 20** *Colomboland*

Fonte: <https://play-planet.pt/portfolio/centro-comercial-colombo/>

**Figura 21** *Colomboland*

Fonte: <https://play-planet.pt/portfolio/centro-comercial-colombo/>

**Figura 22** *Colomboland*

Fonte: <https://play-planet.pt/portfolio/centro-comercial-colombo/>

**Figura 23** *Colomboland*

Fonte: <https://play-planet.pt/portfolio/centro-comercial-colombo/>

**Figura 24** *Nortland*

Fonte: <https://architizer.com/projects/nortland/>

**Figura 25** *Nortland*

Fonte: <https://architizer.com/projects/nortland/>

**Figura 26** *Nortland*

Fonte: <https://architizer.com/projects/nortland/>

**Figura 27** *Nortland*

Fonte: <https://architizer.com/projects/nortland/>

**Figura 28** *Escorrega do Draqui*

Fonte: <https://ubbo.pt/diversao/escorrega-do-draqui/>

**Figura 29** *Escorrega do Draqui*

Fonte: <https://ubbo.pt/diversao/escorrega-do-draqui/>

**Figura 30** *Escorrega do Draqui*

Fonte: <https://ubbo.pt/diversao/escorrega-do-draqui/>

**Figura 31** *Torre Forum Madeira*

Fonte: <https://www.facebook.com/ForumMadeira/photos>

**Figura 32** *Vista aérea Forum Madeira*

Fonte: <https://www.facebook.com/ForumMadeira/photos>

**Figura 33** *Vista aérea Forum Madeira*

Fonte: <https://www.facebook.com/ForumMadeira/photos>

**Figura 34** *Jardim na cobertura Forum Madeira*

Fonte: <https://www.facebook.com/ForumMadeira/photos>

**Figura 35** *Vista da torre dentro do Forum madeira*

Fonte: <https://www.facebook.com/ForumMadeira/photos>

**Figura 36** *Piso 0 praça central do Forum madeira*

Fonte: <https://www.facebook.com/ForumMadeira/photos>

**Figura 37** *Parque infantil no piso 0 Forum Madeira*

Fonte: <https://www.facebook.com/ForumMadeira/photos>

**Figura 38** *corredor piso 2 Forum Madeira*

Fonte: <https://www.facebook.com/ForumMadeira/photos>

**Figura 39** *Cronograma para plano de trabalhos*

**Figura 40** *Mapa macro e micro temas*

**Figura 41** *Design thinking " Double Diamond" Process Model*

Fonte: <https://www.redspark.io/wp-content/uploads/2020/03/double-diamond-1024x524.png>

**Figura 42** *Design thinking " Double Diamond" Process Model*

Fonte: [https://empathizeit.com/wpcontent/uploads/2019/06/DoubleDiamond\\_Design\\_Thinking\\_model.jpg](https://empathizeit.com/wpcontent/uploads/2019/06/DoubleDiamond_Design_Thinking_model.jpg)

**Figura 43** *Montagem imagem conceito*

**Figura 44** *Esboço, ideia inicial da forma*

**Figura 45** *Esboço, analogia aos transportes públicos*

**Figura 46** *Esboço, estudos transformação de monovolume para dois volumes.*

**Figura 47** *Esboço, ideia seleccionada*

**Figura 48** *pré-projeto - 2D camioneta mágica*

**Figura 49** *pré-projeto - 3D "camioneta mágica" fechada*

**Figura 50** *pré-projeto - 3D "camioneta mágica" aberta*

**Figura 51** *pré-projeto - 3D "camioneta mágica" complementos*

**Figura 52** *pré-projeto - actividades sugeridas "camioneta mágica"*

**Figura 53** *2 Alternativa da "Camioneta" - de frente, fechada*

**Figura 54** *2 Alternativa da "Camioneta" - traseira, fechada*

**Figura 55** *2 Alternativa da "Camioneta" - aberta*

**Figura 56** *2 Alternativa da "Camioneta" - aberta, com caixas*

**Figura 57** *3 Alternativa da "Camioneta" - de frente, fechada*

**Figura 58** *3 Alternativa da "Camioneta" - traseira, fechada*

**Figura 59** *3d Projeto "Camioneta Mágica"*

**Figura 60** *desenho técnico, dimensão final "Camioneta Mágica" fechada*

**Figura 61** *3d "Camioneta Mágica", dimensão final*

**Figura 62** *Desenho técnico, dimensão final "Camioneta Mágica" aberta estrutura, com dobradiças e sistemas compasso multi-hidráulico*

**Figura 63** *3d estrutura, com dobradiças e sistemas compasso multi-hidráulico*

**Figura 64** *Placas sinalética, locais de paragem*

**Figura 65** *Maquete placas sinalética, locais de paragem*

**Figura 66** *Letreiro, locais de paragem*

**Figura 67** *Maquete placa "matricula"*

**Figura 68** *Mockup placa "matricula"*

- Figura 69** *Logotipo da Madeira Criativa*
- Figura 70** *estrutura modular frontal*
- Figura 71** *estrutura modular frontal, parte interna*
- Figura 72** *estrutura modular frontal*
- Figura 73** *estrutura modular posterior*
- Figura 74** *aplicação das chapas para a abertura central*
- Figura 75** *Camioneta mágica com pneus pneumáticos*
- Figura 76** *Camioneta mágica com rodízios*
- Figura 77** *Volante*
- Figura 78** *Faróis*
- Figura 79** *luzes de presença Led*
- Figura 80** *Acabamentos Camioneta Mágica*
- Figura 81** *Acabamentos Camioneta Mágica*
- Figura 82** *Acabamentos Camioneta Mágica*
- Figura 83** *Acabamentos Camioneta Mágica*
- Figura 84** *Camioneta Mágica fechada com luzes ligadas vista de frente*
- Figura 85** *Camioneta Mágica fechada com luzes ligadas vista de trás*
- Figura 86** *Camioneta Mágica aberta com luzes ligadas vista de frente*
- Figura 87** *Camioneta Mágica aberta com luzes ligadas vista de trás*
- Figura 88** *Banner de apresentação Forum Madeira*
- Figura 89** *Apresentação com convidados, Dr.<sup>ª</sup> Luisa Aguiar, Prof.<sup>ª</sup> Susana Gonzaga, Prof.<sup>ª</sup> Ana Natividade e Prof. Carlos Valente*
- Figura 90** *Entrega de prémio*

**Figura 91** *Entrega do prémio*

**Figura 92** *apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira*

**Figura 93** *apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira  
Promenor da matricula*

**Figura 94** *apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira*

**Figura 95** *apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira*

**Figura 96** *apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira*

**Figura 97** *apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira*

**Figura 98** *apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira*

**Figura 99** *apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira*

**Figura 100** *apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira*

**Figura 101** *apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira  
promenor "nariz"*

**Figura 102** *apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira*

**Figura 103** *apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira  
zona digital interactiva*

**Figura 104** *apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira*

**Figura 105** *apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira  
promenor tabelie*

**Figura 106** *apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira  
promenor letreiro*

**Figura 107** *apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira  
promenor placa de paragem*

**Figura 108** *apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira  
promenor puxador na traseira e buzina*

**Figura 109** *Planificação de atividades Macroanima*

**Figura 110** *Planificação de atividades Macroanima*

**Figura 111** *Camioneta Mágica danificada*

**Figura 112** *Comunicado de ausencia da Camioneta Mágica*

**Figura 113** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 114** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 115** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 116** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 117** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 118** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 119** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 120** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 121** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 122** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 123** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 124** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 125** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 126** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 127** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 128** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 129** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 130** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 131** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 132** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 133** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 134** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 135** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 136** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 137** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 138** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 139** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 140** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 141** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 142** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 143** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 144** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 145** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 146** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 147** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 148** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 149** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*

**Figura 150** *Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada*



# 1

## Parte

### *Introdução*

## 1. Introdução

No século XXI temos assistido a uma completa alteração dos padrões de brincar assim como dos dispositivos e artefactos usados. É evidente, na faixa etária dos 6 aos 12 anos, a substituição da brincadeira lúdica presencial por jogos e realidades virtuais. Este acontecimento faz com que a distância entre o *real* e *não real* seja cada vez maior e o processo de criação de padrões de comportamento para a construção de valores, relações humanas e afetivas, sejam cada vez mais difíceis de se estabelecerem de forma estruturada e madura no cérebro. É por isso importante compreender o fenómeno do brincar e a sua relação com algumas tipologias de brinquedos, relacionando-os com a sua importância no desenvolvimento infantil.

Atualmente parece que temos que viver sempre em modo on, em estado de alerta constante, preocupados em rentabilizar todo tempo disponível, com pouca margem para nos dedicarmos à família, amigos e lazer. Este ritmo é transversal a todas as faixas etárias, incluindo as crianças, que têm pouco tempo disponível para brincar. A discussão sobre a "qualidade da infância" tem ganho bastante preponderância nas últimas décadas, mantendo-se ainda latente nas áreas da Psicologia e Educação, em que chamam à atenção para o papel do tempo necessário para a realização de atividades que promovam a imaginação, criatividade e autonomia das crianças para o seu desenvolvimento futuro. Tendo como preocupação a criação de um artefacto para o entretenimento infantil, estudar e compreender os fenómenos que pautam o quotidiano da infância e as suas problemáticas tornou-se fundamental para determinar os aspetos e constrangimentos projetuais que esta proposta encerra. Nos antagonismos do crescimento urbano, que papel tem os espaços de lazer para as crianças? Que experiências e aprendizagem proporcionam para que estas se sintam mais incluídas, desenvolvam competências humanas e sociais quando estão em ambientes que são direcionados ao consumo?

A complexidade destas questões, talvez não consiga ser totalmente explorada nesta dissertação, no entanto pensamos que a sua pertinência deve pautar o desenvolvimento do projeto em causa, podendo este contribuir para a discussão alargada dos temas e que em última instancia contribua também para

um melhor desenvolvimento cognitivo e social das gerações mais novas que vivem na ilha da Madeira. A contribuição do Design dos Espaços, as suas abordagens mais centradas no utilizador, a proximidade com a comunidade alvo deste projeto, contribuíram significativamente para o sucesso que a “Camioneta Mágica” alcançou.

Como refere Niemeyer L., (1998, p. 23) o Design de Espaços tem vindo a desenvolver projetos para colmatar as lacunas que envolvem as comunidades e os ambientes que as rodeiam, tentando compreender as novas dimensões, essenciais na abordagem e resposta aos problemas que vão sendo colocados. Para o autor o designer tem um papel fundamental no planeamento de qualquer projeto e fá-lo de forma a corresponder às necessidades humanas “*equacionando de forma sistémica dados da natureza ergonómica, tecnológica, económica, social, cultural e estética*”. Com este enquadramento, propusemo-nos responder à seguinte questão, que pautou esta investigação:

Como pode o Design dos Espaços contribuir para uma inclusão mais empática e não consumista das crianças em zonas comerciais privadas, como os Centros Comerciais?

## 1.1 Objetivos

Este projeto é a resposta à proposta feita pelo Forum Madeira ao Mestrado em Design dos Espaços da Universidade da Madeira. A proposta foi apresentada pela Professora Susana Gonzaga no âmbito disciplinas de Design Estúdio 1 e Investigação em Design, como uma das alternativas de linhas de investigação, a serem desenvolvidas como tema de dissertação.

O objetivo principal, era criar algo que despertasse o interesse, empatia e curiosidade nas crianças entre os 3 e os 12 anos. Para isso propusemo-nos a projetar um artefacto que fosse versátil, com várias opções de entretenimento, que se possa deslocar entre as zonas técnicas e as áreas abertas do Centro, e que contribua para o envolvimento empático, lúdico e cognitivo com as atividades que o dispositivo proporciona. Deste envolvimento espera-se que as crianças se sintam mais incluídas no espaço comercial.

## 1.2 Relevância do tema

Os lugares públicos na Região Autónoma da Madeira, dedicados à infância são muito escassos. O planeamento das cidades, a vasta área rural, a proximidade com espaços naturais e a própria tipologia de habitação, maioritariamente unifamiliar com áreas de jardim, não exigiu das autoridades locais competentes a necessidade de determinar e construir espaços próprios dedicados aos mais novos.

A alteração dos hábitos de vida, a introdução dos centros comerciais como espaços, também de lazer, o seu consequente sucesso em todo o País, contribuíram para alterações profundas nos comportamentos sociais e de opções de lazer e entretenimento, à qual a cidade do Funchal e a ilha no geral não foram alheias.

A configuração arquitetónica do edifício do Forum Madeira, com áreas de pátios ao ar livre e jardins, permite que este lugar proporcione à comunidade outro tipo de atividades, que não sejam apenas dedicadas ao consumo de bens. Os novos serviços que presta, como espetáculos, exposições, feiras,

e eventos culturais dedicados à música são disso exemplo. Dedicar atividades específicas para as crianças, é no contexto regional muito importante, dado a escassez de oferta. Estando as famílias, por conseguinte limitadas às poucas opções disponíveis, o Forum Madeira surge como um protagonista em gerar ocasiões impactantes, pertinente e com relevância social nas famílias madeirenses. Este papel já de si meritório, assim como no reconhecimento da Universidade da Madeira como parceira certa para a criação de um dispositivo inovador, de qualidade, mas sobretudo adequada em termos conceptuais, formais e técnicos para usufruto da sociedade é uma grande honra para este Mestrado.

### 1.3 Estrutura e metodologia

A investigação e o processo em Design para esta dissertação ancoraram-se na metodologia de *Applied Research*, dado que este projeto responde a uma solicitação direta de uma empresa, o Centro Comercial Fórum Madeira. A conceptualização e processo de design, seguiu o método do Double Diamond criado em 2005, pelo British Design Council, por nos parecer a mais adequada a um projeto desta natureza, que pressupõe o desenvolvimento completo de todo o processo de criação, produção e implementação.

A estrutura desta dissertação está dividida em quatro partes. A primeira, é constituída por esta introdução, a segunda parte pela recolha de dados e referencial teórico, que permitiram entender a criança e sua relação com o conceito de entretenimento em espaços públicos, assim como o crescimento urbano. São abordadas também nesta parte, as questões relacionadas com o papel do Design na sua contribuição para o desenvolvimento da infância. O aparecimento dos Centros Comerciais como parte da cultura urbana.

A terceira parte corresponde à explicação de todo o processo criativo e desenvolvimento projetual do artefacto, desde o âmbito e conceito, aos desenhos técnicos e visualização 3D. A fase da produção é também narrada segundo a perspetiva das alterações, correções e acabamentos que o projeto inicial sofreu durante esta fase. Posteriormente abordaremos o desenvolvimento estratégico do lançamento e implementação do dispositivo móvel no espaço comercial e a respetiva coordenação entre a UMa e as equipas técnicas de apoio ao mesmo, como a direção de marketing do Forum Madeira e de animadores socioculturais. Na quarta e última parte serão expostas as conclusões finais e as expectativas para os desenvolvimentos futuros.



---

# 2

## Parte

*A Criança e o entretenimento  
em espaços públicos*

*“A criança precisa de espaços em que possa deixar suas marcas, onde possa voltar amanhã e se perceber ali, em algum rabisco, em algum montinho de areia, em algum objeto fora do seu lugar habitual.” (Barbosa, 2004, p. 34)*

## 2.1 Os espaços da criança

O termo espaço pode ser dotado de vários significados, dependendo do campo de pesquisa. A palavra espaço pode significar algo mensurável e físico definido por um ponto a outro, mas no campo filosófico espaço é algo mais do que uma dimensão, ou território, pode ser determinado pela atribuição de valor a esse mesmo espaço, seja ele público, privado, ou pessoal. Quando se fala em espaço a palavra lugar surge quase automaticamente como campo semântico. É a dimensão humana que determina um espaço em lugar. De acordo com Tuan (1983) são termos familiares que indicam experiências comuns e os seus significados frequentemente se fundem, porém *“o que começa como espaço indiferenciado transforma-se em lugar à medida que o conhecemos melhor e dotamos de valor”* (Tuan, 1983, p. 6), ou seja *“espaço”* é o local e *“lugar”* o significado que se atribui ao mesmo. A mesma ideia é reforçada por Marc Augé que numa visão mais antropológica, considera que o termo espaço é mais abstrato do que o de lugar, *“cujo emprego referimo-nos pelo menos a um acontecimento (que ocorreu), a um mito (lugar-dito) ou a uma história (lugar-histórico). Ele aplica-se indiferentemente a uma extensão, a uma distância entre duas coisas ou dois pontos [...] Ele é, portanto eminentemente abstrato, e é significativo que seja feito dele, hoje, um uso sistemático”*. (Augé, 1994, p. 77)

Esta noção de espaço é um fator determinante nas escolhas que fazemos dia a dia, na execução das nossas tarefas, obrigações ou até mesmo nas preferências dos espaços de consumo e de entretenimento. Apesar da variedade de espaços que a cidade dispõe às nossas necessidades, temos sempre preferência, por aqueles lugares que nos proporcionam as melhores experiências, sejam eles lugares para habitar, para trabalhar, para fazer compras, para nos entreter, ou lugares para vivermos em comunidade ou em família. Consequentemente estas decisões afetam as nossas crianças, sendo que elas também fazem parte da comunidade e para elas estes termos podem não ser percebidos da mesma forma que os adultos. Segundo Tuan (1983) a primeira noção que as crianças têm de *“espaço”* e *“lugar”* é a percepção do seu próprio corpo e o espaço circundante, e com o tempo e aprendizagem estas mesmas noções são aperfeiçoadas e adquirem sofisticação. Esta relação também é abordada pela autora Mayumi Watanabe de Souza Lima onde refere que a maneira como os adultos dão significado ao

espaço difere do das crianças, *"o espaço físico isolado do ambiente só existe na cabeça dos adultos para medi-lo, para vendê-lo, para guardá-lo. Para a criança existe o espaço-alegria, o espaço-medo, o espaço-proteção, o espaço-mistério, o espaço-descoberta, enfim, os espaços da liberdade ou da opressão"*(Lima M. S., 1989, p. 30) ou seja, parece que os adultos dão uma conotação de apropriação ou de atribuição de valor quantitativo do espaço, enquanto as crianças atribuem um significado mais qualitativo. As crianças interagem com os espaços, criando neles ambientes, dando significados a esses espaços a partir das interações.

Estes pontos de vista leva-nos a perceber que a noção de espaço e lugar, tanto para os adultos, como para as crianças têm definições semelhantes. Para ambos os termos são determinados pelo valor atribuídos a eles, diferenciados pelas expectativas e vivências, para os adultos acresce o sentido de apropriação e de que além de um "lugar", também é um "espaço" mensurável, que é público ou privado, que é seu ou não. Neste sentido projetar algo para determinado espaço é necessário entender que não podemos simplesmente delinear áreas, é preciso dotar de significado e para isso é essencial que se vivencie e atribua sentido ao mesmo. É aqui que o papel do design, pode ser fundamental, agarrando esta oportunidade para perceber o que interessa aos usuários e assim desenvolver projetos para colmatar as lacunas que envolvem as comunidades e os ambientes que as rodeiam. Para este projeto interessa-nos analisar o tema sobre a perspectiva das crianças e é específico da criança: a imaginação, a brincadeira, a criação, a fantasia. O espaço é sempre construído, modificado, (re)significado a partir das relações que se estabelecem dos sujeitos entre si ou do sujeito consigo mesmo. Ele não é algo vazio. (Lima M. S., 1989, p. 14).

Num meio urbano repleto de ambientes artificiais, voltados para o consumismo, procurar saber o que é relevante para as crianças, que espaços são planejados para elas, como e quando usufruem e como os podemos adaptar para proporcionar boas experiências e aprendizagem, para que se sintam, mais incluídas na sociedade e na cidade é contribuir para o seu desenvolvimento e bem-estar. Conseqüentemente perceber os fatores que levam os adultos voltar a um determinado espaço e que sensações e sentimentos são despertados quando estão naquele local que lhes permite denominar como lugar, é potencializar as possibilidades para desenvolvermos práticas e costumes promovendo uma melhor qualidade de vida e equidade diante dos desafios da sociedade e do crescimento urbano.

## 2.2 As cidades e as crianças, antagonismos do crescimento urbano

A Criança num contexto sociocultural, só começou a ser relevante a partir do final da Idade Média, no início da modernidade e após a constituição de regras ou instâncias públicas de socialização (Postman, 1999). Uma construção histórica resultante de um processo complexo que incluiu, a estruturação de seu modo de vida e do quotidiano, a produção de representações sobre a criança, especialmente voltadas ao cuidado e à educação infantil (Sarmiento M. J., 2004). Para o historiador Ariès (1981) a noção de infância ou o “sentimento da infância” firmou-se no contexto das transformações ocorridas na vida humana em todos os seus campos e com a chegada do individualismo moderno.

A civilização ao longo da sua história tem sido sujeita a transformações profundas, tanto na arquitetura urbana e paisagística, como nas questões culturais e sociais dando origem às cidades modernas e atuais. O termo de cultura urbana surge como um campo teórico em meados do século XIX onde segundo Fortuna “*centrado em redor de um conjunto específico de práticas Sociais, mentalidades e estilos de vida*” (Fortuna, 1997, p. 3), desenvolvidos na cidade. Esta condição contemporânea foi designada pelo sociólogo Bauman (2001), como “modernidade líquida” em que é caracterizada pela expansão do privado e o esvaziamento do espaço público. Uma relação entre espaço e tempo “*cambiante*” onde se verifica também um aumento da segregação socio espacial - práticas de cidadania e relações sociais diferentes ou distintas das tradicionais. Ocorreu uma progressiva institucionalização educativa da infância, na construção dessa sociedade, a família reorganizou o seu papel em função dos cuidados e da civilização da criança e a escola assumiu a sua parcela na educação, uma ideologia, em que criou uma forma de separação formal e de proteção intergeracional (Sarmiento M. J., 2004).

A Criança passou a ser um indivíduo socioeconómico contemporâneo e a infância perde o seu anonimato. Ao obter proteção da família e da escola, a sua autonomia e liberdade ficaram condicionadas. A criança, que antes podia correr, brincar e a partir do convívio e das relações com outros adultos nos espaços da cidade, adquirir conhecimento, rompe esse vínculo com o adulto que passa a desempenhar um comportamento produtivo. Para Sarmiento (2016), a cidade tem-se tornado restrita da autonomia

das crianças, mais limitadora dos espaços, mais ameaçadora da segurança, mais indutora de formas globalizadas de colonização pelo consumo, mais potenciadora das desigualdades (nomeadamente no acesso a espaços, a bens e a serviços urbanos). São impostas limitações e a criança torna-se refém, impedida de explorar e experimentar as possibilidades oferecidas pela vida urbana. É apresentada uma imagem, de que fora da zona de proteção, onde fora do condomínio em que vive, perigos, fantasias e monstros estão presentes e isso reduz a sua visão como sujeito. O psicopedagogo Francesco Tonucci (2019) explica, *“antigamente tínhamos medo da floresta. Era a floresta do lobo, do papão, do escuro. Era o lugar onde podíamos perder-nos. (...) A cidade tornou-se igual à floresta das nossas histórias”*. (Tonucci, 2019, pp. 41-44)

Em prol de uma suposta segurança, tornam-se “reféns”, confinadas em espaços especialmente reservados a elas: infantis, fechados, artificiais, homogêneos, supervisionados e controlados por adultos (Oliveira, 2004). Nesse processo, nas últimas décadas, o espaço urbano das grandes cidades tem-se mostrado desajustado às necessidades infantis: o mundo do privado arrebatou as crianças dos espaços públicos, afastando-as de uma experiência equilibrada e necessária de articulação entre o público e o privado (Loureiro, 2010).

## 2.2.1 Espaços interiores e exteriores

Com a expansão da cidade e da sua verticalização, as atividades de lazer que antes eram exercidas na rua, nos espaços públicos ao ar livre, começaram a ser feitas em ambientes mais privados, perto de casa ou na segurança de condomínios fechados (Lima, 2001). Os espaços públicos são importantes para que as crianças transmitam e adquiram capacidades de apropriação e de práticas culturais, mesmo que para uma grande parte da população, sejam considerados locais perigosos e inadequados, devido à violência urbana ou à presença de carros (Oliveira, 2004). A rua é um elemento estruturador da cidade, onde todos se encontram. É o espaço público aberto e dinâmico fora das áreas privadas. Recentemente passaram a ser locais de passagem em vez de pontos de encontro (Oliveira, 2004).

Na Europa e em Portugal, o ato de brincar na rua tem vindo a desaparecer. As crianças são ocupadas com atividades que transitam para outras, preenchendo os dias com horários com pouco tempo para a brincadeira livre e espontânea. O brincar é circunscrito a espaços fechados, num formato mais estruturado e controlado pelos adultos (Moreno, 2009). No contexto escolar, vários estudos focam-se no “espaço”, como assunto relevante para a organização do ambiente educativo. Mostram que o espaço exterior não parece ser tão utilizado, e o tempo que as crianças passam nele é limitado, comparado com o tempo passado em salas de atividades no interior (Figueiredo, 2015).

Essas limitações e restrições do contacto das crianças com o espaço exterior, levanta questões a nível da autonomia e a um decréscimo de oportunidades para descobrirem e aprenderem com elementos e ambientes naturais. Segundo Bilton (2010) dificilmente podem ser recriadas características específicas dos espaços exteriores, o ambiente pedagógico deve ser planeado e valorizado com o mesmo rigor e investimento aplicados aos espaços interiores. No entanto vários autores defendem que a criança tem uma grande flexibilidade e capacidades de adaptação aos ambientes (Said, 2007). Ao contrário dos adultos, a criança não filtra a sua perceção a determinados tipos de espaços, ela apropria-se e adapta-se não só a espaços abertos e amplos, mas também a espaços confinados, acolhedores e privados

(Holt, 1974). Num estudo comparativo no desenvolvimento das brincadeiras entre ambientes naturais e ambientes produzidos pelo homem, observou que as crianças se adaptam aos ambientes quer sejam construídos, artificiais ou naturais (Zamani, 2013). Apesar de ser dada uma atenção diferenciada entre o interior e exterior dos espaços, a forma como as crianças percebem o ambiente e a forma como se apropriam destes, é semelhante. Para Dudek (2005) a maioria das crianças dá preferência ao tipo de atividades desenvolvidas, não discrimina o espaço exterior do interior. Como Lima aponta, “o espaço é muito importante para a criança pequena, pois muitas das aprendizagens que ela realizará em seus primeiros anos de vida estão ligados aos espaços disponíveis e ou acessíveis a ela”. (Lima E. S., 2001, p. 16), são necessários espaços que promovam segurança, que ofereçam liberdade de movimento e que permitam a socialização com as pessoas e o mundo que as rodeia, sejam estes espaços privados, públicos ou naturais.

## 2.2.2 Parques Infantis

Antigamente mais ou menos há uns 200 anos atrás, a maioria das crianças brincavam livremente, nos campos, fazendas, quintais ou na natureza selvagem (White R. Y., 2004). Com o desenvolvimento e crescimento da urbanização os prédios substituíram os campos e as ruas os trilhos. Antes as crianças podiam interagir e explorar a natureza, podiam brincar na paisagem rural e usufruir de riachos, florestas, campos e quintais, com pouca supervisão dos adultos ou restrições (White, 1998).

Os primeiros parques infantis surgiram na Europa no final do séc. XIX e a partir do séc. XX tornaram-se comuns na maioria das cidades (Solomon, 2005). Estes espaços tinham como objetivo trazer e proporcionar às crianças dos meios urbanos, as experiências que estas tinham nos meios mais rurais. Eram lugares que permitiam as crianças brincarem e desenvolverem-se fisicamente, fortalecendo o contacto com elementos naturais (Frost J. L., 2010). Na Alemanha no decorrer das experiências pedagógicas pioneiras desenvolvidas por Friedrich Fröbel, a organização do espaço lúdico-infantil começou a ser valorizado e a ter importância. O educador alemão baseado nas ideias do filósofo francês Jean-Jacques Rousseau<sup>1</sup> e do educador suíço Johann Heinrich Pestalozzi<sup>2</sup>, abriu em 1837 o primeiro Kindergarten em Blankenburg (Fröbel, 1912)(fig.1), cujo conceito tornou-se bastante popular na Europa a partir da segunda metade do séc. XIX. Foi considerado “o primeiro protótipo de uma tipologia de espaço lúdico- pedagógico a ser implementado sistematicamente em jardins escolares europeus e mais tarde alastrando-se para espaços livres públicos”(Niemeyer C. A., 2005, p.3)

Em 1855 Herbert Spencer expôs a “teoria da super energia”, no seu livro “princípios da psicologia”, onde defendia que as crianças brincam para simplesmente livrarem-se da energia acumulada excedente (White R. Y., 2004). Vários teóricos e investigadores rejeitaram esta afirmação, mas a verdade é que esta teoria influenciou na forma como os ambientes de lazer ao ar livre das crianças, foram projetados e como se enraizou na cultura escolar (Malone, 2003). Nos campos da educação e da psicologia estas evoluções foram particularmente visíveis, dando origem a novas teorias sobre o desenvolvimento infantil, a nível do seu comportamento cognitivo e emocional, em aspetos a nível físico e também sociais da criança (Frost J. L., 2010). A consciencialização para o aspeto lúdico infantil, promoveu a

<sup>1</sup> Porto Editora – Jean-Jacques Rousseau na Infopédia [em linha]. Porto: Porto Editora. [consult. 2022-02-21 18:36:56].

Disponível em [https://www.infopedia.pt/\\$jean-jacques-rousseau](https://www.infopedia.pt/$jean-jacques-rousseau)

<sup>2</sup>Johann Heinrich Pestalozzi (Zurique, 12 de janeiro de 1746 – Brugg, 17 de fevereiro de 1827) foi um pedagogo suíço e educador pioneiro da reforma educacional. Pode ser consultado em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Johann\\_Heinrich\\_Pestalozzi](https://pt.wikipedia.org/wiki/Johann_Heinrich_Pestalozzi)



Fig.1 - Kindergarten of Friedrich Froebel in Bad Blankenburg

prática do exercício físico e incentivou o uso da criatividade e imaginação das crianças, muitas vezes recorrendo à arte, usando sobretudo esculturas, para tornarem as experiências nestes espaços mais enriquecedoras (Frost, 1992). O objetivo das esculturas era estimular novas formas de jogo, em que a criança pudesse ter um papel mais ativo na construção do seu mundo de fantasia, formas de jogo menos limitadas e mais imaginativas. Inicialmente eram construídas com materiais como madeira, metal, betão ou pedra, mas a partir da década de 60 optaram por materiais mais económicos, mais leves e facilmente moldáveis, mas igualmente resistentes, como a fibra de vidro ou plástico (Burkhalter, 2018). No séc. XX tornou-se comum estes espaços, destinados a proporcionar oportunidades de lazer e desenvolvimento das crianças, mas também usados como um refúgio, mantendo as crianças afastadas de lugares menos apropriados, como lugares próximos de delinquência juvenil, ou de ruas (Hart, 2002).

No entanto muitos autores consideravam que estas áreas de jogo público eram estáticas, previsíveis e chatas, tinham pouca utilidade para as crianças e começaram a ser pouco visitadas (Moore, 1989); (Woolley, 2008). Também segundo Fjørtoft (2004) os parques infantis não atendem à necessidade de as crianças explorarem o ambiente, refere que os parques tradicionais são monótonos, tipicamente planos, cobertos com asfalto e equipados com um baloiço, um escorrega, barras de escalada e uma caixa de areia. É necessária uma mudança na projeção destes espaços. A maioria dos adultos quando eram crianças, tiveram experiências com este tipo de equipamento, quando brincavam em parques infantis, talvez seja essa a razão de verem este modelo adequado (White R. Y., 2004).

Para Malone (2003) existem elementos que devem estar incluídos num parque infantil, importantes para que este seja de alta qualidade. Esses elementos são: ter acesso à natureza (relva, flores, árvores, arbustos, lagoas, animais e insetos); possibilidades para as crianças escolher as suas próprias atividades e seus próprios lugares para brincar; lugares para esconderem-se, sentarem-se ou deitar-se; um ambiente com materiais soltos, manipuláveis e desestruturados; e ter acesso a água potável. Também Woolley (2008) recomenda que ao projetar um parque seja levado em conta, o contacto com a natureza, com elementos terra, ar e água; que o espaço tenha variação do relevo; a introdução de peças em movimento; e para que as crianças realmente usufruem do espaço, tem de ser dado tempo para brincar.

### 2.2.3 Parques temáticos

Segundo Wanhill (2009) os parques temáticos são uma readaptação dos antigos parques de diversões e feiras, com o objetivo de criar um espaço onde as famílias pudessem passar um tempo de qualidade e diversão numa atmosfera de fantasia. Afirma que os parques temáticos são, *“um complexo de diversão familiar orientada para uma série de temas ou períodos históricos, combinando a continuidade do vestuário e arquitetura com educação e entretenimento através de carroséis e outras atrações, restauração e lembranças, para provocar uma experiência para a imaginação.”* (Wanhill, 2008, p. 60). Esta ideia de diversão e de promover um dia agradável às famílias é também defendida por Mcclung (1991), onde afirma que os parques temáticos são as respostas a um problema já antigo das famílias, que estão limitadas no tempo que passam juntas, tempo esse que nem sempre é aproveitado da melhor forma ou com qualidade, ao não ser que tenham à disposição uma variedade de distrações. Ao compararmos os parques infantis, abordados anteriormente, aos parques temáticos, verificamos que a dinâmica destes espaços são diferentes. Enquanto o primeiro conceito foca nos aspetos educacionais e psicológicos da criança os parques temáticos apostam numa vertente mais lúdica voltados para o convívio em família.

O primeiro parque temático, definição atualmente empregue, foi o Dyrehavsbakken em Klampenborg, na Dinamarca criado em 1583. Surgiu em redor de uma fonte de água limpa, algo que não era muito comum na época e por ser rara, essa água chegou a ser considerada terapêutica.<sup>3</sup> As pessoas juntavam-se para desfrutar do ambiente natural, principalmente na primavera e com isso vários artistas e vendedores ambulantes tiraram proveito, de modo a lucrar também com a multidão. Hoje em dia este parque mais conhecido por Bakken é uma das maiores atrações da Dinamarca. O parque fica a dez minutos da capital, Copenhague e inclui mais de 160 atrações, como montanhas-russas, barracas com características tradicionais feitas de madeira e tecido ilustrando os tempos mais antigos e atrações mais modernas.

Entre as décadas de 1900 e 1940 devido a crises financeiras, infestações de doenças e outros problemas, os parques sofreram grandes impactos e passaram por altos e baixos. As pessoas com foco noutros problemas que não era a diversão, afastaram-se destes lugares e muitos parques ficaram sem manutenção, envelhecidos e sujos. O ponto de viragem deu-se em 1955 com a construção do primeiro parque criado por Walt Disney na Califórnia, a Disneylândia (fig.2). Walt Disney mostrou que com boas estruturas, bons serviços de alimentação, com novas tecnologias era possível manter um parque limpo e com diversões para um público de várias idades. Foi o maior investimento alguma vez feito num parque, com um custo de US\$ 17 milhões (Wanhill, 2008). O sucesso foi grande e sem saber, Walt Disney plantou uma semente que se estendeu pelo mundo.

Os parques temáticos distinguem-se uns dos outros, na medida que há um ou mais temas representados nas atrações existentes (Clavé, 2007); (Geissler, 2011). Neste contexto segundo Pikkemaat & Schuckert (2007) um parque temático difere dos parques de diversão pela presença de um tema nas atrações do parque, em todas ou quase todas. A Disneylândia é então reconhecida como o primeiro parque temático, mesmo que antes já existissem outros parques com um tema (CLAVÉ, 2007). Apesar de a Disneylândia ter incorporado um único tema, pela primeira vez, levou ao reconhecimento como pioneira na indústria (CLAVÉ, 2007).

<sup>3</sup> Retidado do site: <https://theculturetrip.com/europe/denmark/copenhagen/articles/a-look-at-the-worlds-oldest-amusement-park/>



Fig.2 - Children run through the gate of Sleeping Beauty's Castle at Disneyland, Walt Disney's theme park, in July 1955.

Para Camp (1997) os parques temáticos podem ser definidos como um espaço criado em torno de um tema ou de um grupo de temas representados nas atrações, espetáculos e outros aspetos que compõem o local, normalmente ao ar livre, em que é cobrado aos visitantes uma taxa de admissão única. (Camp, 1997); (Wanhill, 2008).

Normalmente os locais de implementação são em áreas fora dos centros urbanos, devido aos requisitos espaciais necessários para a instalação das atrações, que embora muitas delas sejam indoor, a maior parte são ao ar livre. Mas é necessário que haja excelentes vias de acesso e que estejam localizados em climas favoráveis de referência junto a regiões turísticas, ou com uma maior densidade populacional para poderem ser visitados por mais pessoas (Burton, 1995). A facilidade de movimento, mobilidade e transporte são fundamentais, assim como a relação entre os espaços e o ambiente envolvente. São ambientes únicos com uma narrativa concreta e que os distingue de feiras e parques de diversões. (Clavé, 2007)

Atualmente devido às mudanças demográficas e as mudanças nas atitudes socioculturais, os parques que estejam mais perto dos centros urbanos tem sido a escolha preferencial das famílias e turismo, isto também como consequência dos períodos de férias mais curtos (Formica, 1998). Para Pikkemaat & Schuckert (2007) a atratividade dos parques temáticos dependerá muito da proximidade com as áreas urbanas, isto porque a tendência é as pessoas procurarem experiências rápidas, de lazer instantâneo e perto de casa.

Na Ilha da madeira existe o Parque Temático da Madeira<sup>4</sup>, em Santana. É um recinto com uma área de 145.000 m<sup>2</sup> onde o tema é dedicado à cultura, à ciência e à tradição do Arquipélago da Madeira.

<sup>4</sup>Pode ser consultado em: <http://www.parquetematicodamadeira.pt/>

## 2.2.4 Tempo livre da criança

*“Hoje em dia é indiscutível que o fenómeno do tempo livre e do tempo de lazer que lhe pode estar associado marca a vida das gerações”* (Mota, 1997, p. 17)

Tal como o conceito “infância” o tempo mensurável e através deles a consciencialização do indivíduo, é uma invenção moderna com início no séc. XVII (Ariès, 1988). O controlo da vida das crianças a partir do séc. XX levaram a que o seu tempo seja prisioneiro do tempo dos adultos. Hoje a escola ou o tempo escolar emerge e predomina no dia a dia das crianças. O papel da escola e a sua importância no contexto social tornaram-se no principal ofício, o essencial assumido pela criança como aluno (Sarmiento, 2011)

Segundo Pintassilgo (2007) o tempo escolar é estruturado em torno de três eixos: o calendário escolar; as férias escolares e a jornada escolar. É a partir desta organização que determinamos o restante tempo social ou tempo livre da criança. Fora do tempo escolar as crianças são induzidas a praticar e a desenvolver atividades determinadas pela “obsessão” pelo êxito escolar (Mollo-Bouvier, 2005), que absorvem o real tempo livre das crianças, que deveria ser aproveitado para a brincadeira espontânea. De acordo com Pinto (2000) as atividades como música, dança, desporto, etc., faz parte de uma estratégia parental para investirem no futuro dos filhos. Para Belloni todos temos consciência que é *“limitada a margem de autonomia que é proporcionada às crianças para tomarem as suas próprias decisões”* (Belloni, 1994, p. 256), mas como não gostamos de perder tempo, não damos a liberdade que realmente as crianças precisam. (Olivier, 1976)

Segundo Maria José Araújo as crianças por vezes só querem brincar. *“É fundamental que se perceba que brincar é como respirar para as crianças. Estas só aprendem porque brincam”*.<sup>5</sup> A professora salienta ainda que é importante que estas tenham a oportunidade para brincar e decidirem sozinhas e não fiquem à espera de que o adulto lhes dê essa possibilidade. As crianças deveriam ter a oportunidade de escolher as suas atividades. A médica pediatra do Hospital dos Lusíadas Joana Appleton Figueira sugere que,

*“para algumas crianças mais velhas, pode não haver muito tempo livre todos os dias, desde que, durante a semana, existem horas disponíveis para ler, conversar com a família e com os amigos. O tempo livre pode ser passado a ajudar os pais com o jantar, sem tecnologias ligadas, enquanto conversam e deve ser proporcionado diariamente às crianças mais novas, sem ecrãs, com poucos brinquedos acessíveis de cada vez (num quarto cheio a criança nem consegue decidir com o que brincar)”*.<sup>6</sup>

A gestão de tempo livre das crianças pode ser difícil e para Neto, *“pais e educadores assumem, em grande parte dos casos, o lazer como jogo e acreditam que as atividades recreativas, desportivas ou artísticas organizadas pelos adultos são alternativas ao jogo livre e espontâneo”*. (Neto C. , 2003, p. 13)

<sup>5</sup>Maria José Araújo é professora da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico do Porto (IPP) e investiga esta área do brincar e do tempo livre. Retirado do site : <https://www.noticiasmagazine.pt/2020/nao-sobrecarregue-os-seus-filhos-atividades-os-especialistas-explicam/estilos/216226/>

<sup>6</sup>Médica pediatra do Hospital dos Lusíadas. Retirado do site: <https://www.noticiasmagazine.pt/2020/nao-sobrecarregue-os-seus-filhos-atividades-os-especialistas-explicam/estilos/216226/>

## 2.3 Design e a infância

*“Para entrar no mundo de uma criança (ou de um gato), é pelo menos necessário sentarmo-nos no chão, não interferirmos no que ela está a fazer e deixarmos que ela se dê conta da nossa presença.”* (Munari B., 1978, p. 71)

A partir do século XVI, as mudanças na forma de usar a palavra infância e, conseqüentemente, na compreensão das crianças, passaram a ser entendidas como diferentes dos adultos, o que impulsionou a sociedade emergente de uma determinada criação, para distingui-la do mundo adulto. O termo infantil tornou-se fortemente conectado a artefactos desenvolvidos com características específicas para a criança e as suas necessidades.

Para Cross (2001), as crianças só podem alcançar o status de indivíduo, quando adquirem habilidades que são típicas do adulto e para tal é necessário que se desenvolvam num ambiente seguro, com atividades e ferramentas propícias. Neste contexto os brinquedos passam a ser um instrumento de entretenimento e didático, com um lugar definitivo e por vezes exclusivo entre as crianças. Essa exclusividade começou a ser notada mais no século XVIII, *“no início do século XVII não existia uma separação tão rigorosa [...] entre as brincadeiras e os jogos reservados à infância e as brincadeiras e jogos dos adultos. Os mesmos jogos eram comuns a ambos.”* (Airès, 1981, p. 88)

No final do século XVIII a relação dos brinquedos com a infância favoreciam a produção de brinquedos que refletiam os valores desejáveis do universo adulto, projetados para promover o aprendizado e tendo em consideração os avanços tecnológicos. Com a chegada do XIX o brinquedo era visto como uma nova visão na educação das crianças e no negócio.

### 2.3.1 O brincar e o jogar

Brincar é uma atividade fundamental e normal para as crianças. Segundo Chateau (1992) brincar é um prazer. Brincando as crianças exploram o mundo que as rodeia e aprendem sobre si mesmas, estimulando o seu desenvolvimento emocional, motor, afetivo e cognitivo. A brincar a criança cria bases para futuras atividades. Também para Machado (1994) na brincadeira livre a criança aprende a comunicar, a expressar as suas ideias os seus sentimentos e fantasias e é a brincar que explora o mundo ao seu redor. Para a criança o brincar pode ser um assunto sério. É um comportamento auto motivado e não forçado. (Edginton, 2002)

O ato de brincar é a nossa primeira forma de cultura e esta é definida pela forma como as crianças brincam e pelo convívio das pessoas (Machado, 1994). Vários autores (Brougère & Wajskop, 1997); (Piaget, 1978) caracterizaram o ato de brincar, ou a brincadeira, como uma ação espontânea e voluntária, própria da criança. Uma atividade prazerosa delimitada no tempo e espaço. Kishimoto (2017) afirma que brincar é uma necessidade humana que faz parte do nosso cotidiano, independentemente da idade, classe social ou crenças. Para Costa e Gonçalves (2017) a brincadeira apresenta as seguintes características:

- > Ato de divertimento, segundo diretrizes da ludicidade, não preocupando com a razão ou com a sua respetiva formatação.
- > Ação baseada em regras simples.
- > Momento de ausência de tensão e não compromisso com resultados.
- > Liberdade na sua construção e ao praticar.
- > Tem como eixo norteador a busca pelo prazer e alegria
- > Enorme dimensão simbólica, criando ponte entre os mundos: imaginário e real.

Winnicott vê a brincadeira e o brincar, como um momento único, para a criança fruir “a sua liberdade de criação” (Winnicott, 2020). Para Rosa (1998), o brincar é importante não como uma estratégia de ensino ou um facilitador de aprendizagem, mas sim como uma atividade humana importante para o desenvolvimento pessoal. Segundo Teixeira e Barroco, *“Brincar é, em resumo e alargado à ideia de jogo, expressão permanente do indivíduo desde a sua infância, razão por que a nossa espécie além de sapiens é ludens.”* (Teixeira, 1987, p. 9)

O termo jogo, pressupõe-se *“uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana”*. (Huizinga, 2007, p. 33)

*“Brincar e jogar: dois termos distintos em português e fundidos nas línguas de cuja cultura somos devedores: o francês (jouer) e o inglês (play). Por causa disso, frequentemente desperdiçamos a diferenciação de ordem psicogenética que a nossa língua nos permite: brincar é anterior a jogar, conduta social que supõe regras.”* (Dantas, 2002, p. 111)

Assim como a brincadeira Costa e Gonçalves (2017), apresentam as seguintes características para o termo jogo:

- > Ação de caráter voluntário, pois o jogador toma a iniciativa de jogar em busca de um sentimento de prazer.
- > A existência de regras, as quais são preestabelecidas no início ou construídas durante a prática e devem ser cumpridas à risca.
- > Assume identidade única, pois cada jogo se caracterizará por ações inéditas.
- > Se bem conduzidos, apresentam aos indivíduos valores de participação e integração, baseados nos conceitos éticos e morais.
- > Tem por objetivo o desenvolvimento de alguma habilidade motora ou na sua aquisição, sendo-o quase que imprescindível para quem joga.

Segundo Neto o jogar é forma de entender os opostos, *“jogar é uma excelente maneira de perceber a relação entre a ordem e desordem, entre organização e caos, entre o equilíbrio e o desequilíbrio dos sistemas biológicos e sociais.”* (Neto C. , 2003, p. 21) Para Bento, Garcia e Graça (1999), o jogo, contribui para a aquisição ou desenvolvimento de valores morais, possui uma dimensão ética e promove valores como a cooperação, o respeito pelo outro e a cidadania e a autodisciplina.

Numa entrevista com o psicólogo Quintino Aires, ele defende que existe diferença entre os termos de brincar e jogar, mas que o mais importante para a criança é brincar. O brincar é algo livre e espontâneo, não é uma atividade com o objetivo de aprender, mesmo que com ela, a criança desenvolva competências importantes, talvez mais importantes do que as que são desenvolvidas com o ato de Jogar.

*“O brincar desenvolve a capacidade de planejar o futuro, ser responsável, ser trabalhador em termos de alguma coisa que vem no futuro(...)brincar é uma atividade que é espontânea, criada pela própria criança com objetos(...)brincar é inventar, contar uma história e é viver em duas histórias ao mesmo tempo. Brincar é quando temos a história em que a própria criança está a construir, está a inventar, está a desenvolver a fantasia e há a outra história, que é a história real, que ela está como espectadora daquilo que está a acontecer.”<sup>7</sup>*

Para Quintino Aires jogar é um ato já predefinido, definido e estruturado. No jogo um exemplo que dá é do peão,

*“o peão é jogo, no peão não está a fantasia(...) o jogo ajuda a concentração, a atenção, mas nós não precisamos só de concentração e da atenção, não precisamos só de raciocínio, precisamos de ter personalidade, uma personalidade que nos ajude a planejar a vida, antecipar consequências dos nossos atos.”* O psicólogo ainda refere que o jogo além da concentração, ajuda a desenvolver a inteligência e a nossa atenção. *“nos anos 90 começou-se a falar muito do jogar, as ciências psicológicas e as ciências pedagógicas estavam muito influenciadas para o desenvolver a inteligência e, portanto, começou muito o uso dos jogos pedagógicos(...)é importante, desenvolver o nosso conhecimento, a nossa concentração, a nossa atenção”<sup>7</sup>*

<sup>7</sup> Retirado do site: <https://tvplayer.iol.pt/programa/voce-na-tv/53c6b3153004dc006243b077/video/59a54b780cf205b1c6f10979?jwsourc=cl>

## 2.3.2 Design de Brinquedos

O ato de brincar é tão antigo quanto a própria humanidade e está presente em várias espécies. Compreender porquê brincamos, tem sido refutado, discutido em teorias e teses, evidenciando questões do desenvolvimento das nossas aptidões motoras, intelectuais e aperfeiçoamento da capacidade de comunicação, sem deixar de referir que é um ato divertido e gratificante. O Brinquedo é um acompanhante natural da brincadeira humana.

O design de brinquedos, está ligado ao conceito moderno de infância e as suas adaptações com base as modificações socioculturais e a percepção contemporânea que temos quanto as crianças. A relação entre o design de brinquedos e a noção do conceito moderno de infância, vem sido construída intrincada a uma conjunção de fatores, culturais, económicos, sociais e nesse espaço de tempo os brinquedos passam a estimular uma nova conexão com os usuários, mais profunda.

A partir do século XIX, percebe-se que as crianças passam a ser compreendidas como seres diferentes dos adultos e potenciou o surgimento de criações específicas para elas, com o intuito de ajudar no seu desenvolvimento e a alcançar o status de indivíduo (Cross, 2001). Friedrich Froebel, o pedagogo alemão que idealizou o primeiro jardim de infância, desenvolveu a série Gifts (fig.3) em 1837, são uma série de objetos muito simples para crianças pequenas para ajudá-las a explorar o mundo e expressar sua criatividade. Ele acreditava que brincar era a expressão mais alta da alma de uma criança. O jardim de infância passou a influenciar a arte e o design do século XX, da Bauhaus a Buckminster Fuller.<sup>8</sup>

Baseado na ideia que a criança aprende quando brinca. Para ele a brincadeira permite explorar o mundo que nos rodeia e assim descobrir como as coisas funcionam. A sua visão foi fundamental e contribuiu para uma nova perspetiva sobre a forma como a infância era percebida pela sociedade e como os designers deveriam projetar os brinquedos futuros.



Fig.3 - Série Gifts de Friedrich Fröbel <https://redhentoy.com/products/complete-froebel-gifts-spielgaben>

<sup>8</sup> Retidado e traduzido de: <https://wellcomecollection.org/exhibitions/XSg-7xEAACcAGVXc>

Ao longo do século XX foram muitos os designers que tiveram a preocupação de contribuir para o desenvolvimento pedagógico infantil, com projetos que moldaram a infância de várias gerações, alguns exemplos são os jogos story telling como o "Plus and Minus" de Bruno Munari e o "The Little Toy" de Charles e Ray Eames.

Em 1968, Munari publicou o livro "The Circus in the Mist" (fig.4), no qual criava imagens fascinantes usando à sua maneira o efeito "transparente". As cores vivas do circo são precedidas e seguidas pelo embotamento velado do nevoeiro de Milão: nesse ambiente vago, os contornos borrados das figuras tornam-se claros folheando o livro. Dois anos depois, em 1970, Munari tratou novamente do tema da transparência concebendo com Giovanni Belgrano Plus e Minus (fig.5), não um livro, mas um jogo, composto por várias imagens em fundos transparentes, que podem ser sobrepostas e misturadas à vontade adicionando ou removendo-as. Nestes cartões quadrados a cor está perfeitamente equilibrada com o desenho, e juntos contam histórias. Histórias que se unem pela imaginação dos jogadores, que podem criar inúmeras combinações usando as sugestões à sua disposição, sem regras predeterminadas.<sup>9</sup>



Fig.4 -The Circus in The Mist by Bruno Munari  
<https://moonpicnic.com/product/the-circus-in-the-mist/>



Fig.5 - "Plus and Minus" by Bruno Munari  
<https://uk.moonpicnic.com/product/plus-and-minus-bruno-munari/>

O Little Toy (fig.6 e 7) de Charles e Ray Eames é um jogo com painéis de papelão modulares, quadrados e triangulares em uma variedade de cores vivas e sólidas, bem como padrões geométricos e serigrafados. Ele também incluiu wireframes e pequenos pedaços de fio de cobre colorido para conectar as formas e molduras. O produto refletia o interesse dos Eames em espaço modular e seu amor por adaptar materiais prontamente disponíveis e prontos para usos novos e inesperados.<sup>10</sup>

Segundo Munari (2008) o designer deve projetar brinquedos e jogos que sejam úteis ao crescimento individual, transmitindo o maior número de informações possíveis à criança, sendo um instrumento de desenvolvimento, permitindo moldar a criança a ter uma mente mais dinâmica. É importante que

<sup>9</sup> Retidado e traduzido de: <https://architoyos.pt/product/plus-and-minus/>

<sup>10</sup> Retidado e traduzido de: <https://www.eamesoffice.com/the-work/the-little-toy/>

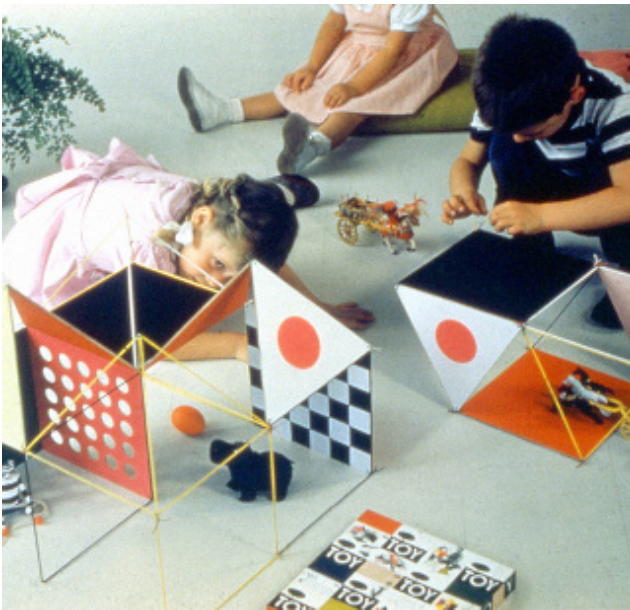


Fig.6 - "Little Toy", puzzle de Charles e Ray Eames,1951



Fig.7 - "Little Toy", puzzle de Charles e Ray Eames,1951

seja de fácil entendimento, divertido, visualmente agradável e que permita estimular a participação da criança e a sua imaginação.

O jogo chinês Tangram (fig.8), é um exemplo simples, composto por um quadrado dividido em sete partes, que permite o desenvolvimento dos sentidos da criança, propondo a sua participação na construção de desenhos de animais, pessoas, casas, objetos ou outra figuras que a criança imagine. "O que conta é a possibilidade de combinar, mudar sempre, experimentar e tornar a experimentar. A mente fica elástica; o pensamento, dinâmico; o indivíduo, criativo" (Munari B. , 2008, p. 244)

Outra referência importante no setor de design dedicado às crianças é Enzo Mari, um dos pais do design italiano. As suas pesquisas insistem no conceito de disposição natural do espaço e conseqüentemente nos objetos que o constituem. A partir de elementos naturais consegue estimular uma reação sensorial devido à relação sensível com o meio (fig.9,10).



Fig.8- Tangram <https://www.festaemcasa.pt/tangram>



Fig.9- 16 animali, Enzo Mari



Fig.10 - Enzo Mari, 16 animali

A sua abordagem em relação ao “jogo” é que a criança deve ser livre ao expressar-se, não deve ser limitada por ações influenciadoras. O Jogo deve ser livre, expressivo e de experiência lúdica, permitindo a ampliação do seu campo de ação, de forma a estimular a sua criatividade.

Uma das propostas de Enzo Mari é o “The Fairy Tale Game” (fig.11), onde a criança pode decidir a história que quer contar, através de cartões com representações de animais que podem ser encaixados através dos cortes laterais e modelados livremente, de formas diferentes.

Outro exemplo de um jogo para a liberdade proposto por Enzo Mari é o “Il posto dei giochi” (fig. 12 e 13) projetado entre 1961 e 1967. Neste caso um cartão com figuras de desenhos animados impressas de um lado, e pode ser usado de várias formas, como elemento de comunicação, como refúgio, virado ao contrário, por uma ou mais crianças, etc. O objetivo é a criança administrar o seu próprio espaço para brincar ou relaxar.



Fig.11 - Enzo Mari, The Fable Game

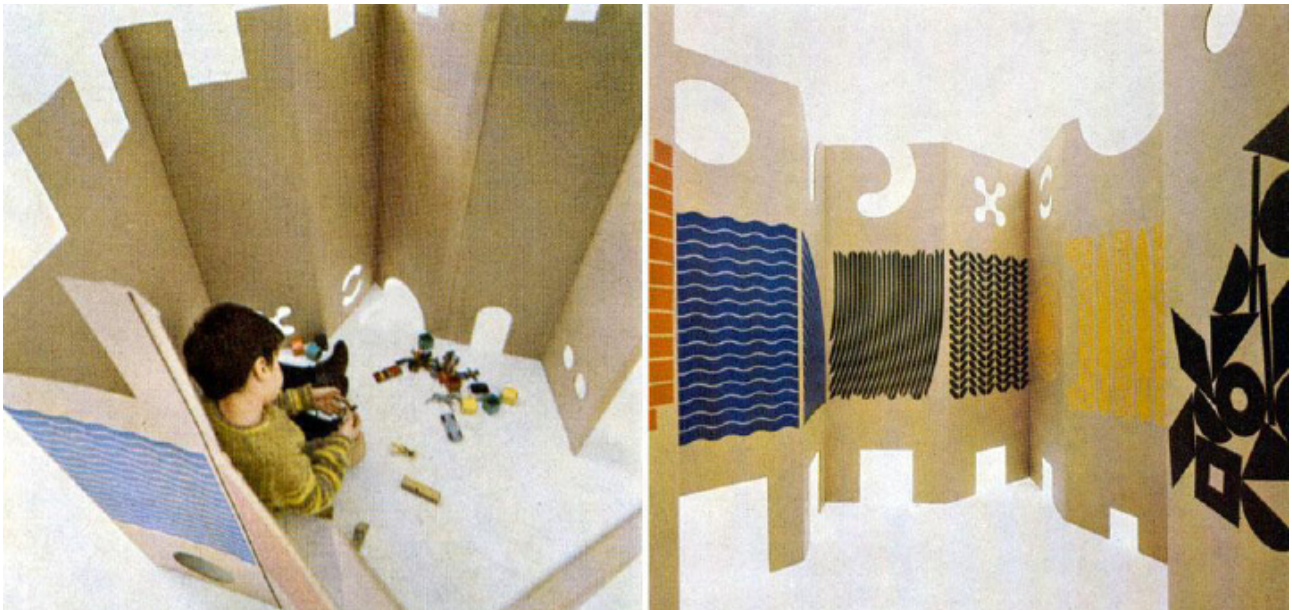


Fig.12- "Il posto dei giochi", Enzo Mari



Fig.13 - "Il posto dei giochi", Enzo Mari

Um dos grandes sucessos na história dos brinquedos e ainda hoje uma das maiores referências no âmbito do design é os blocos da LEGO. A Lego fundada em 1932 por Ole Kirk Kristiansen, é um dos principais fabricantes mundiais de materiais para brincar. Até 1935, a empresa fabricava edifícios, móveis e brinquedos, mas depois focou-se na produção exclusiva de brinquedos de madeira (fig. 14 e 15). O nome LEGO surgiu a partir de duas palavras dinamarquesas LEG GODT (que significa Jogar Bem) abreviadas para o nome LEGO®.

Com o aparecimento do plástico como matéria-prima as possibilidades de produção em massa aumentaram, mas o primeiro brinquedo a ter realmente sucesso nas vendas foi o "The Ferguson tractor" (fig.16). Mais tarde com objetivo de criar brinquedos menos estáticos e mais entusiasmantes, surgiu os blocos LEGO projetados para encaixar uns nos outros. Até hoje é o produto mais importante da empresa e foi nomeado "Brinquedo do Século" duas vezes<sup>11</sup>. Os blocos na sua forma atual foram lançados em 1958 e o que os torna únicos são as possibilidades ilimitadas de construção. É apenas uma questão de deixar a imaginação fluir e deixar ideias criativas emergir através do jogo (fig.17 a 19).

<sup>11</sup> Retidado e traduzido de: <https://www.lego.com/pt-pt/aboutus/lego-group/the-lego-group-history>



Fig.14 - Wooden toys from the early 1930s



Fig.15 - The wooden duck



Fig.16 - The Ferguson tractor



Fig.17 - Automatic Binding Bricks launches in 1949



Fig.18 - Jumbo bricks as marketed in North America



Fig.19 - Blocos lego

## 2.4 Os Centros comerciais como espaços de entretenimento no sec XXI.

Segundo a Associação Portuguesa de Centros Comerciais (APCC), um Centro Comercial, ou Shopping Center, entende-se assim desde que reúna os requisitos definidos na Portaria 424/85 de 5 de julho<sup>12</sup>, nomeadamente:

- a) Possua um número mínimo de 12 estabelecimentos e uma área bruta mínima de 500 m<sup>2</sup>, devendo estes na sua maior parte exercer atividades comerciais diversificadas e especializadas, de acordo com um plano previamente delineado;
- b) Todas as lojas deverão estar instaladas num único edifício ou em edifícios contíguos interligados, devendo estes possuir zonas comuns por onde prioritariamente se fará o acesso às lojas nele implantadas.
- c) O conjunto do empreendimento terá de possuir unidade de gestão, entendendo-se por esta implementação, direção e coordenação dos serviços comuns técnico-comerciais, bem como a fiscalização do cumprimento de toda a regulamentação interna.
- d) O regime de funcionamento (abertura e encerramento) dos diversos estabelecimentos deverá ser comum, com exceção dos que, pela especificidade da sua atividade, se afastem do funcionamento usual das outras atividades instaladas.

### 2.4.1 O aparecimento dos shoppings

*“A origem do modelo comercial que denominamos de Centros Comerciais divide aqueles que se dedicam a este tema. Se por um lado há quem aponte as galerias em França, Itália, Bélgica e Inglaterra como as precursoras dos Centros Comerciais, outros apontam os Estados Unidos da América como a pátria mãe dos Shopping Centers” (Mestre, 2012, p. 16).*

<sup>12</sup> Retirado do site: <https://www.apcc.pt/centros-comerciais/definicoes-e-tipologias/definicao-de-centro-comercial/3>

O aparecimento do Shopping Center, como a própria denominação aparenta ser algo muito americano, mas são muitos os autores que aprofundam este tema e argumentam que este conceito de edificação voltada para o consumo já tinha os seus precursores na Europa, exemplo disso são as famosas galerias parisienses, belgas, italianas, e as arcadas comerciais em várias cidades britânicas. (Gardner & Sheppard, 1989); (O'Brien Larry, 1988)

Porem o Shopping Center, ou centro comercial, como entidade urbanística com as características já referidas, com planeamento fechado e gestão unificada é provavelmente uma criação norte-americana. O arquiteto vienense Victor Gruen quando emigrou para os EUA, nos finais dos anos trinta, em conjunto com outros empreendedores, criaram padrões que direcionaram o desenvolvimento dos centros comerciais naquele país (Gillette, 2012). Ficou conhecido como o "pai dos centros comerciais" e o conceito desenvolvido influenciou os centros comerciais europeus modernos, tal como conhecemos hoje. (Cachinho, Silva, & Castanheira, 2000)

## 2.4.2 Entretenimento nos centros comerciais.

Em Portugal os Centros comerciais, são uma referência na área do consumo, e são locais bastante frequentados onde o consumidor é atraído pelo aumento da oferta e opções de escolha. Nota-se um grande investimento neste sector e as vendas deste 2013 tem vindo a crescer. (CBRE., 2018)

Na atualidade o que torna os centros comerciais tão importantes e mais competitivos relativamente a outros centros de comércio é a integração de espaços de lazer. O centro comercial deixou de ser simplesmente um local de compras, mas sim um local onde os consumidores possam conviver, que gostam de estar, assistir a eventos, desfrutar do ambiente para além das lojas e obter uma dinâmica completa.

Com uma maior preocupação em trabalhar o lazer, o entretenimento, a cultura, além dos aspetos básicos destes estabelecimentos e da necessidade de consumo dos consumidores, os números de visitantes dos centros comerciais têm vindo a aumentar e existem tendências para continuar a alavancar este número. (Cushman & Wakefield, 2018)

O ócio e as atividades que o suportam, como parte do planeamento e estratégia para atrair o público-alvo, são muito importantes. Além das tradicionais praças de restauração (pastelarias, restaurantes, gelatarias, fast foods, cafés...) existe uma preocupação em incorporar elementos novos, dependendo das limitações do espaço, como cinemas, salas de jogos, exposições de arte, recitais de música, espetáculos de moda, atrações infantis, etc. São elementos que contribuem para um toque de distinção e que complementam o trabalho desenvolvido por arquitetos e designers. (Alonso & Juste, 1991)

As transformações que se sentem ao longo da história e evolução dos centros comerciais, são muito atribuídas ao planeamento focado nesta identidade de lugar de consumo e ócio, desde a localização urbana, o mix comercial<sup>13</sup>, o lay-out, a arquitetura e design de projetos. O ponto de diferenciação e a preferência por quem procura estes espaços e pontos de venda, está primeiramente relacionado com

<sup>13</sup> Mix comercial é a composição do tipo de negócios representados no shopping center, é definida na altura do estudo de viabilidade, tendo em conta o perfil da população existente na área de influência, o tipo de centro e dos comerciantes desejáveis. (Pereira & Falhas, s.d)  
Retirado do site: <https://vdocuments.pub/centros-comerciais-mfh.html>

a oferta de atividades de lazer, depois pelo seu design, arquitetura e decoração de interiores e por último pelas necessidades de consumo de diferentes itens, como calçado e vestuário, livros, artigos de papelaria ou ida ao supermercado. (Cachinho, Silva, & Castanheira, 2000)

### **2.4.3 Casos de estudo - Entretenimento infantil em centros comerciais**

Como já referido as atrações infantis nos centros comerciais são zonas de lazer fundamentais, que influenciam na escolha e preferência dos consumidores a visitarem estes espaços. São estratégias planeadas para atrair o público alvo e quanto melhor a oferta, a probabilidade de voltarem é maior.

Serão apresentados alguns casos estudo, de zonas dedicadas ao entretenimento infantil em centros comerciais de Portugal.

## COLOMBOLAND – ONDE A DIVERSÃO É GARANTIDA

### Centro comercial Colombo – Lisboa

O Colomboland<sup>14</sup> é um espaço de diversão infantil, para crianças dos 2 aos 9 anos, inspirado no fundo do mar e nos seres vivos que nele habitam. A sua estrutura teve como conceito um misto de uma criatura marinha com um dinossauro, “Colombossauros” (fig. 20 a 23). Oferece uma experiência de aventura, divertida e educativa. Constituído por escorregas, jogos interativos, túneis de rede e uma zona de descanso para os pais, onde podem tranquilamente monitorizar e apreciar o divertimento dos filhos.

O projeto foi desenvolvido, produzido e instalados pela Play Planet, uma empresa de Design & Build



Fig.20 - Colomboland



Fig.21 - Colomboland



Fig.22 - Colomboland



Fig.23 - Colomboland

14 <https://play-planet.pt/portfolio/centro-comercial-colombo/>

## NORTLAND<sup>15</sup> Norte Shopping – Porto

A proposta do Norte Shopping é um espaço de entretenimento infantil para crianças dos 2 aos 9 anos, com uma estrutura colorida inspirada nas cores do arco-íris, o Nortland (fig.24 a 27). Cada uma das 7 cores representa uma zona com temas próprios. Cada cor está associada aos jogos adequados às diferentes idades, sendo o vermelho para os mais velhos e o violeta para os mais novos. O espaço é composto por labirinto de rede, gruta, escorregas, montanha de escalada, túnel submarino, mesa de jogos e ainda dispõe de equipamento inclusivo para crianças com dificuldades motoras. O parque visa promover momentos de diversão e brincadeira que despertem os sentidos das crianças para um crescimento saudável e em harmonia, na sociedade e ambiente que as rodeia.

O projeto foi desenvolvido pela empresa Studio Dass com colaboração da Urban Division, em Portugal.



Fig.24 - Nortland



Fig.25 - Nortland



Fig.26 - Nortland



Fig.27 - Nortland

<sup>15</sup> <https://architizer.com/projects/nortland/>

## ESCORREGA DO DRAQUI<sup>16</sup> Shopping Resort UBBO – Lisboa

Este é um equipamento com um conceito e forma inspirados na lenda de São Jorge e o Dragão. O Draqui é um escorrega gigante com forma de dragão que permite as famílias transitarem do piso 1 para o piso 0, numa viagem divertida e única no setor dos centros comerciais em Portugal (fig.28 a 30).

56



Fig.28 - Escorrega do Draqui



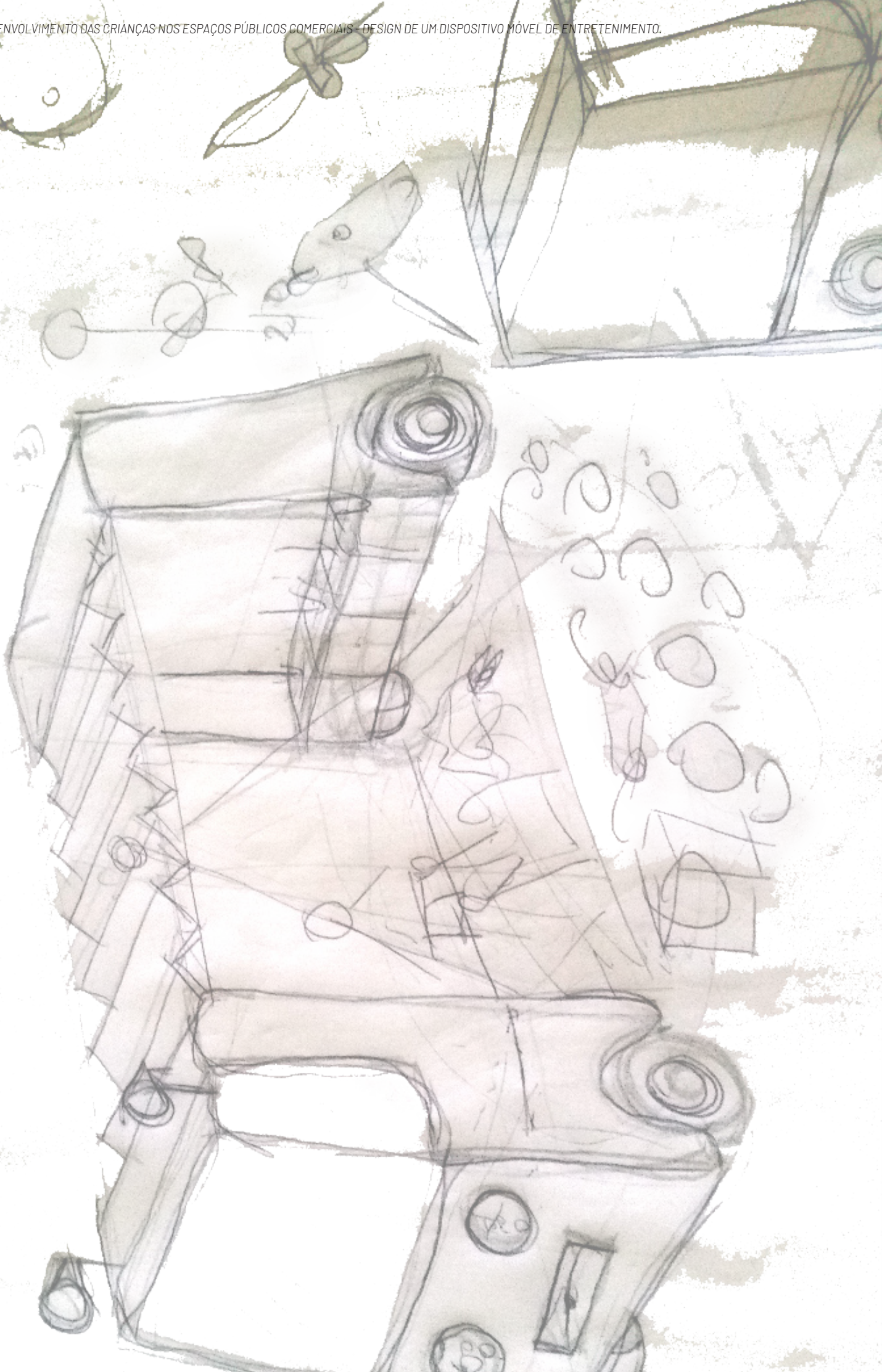
Fig.29 - Escorrega do Draqui



Fig.30 - Escorrega do Draqui

16 <https://ubbo.pt/diversao/escorrega-do-draqui/>





# 3

## Parte

*Camioneta Mágica uma proposta  
de Design para o Fórum Madeira*

### **3.1. Desenvolvimento de um dispositivo móvel para entretenimento infantil para o Centro Comercial Fórum Madeira.**

A "Camioneta Mágica", é o resultado da primeira colaboração entre o Forum Madeira e o Mestrado em Design dos Espaços, da Universidade da Madeira. A diretora de marketing do Fórum, Luísa Aguiar solicitou à Professora Susana Gonzaga que desenvolvesse com os seus alunos propostas inovadoras, versáteis e sobretudo surpreendentes para proporcionar às crianças madeirenses algo de novo, divertido e entusiasmante.

Desenvolveu-se um dispositivo móvel para entretenimento infantil que se desloca pelo centro comercial, que se transforma, que muda a sua estrutura. É mágico porque nunca se sabe o que transporta, em que paragem irá parar e porque mais do que trazer atividades, foi pensado e construído para criar dentro do centro comercial, um outro território. Um espaço sem limites para a aprendizagem, divertimento e criatividade.

Dedicado às crianças entre os 3 e os 12 anos, a "Camioneta Mágica" foi desenvolvida com uma linguagem formal sóbria e simples, que permita às crianças explorarem as possibilidades de brincadeira, imaginando e antecipando o fator surpresa das atividades e jogos que serão apresentados, sempre diferentes, cativantes, didáticos e lúdicos. O importante é ir à descoberta e divertir-se.

Este projeto foi um trabalho desenvolvido com orientação e apoio constante da professora Susana Gonzaga e da equipa do forum, durante todas as fases do processo desde a conceção à produção, em conjunto com a empresa Madeira Criativa que se aliou a este desafio de construir um produto exigente tanto ao nível da conformação dos materiais como da resistência e segurança que um objeto desta natureza exige.

### 3.2 Âmbito do projeto

Este projeto é a resposta à proposta feita pelo Forum Madeira ao Mestrado em Design dos Espaços da Universidade da Madeira. A proposta foi apresentada pela Professora Susana Gonzaga no âmbito disciplinas de Design Estúdio 1 e Investigação em Design, como uma das alternativas de linhas de investigação, a serem desenvolvidas como tema de dissertação.

Após a escolha individual de cada aluno, ficou definido que, dos alunos que escolheram trabalhar na proposta para um artefacto lúdico móvel para o Centro Comercial, só um dos projetos seria selecionado pelo Forum Madeira e posteriormente avançaria para a fase de produção.

Foi disponibilizado pelo Forum Madeira uma verba total de cinco mil euros, sendo que três mil seriam destinados para a produção da proposta vencedora.

O primeiro contacto dos alunos com os representantes do Forum Madeira, decorreu no dia 11 de outubro de 2017 pelas 10 horas, onde foi apresentado um briefing com descrição do que pretendiam.

O principal objetivo era que desenvolvêssemos um artefacto de entretenimento para crianças, não só com a finalidade de cativar e atrair o público-alvo, mas ressaltando que seria importante que o dispositivo fosse inovador, versátil no sentido de não ser estático e limitado a um só tema ou atividade, com a possibilidade de ser usado em vários locais dentro do espaço comercial, e deslocar-se facilmente, inclusive nas zonas técnicas. Após a apresentação do briefing da proposta fizemos uma visita guiada às instalações, tanto as públicas, como as áreas técnicas e de serviços.

Foi nosso objetivo criar um produto surpreendente, dinâmico e inovador em que as crianças se sintam envolvidas, integradas e parte de um ambiente tradicionalmente comercial.

### 3.3 Caracterização do espaço

O Forum Madeira é um centro comercial localizado numa zona turística, de referência residencial e de lazer do Funchal, com cerca de 20.000 m<sup>2</sup> de superfície comercial, com 60 lojas distribuídas por 3 pisos, uma zona de restauração com uma esplanada comum com 450 lugares e com capacidade para 800 lugares de estacionamento.

O edifício apresenta um conceito de “ar Livre”, embora parcialmente coberto o seu layout é organizado à volta da sua praça central, com destaque na torre que procura refletir elementos tradicionais da arquitetura madeirense. Possui uma cobertura com extensa área verde composta por jardins, com uma vista panorâmica sobre o mar.

A sua gestão é feita pela Multi Mall Management, empresa líder na gestão de empreendimentos comerciais em Portugal.

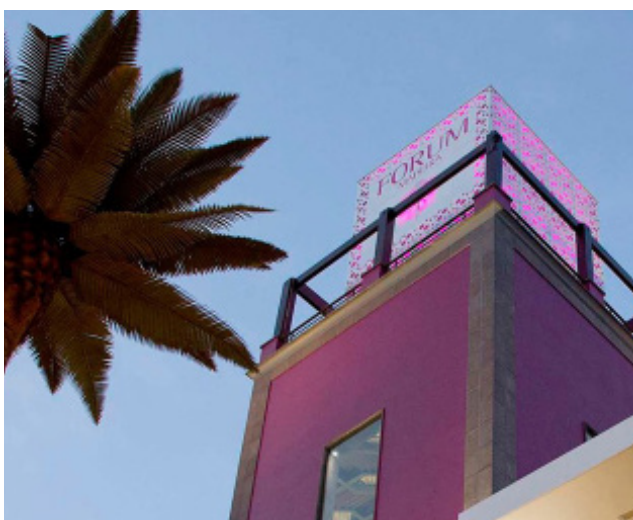


Fig. 31 - Torre Forum Madeira



Fig.32 - Vista aerea Forum Madeira



Fig.33 - Vista aerea Forum Madeira



Fig.34- Jardim na cobertura Forum Madeira



Fig.35 - Vista da torre dentro do Forum madeira



Fig.36 - Piso 0 praça central do Forum madeira



Fig.37 - Parque infantil no piso 0 Forum Madeira



Fig.38 - corredor piso 2 Forum Madeira

### 3.4 Processo de design

Partimos do processo em design para criar a nossa proposta, que pretende proporcionar às crianças com idades compreendidas entre os três e os doze anos, um novo conceito de interação entre o objeto e o espaço, relacionando-os com as atividades que ali decorrerão que têm um forte caráter didático e lúdico. Foi nosso objetivo criar um produto surpreendente, dinâmico e inovador em que as crianças se sintam envolvidas, integradas e parte de um ambiente tradicionalmente comercial.

O processo de design deste projeto iniciou no primeiro semestre do segundo ano do Mestrado em Design dos Espaços da Universidade da Madeira, mais precisamente em setembro de 2017 na disciplina de Design Estúdio 1. Começamos por definir um cronograma para plano de trabalhos (fig.39).

A apresentação do tema de investigação, agendada para 18 de outubro de 2017, foi o ponto de partida para dar início à investigação do conceito do projeto. Foi apresentado um abstract com os principais objetivos, o método de design a ser usado, o out comes, revisão bibliográfica e um mapa com a definição dos macro e micro temas a explorar (fig.40).

Deu-se início a uma pesquisa de temas e de casos estudo pertinentes para o projeto, com o intuito de encontrar respostas às questões: para quem, para onde e porquê do projeto? Entender o público-alvo é essencial para dar início a um processo de design, de modo a atingir os objetivos do patrocinador, mas também acrescentar algo de único e inovador que possa contribuir para o bem-estar, desenvolvimento e crescimento de quem usufruir do produto final.

Como já referido, esta dissertação seguiu o processo de design Double Diamond criado em 2005, pelo British Design Council, uma metodologia, na prática, de Design Thinking, por ser a que mais se adequa a um projeto desta natureza. Sendo formada por quatro fases distintas: Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar (fig.41 e 42).



Fig.39 - Cronograma para plano de trabalhos



Fig.40- Mapa macro e micro temas

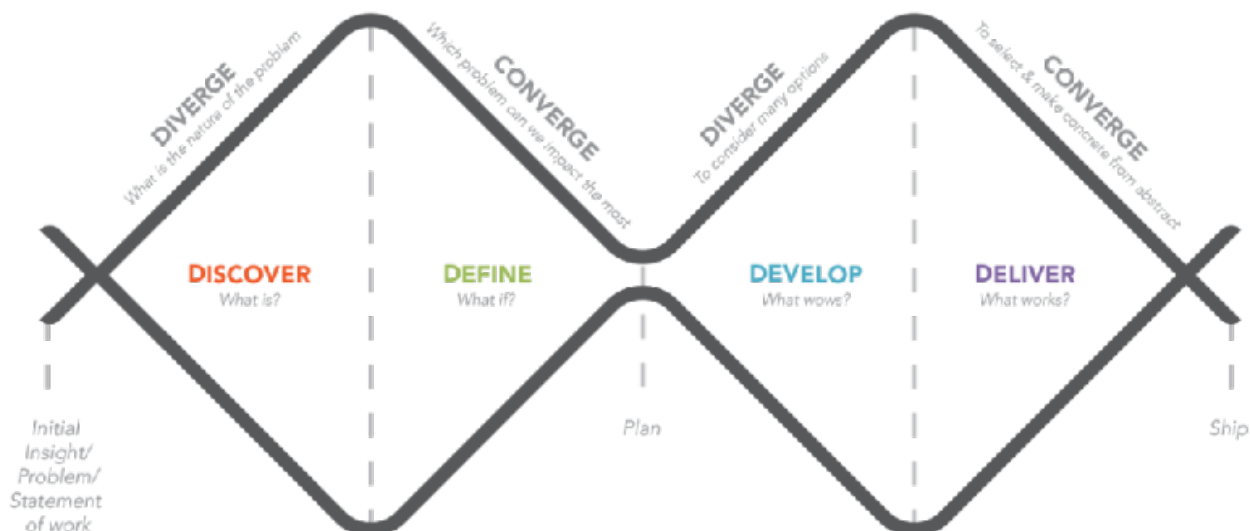


Fig.41 - Design thinking "Double Diamond" Process Model

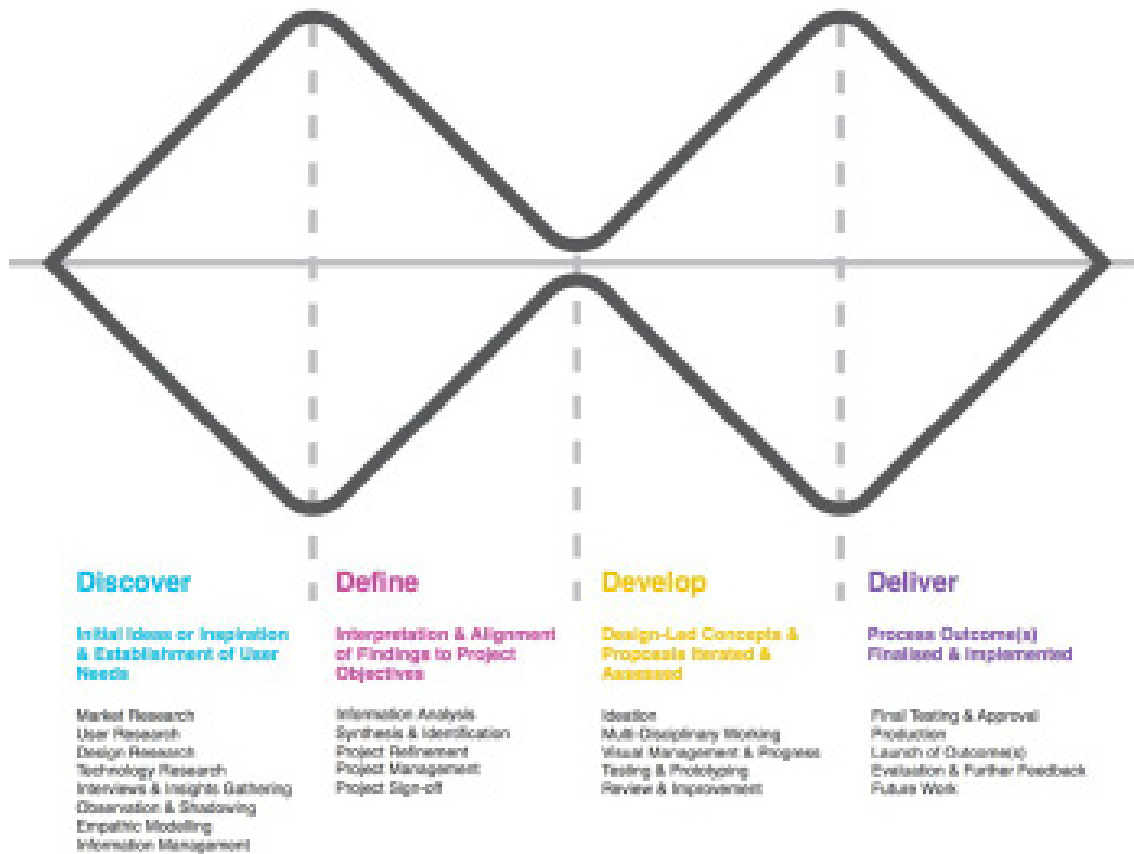


Fig.42 - Design thinking "Double Diamond" Process Model

### 3.4.1 Conceito

Durante a pesquisa verificou-se que o ato de brincar faz parte do desenvolvimento da criança, é assim que ela aprende a estar e fazer parte da sociedade. Através da brincadeira a criança cria o seu próprio espaço e interpreta o mundo que a rodeia à sua maneira.

Através do faz-de-conta, da fantasia e imaginação a criança reflete aquilo que a rodeia e por vezes é a simplicidade dos objetos ou brinquedo com que ela brinca que a leva a uma melhor exploração desses campos.

Quando um brinquedo é demasiado elaborado ou demasiado representativo da realidade, deixa pouca margem para imaginar algo diferente daquilo que já é, por outro lado se for algo pouco definido, com formas mais simples, ou até mesmo elementos naturais como por exemplo paus, folhas, pedras etc., a criança pode imaginar e fantasiar o que ela quiser.

No dia 08 de novembro de 2017 apresentou-se a imagem conceito, a representação da ideia geral do que se pretende para o projeto, ou seja, projetar um mundo mágico, de fantasia e lúdico, através de formas básicas simples de forma a estimular a criatividade das crianças. Um espaço atrativo que proporcione momentos divertidos e interativos (fig.43).



Fig.43 - Montagem imagem conceito

A caixa de cartão é uma analogia ao “mundo” individual da criança e ao espaço mágico, de fantasia que será proporcionado, onde poderá brincar, ser criativa e aprender com as formas básicas e simples do artefacto a ser desenvolvido, representado pelos cubos. A expressão da criança representada na imagem conceito é o que se pretende com o resultado final, momentos de divertimento e alegria, cheios de energia positiva simbolizada pela fonte de luz.

### 3.4.2 Esboços

A partir da imagem conceito começamos a explorar mais a forma do produto e a seleccionar elementos que podiam contribuir para o projeto, tendo sempre em consideração a criação de um produto versátil, inovador, e de fácil mobilidade dentro do espaço comercial.

Ser versátil entendeu-se que deveria ter várias funções diferentes umas das outras e não ser condicionado a uma só atividade. Algo que as crianças se sintam envolvidas com um forte carácter didático e lúdico. Com várias atividades sempre diferentes podemos apelar aos estímulos sensoriais das crianças, projetando um mundo mágico, de fantasia e diversão.

Ter várias atividades implicou pensar numa solução para poder armazenar e transportar todos os objetos e artigos a serem utilizados. Teria de ter espaço para arrumos, ter mobilidade e poder deslocar-se tanto nas zonas públicas do centro, mas também nas zonas de técnicas.

Assim surgiu a primeira ideia quanto à forma, uma caixa com rodas com capacidade de armazenamento (fig.44). Da caixa com rodas que transporta algo, fizemos uma pesquisa e através de campos semânticos e associativos, surgiu a analogia aos transportes públicos, mais precisamente aos autocarros escolares destinados ao transporte de crianças. Uma "Camioneta Mágica". Assim surgiu o nome, que também é uma referência aos transportes públicos, "camioneta", termo usado pelo povo madeirense (fig.45).

Uma viagem de autocarro, com inúmeras paragens privilegiando a mobilidade e a surpresa de poder ter atividades sempre diferentes, projetando um mundo mágico, de fantasia e diversão em lugares diferentes do centro comercial.

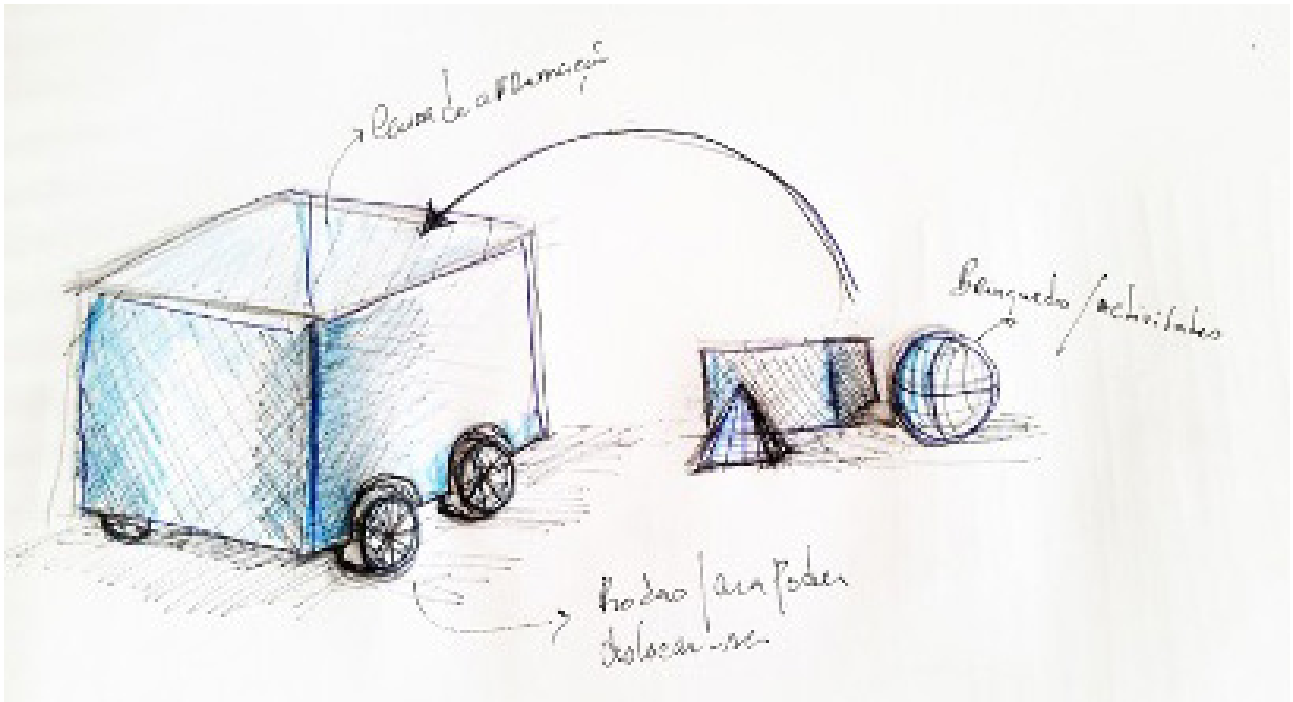


Fig.44 - Esboço, ideia inicial da forma

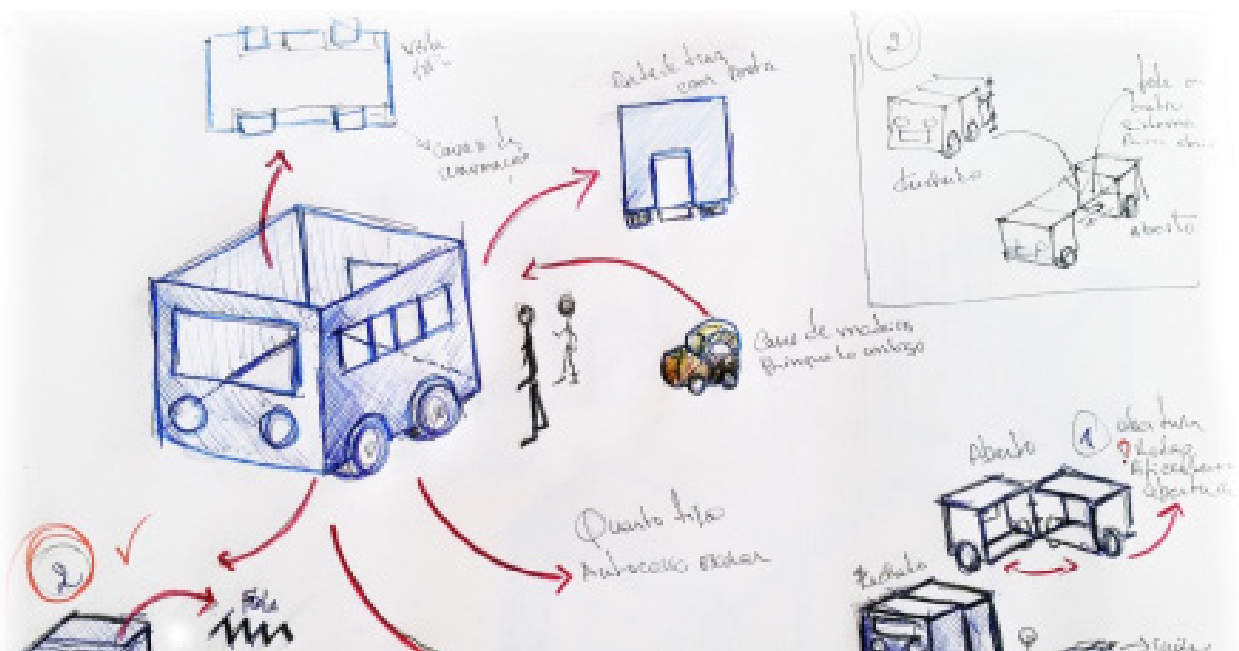


Fig.45 - Esboço, analogia aos transportes públicos

A ideia começou a ser explorada e decidimos que em vez de um monovolume que ocuparia muito espaço e seria pouco funcional a nível da deslocação, seria uma caixa dividida em duas partes e extensível, de modo que, quando estivesse a ser deslocada ficaria fechada e compacta, e quando parada abrisse, assim podia ter uma área maior de entretenimento, para as atividades a decorrer (fig.46).

Apresentamos os esboços do projeto em aula e selecionamos a ideia que passaria para a fase seguinte (fig.47).

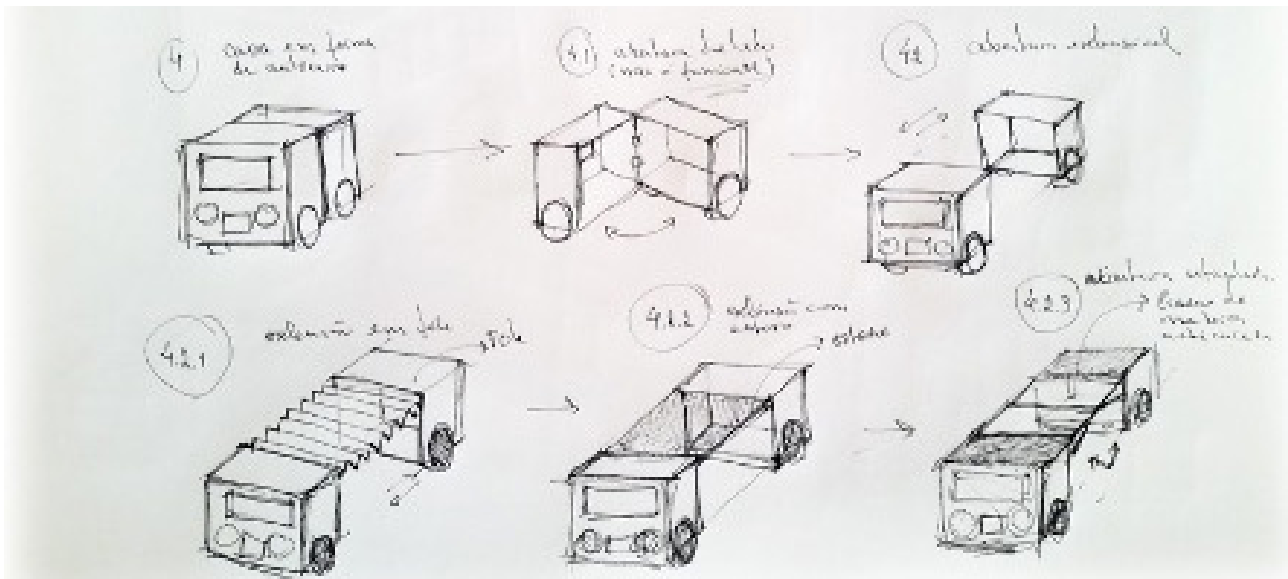


Fig.46 - Esboço, estudos transformação de monovolume para dois volumes.

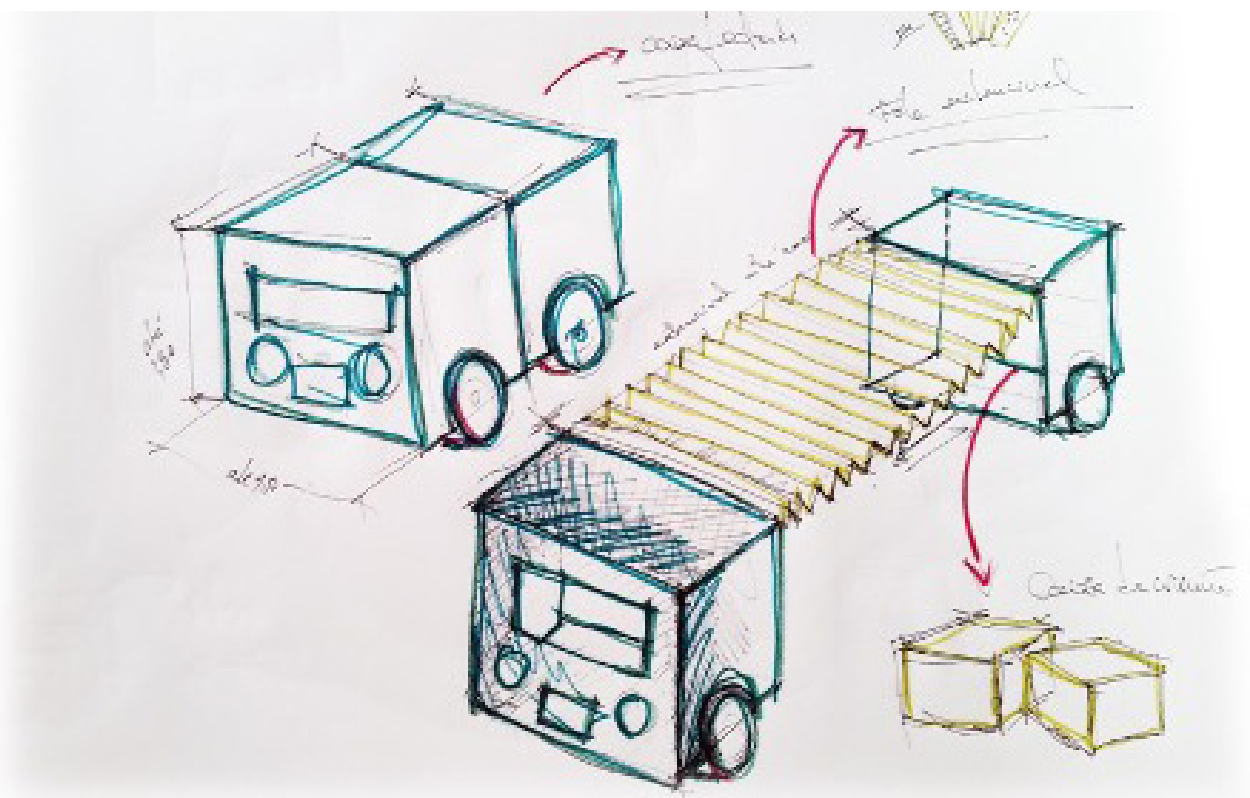


Fig.47- Esboço, ideia seleccionada

### 3.4.3 Pré-projeto

Damos início à elaboração do desenho técnico e à modelagem 3D da “Camioneta Mágica”. O programa utilizado foi o Rhinoceros com auxílio do KeyShot para a renderização.

A apresentação do pré-projeto decorreu entre os dias 29 e 30 de novembro 2017, onde todos os alunos apresentaram as propostas a um júri constituído pela docente da disciplina, a Professora Doutora Susana Gonzaga e a Direção de Marketing do centro comercial Forum Madeira.

O pré-projeto apresentado foi um culminar de todo o trabalho desenvolvido até à data, incluindo a imagem conceito, os esboços, a idealização do que se pretendia com o produto final e as potencialidades a nível das atividades de entretenimento (fig.48 a 52).

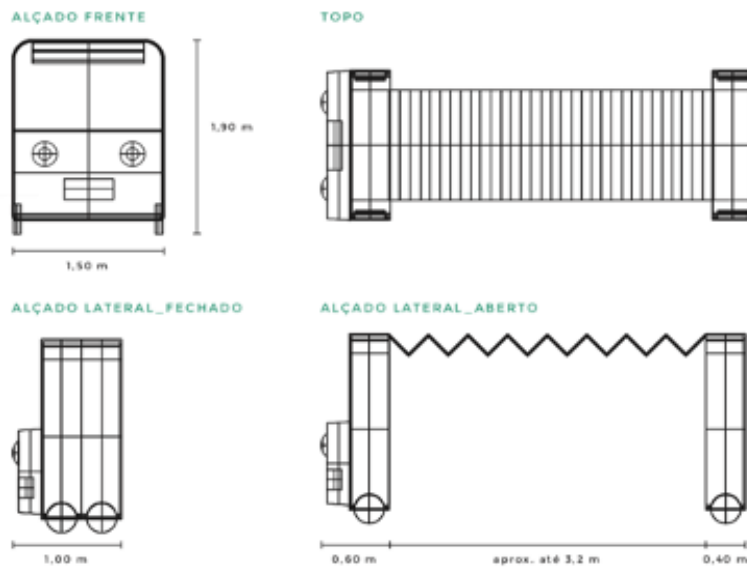


Fig.48- pré-projeto - 2D camioneta mágica

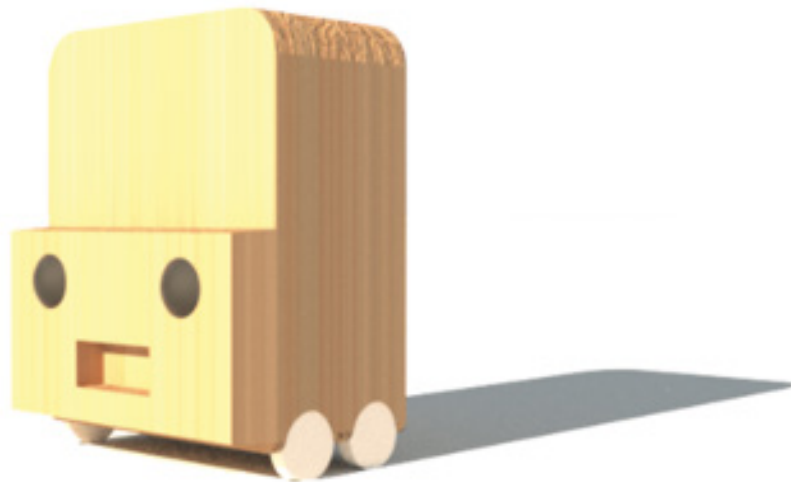


Fig.49 - pré-projeto - 3D "camioneta mágica" fechada

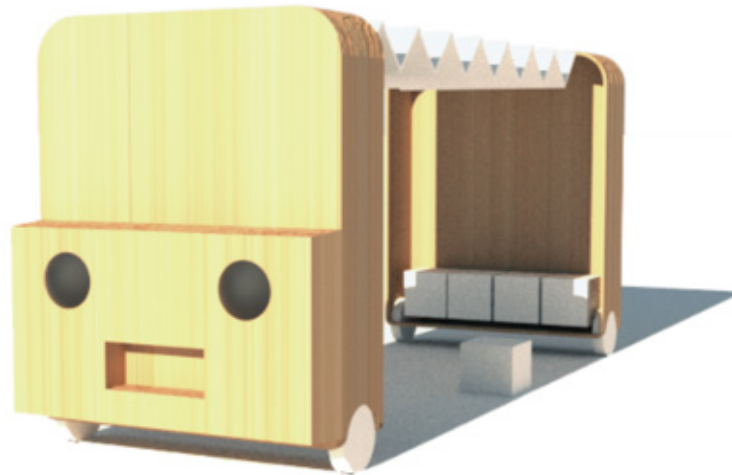


Fig.50 - pré-projeto - 3D "camioneta mágica" aberta

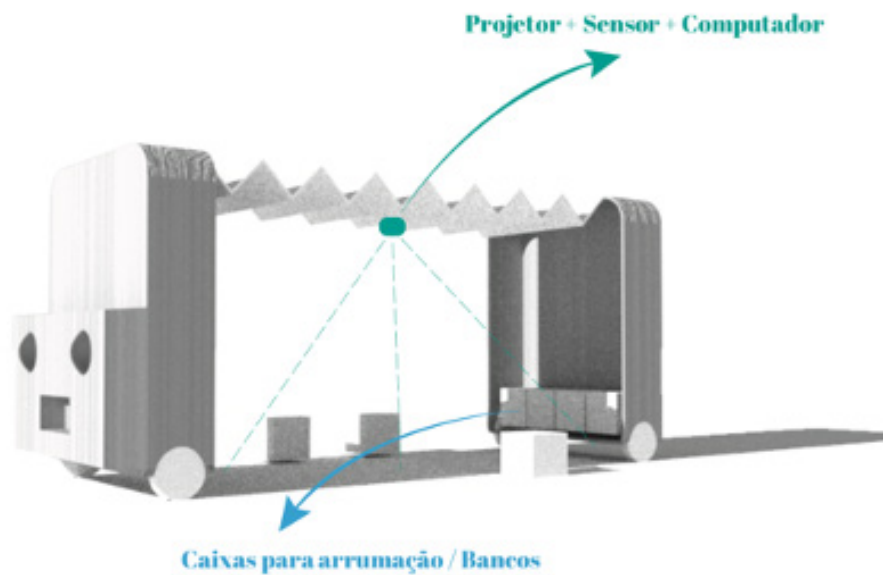


Fig.51 - pré-projeto - 3D "camioneta mágica" complementos

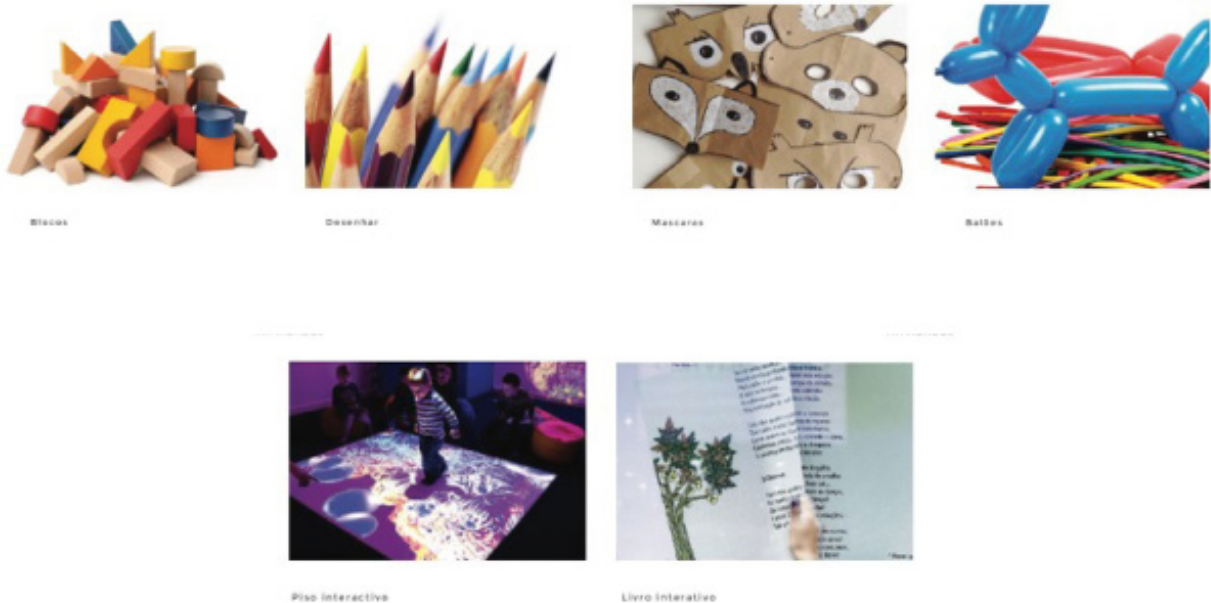


Fig.52 - pré-projeto - actividades sugeridas "camioneta mágica"

O feedback foi positivo, mas foram sugeridos alguns melhoramentos na forma do artefacto e a colocação de algum instrumento com som, que fosse alegre e chamativo, como por exemplo uma buzina.

Foi ressaltado que seria importante que a estrutura estivesse preparada para a possibilidade de uma zona digital interativa e o projetor proposto era bastante interessante e atrativo.

As restantes atividades a decorrer ficariam à responsabilidade de uma equipa de animadores contratados pela administração do centro comercial Forum Madeira.

Com esta avaliação, o próximo objetivo foi o aperfeiçoamento da "Camioneta Mágica". Trabalhamos a forma de maneira a criar uma estrutura que transmitisse uma personalidade mais amigável, mas mantendo as linhas simples e sóbrias da ideia inicial (fig.53 a 56).



Fig.53 - 2 Alternativa da "Camioneta" - de frente, fechada



Fig.54 - 2 Alternativa da "Camioneta" - traseira, fechada



Fig.55 - 2 Alternativa da "Camioneta" - aberta



Fig.56 - 2 Alternativa da "Camioneta" - aberta, com caixas

Após a alternativa onde arredondamos as arestas de modo a suavizar a forma, trabalhamos mais a forma e adicionamos elementos que ajudaram a personificar o produto, como uma abertura frontal que parecesse uma boca, os faróis como indicativo de uns olhos e o símbolo do Forum Madeira como nariz (fig.57 e 58).



Fig.57 - 3 Alternativa da "Camioneta" - de frente, fechada



Fig.58 - 3 Alternativa da "Camioneta" - traseira, fechada

Introduzimos acessórios que complementam o artefacto e para criar mais semelhanças com uma camioneta, como os limpa-vidros, um letreiro, luzes e para-brisas na frente e na traseira. Introduzimos também buzinas.

### 3.4.4 Projeto

Nas duas primeiras fases da metodologia usada, o Double Diamond, descobrimos que a necessidade de brincar de forma livre é importante, que as formas mais simples e naturais são as que mais estimulam a criatividade e as possibilidades de brincadeira. Percebemos que um brinquedo estático e demasiado elaborado, restringe a capacidade de imaginar mais além do que já é, por isso definimos que teria de ser algo com movimento, versátil e que não fosse baseado numa só temática. A "Camioneta Mágica" quis privilegiar a mobilidade e a surpresa de poder ter atividades novas e estar em lugares diferentes do centro comercial. Como uma viagem de autocarro, com inúmeras paragens e percursos que nos transportam para novas paisagens. Na terceira fase desenvolvemos a forma, as cores e os materiais assumindo essa semelhança, recorrendo a formas simples e sóbrias, para permitir e estimular a criatividade. A "magia" da camioneta vem das atividades sempre diferentes que explorarão os estímulos sensoriais das crianças, projetando um mundo mágico, de fantasia e diversão. Foi desenvolvida como resposta mais assertiva ao que nos foi solicitado pelo Forum Madeira, mas a pensar nas necessidades e preferências das crianças, para que se sintam incluídas no espaço projetado para elas, para que divirtam-se e queiram voltar. A entrega da apresentação final do projeto decorreu no 16 de janeiro de 2018, e a proposta "Camioneta Mágica" foi a vencedora (fig.59).



Fig.59 - 3d Projeto "Camioneta Mágica"

### 3.4.5 Adaptações | Alterações

74

As dimensões previstas estavam de acordo com as zonas técnicas do Forum madeira, o artefacto poderia ter até um metro e meio de largura, mas após uma reavaliação do espaço, foi necessário reduzir as dimensões da "Camioneta Mágica" para um metro de largura, devido às portas corta-fogo, pois algumas delas não abriam na totalidade, impedindo o deslocamento do artefacto (fig.60 e 61).

A parte extensível da "Camioneta Mágica" também sofreu alterações. Inicialmente estava previsto a abertura através de um mecanismo que era extensível como um fole, mas esta opção deixou de ser viável por não ser funcional além de muito dispendiosa. A segunda alternativa seria uma lona com um mecanismo de abertura em rolo, por ser mais leve e mais simples, mas também não correspondeu às expectativas, porque não criava apoio e estabilidade à estrutura quando estivesse aberta. A solução passou a ser duas folhas no mesmo material que a restante estrutura, com dobradiças e sistemas compasso multi-hidráulico (fig.62 e 63).

Para facilitar o deslocamento e também por questões de estabilidade, foram colocadas seis rodas giratórias com base e travão, três no segmento da frente e três no de trás.

No interior adicionamos elementos decorativos como um tabelie com volante, caixa de velocidades e porta-luvas.

A ideia Inicial do projetor agradou bastante o cliente, mas devido aos custos e à instabilidade provocada pela locomoção do artefacto, não foi possível a instalação desta solução como sugerido na primeira apresentação. Como alternativa, colocamos na estrutura, na parte interna, um monitor para obtermos uma zona digital interativa.

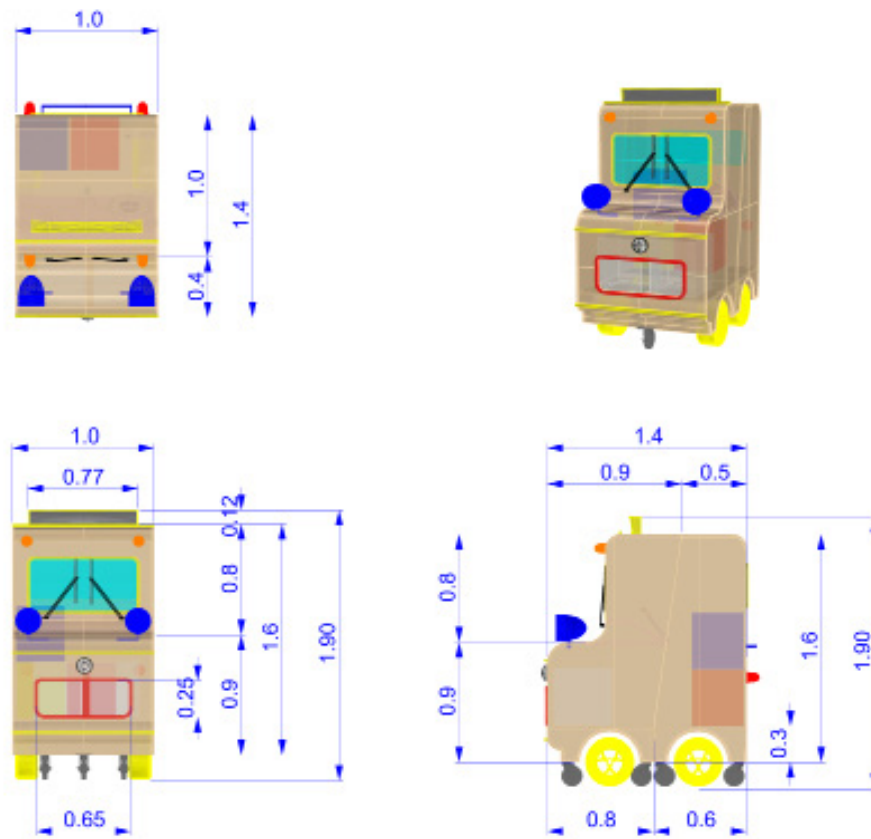


Fig.60 - desenho técnico, dimensão final "Camioneta Mágica" fechada



Fig.61 - 3d "Camioneta Mágica", dimensão final

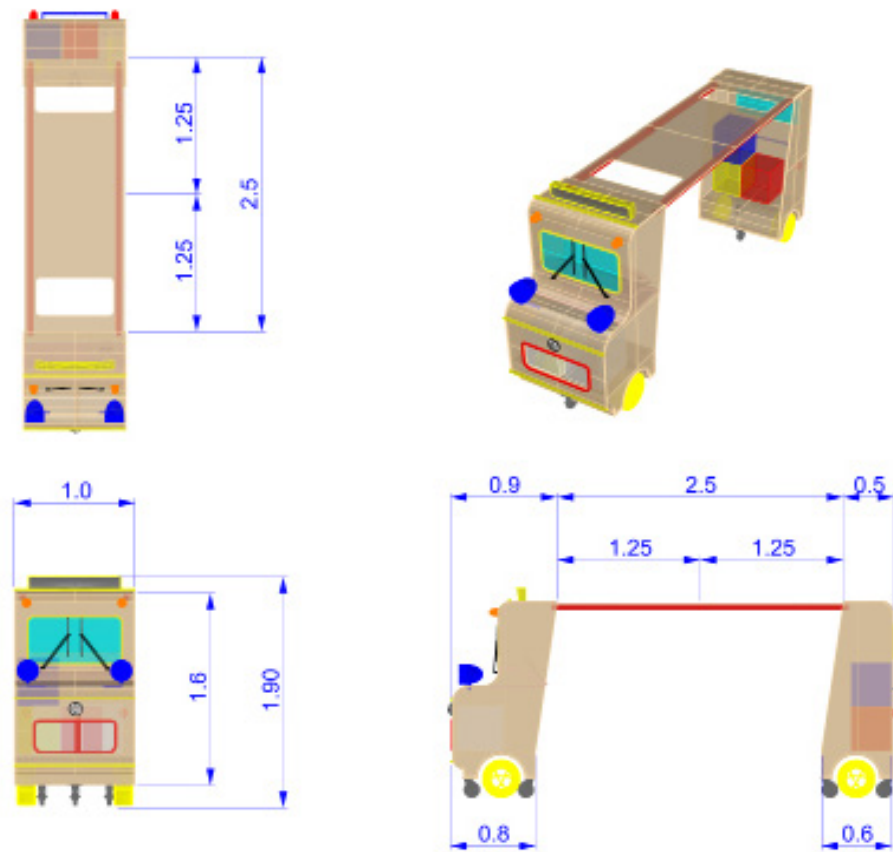


Fig.62 - Desenho técnico, dimensão final "Camioneta Mágica" aberta - estrutura, com dobradiças e sistemas compasso multi-hidráulico



Fig.63 - 3d estrutura, com dobradiças e sistemas compasso multi-hidráulico

### 3.4.6 Complementos adicionais

Surgiu a ideia de criar acessórios que complementaríamos e valorizávamos o projeto, não só esteticamente mas também com caráter informativo, nomeadamente placas de sinalética, para os locais de paragem (fig.64 e 65), letreiros com a descrição do local que a Camioneta Magica iria atuar (fig.66) e placas de matrícula com a identificação das entidades envolvidas no projeto (fig. 67 e 68).



Fig.64 - Placas sinalética, locais de paragem

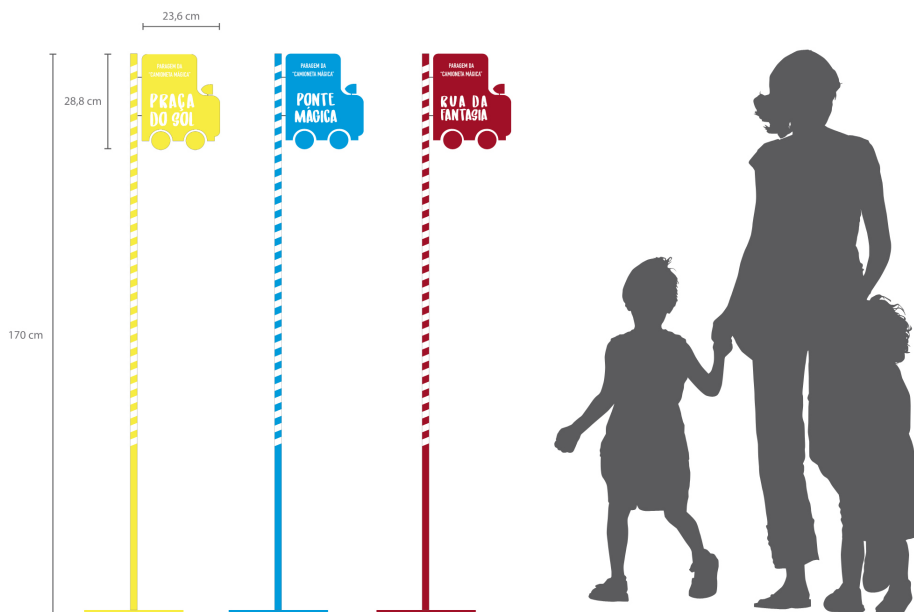


Fig.65 - Maquete placas sinalética, locais de paragem



Fig.66 - Letreiro, locais de paragem



DEPARTAMENTO  
ARTE E DESIGN  
UNIVERSIDADE DA MADEIRA



COORDENADOR:  
SUSANA GONZAGA  
DESIGN:  
LUÍSA S. FREITAS

Fig.67 - Maquete placa "matricula"



Fig.68 - Mockup placa "matricula"

### 3.5 Produção.

A produção da “Camioneta Mágica”, ficou a cargo da empresa “Madeira Criativa”, sediada na Região Autónoma da Madeira, sendo constituída por uma equipa de profissionais multidisciplinares e especializados, com vasta experiência no ramo da construção civil e da carpintaria. Atua no mercado desde 2011 oferecendo serviços de qualidade e desenhados às necessidades dos seus clientes, prezando pela sustentabilidade ambiental.

Todo o processo foi acompanhado com entusiasmo e com muita comunicação de ambas as partes, de modo que todas as fases e desafios encontrados no percurso fossem resolvidos com a perfeição e eficácia esperada, garantindo a funcionalidade e segurança do projeto.

A “Camioneta Mágica” teve um período de fabrico desde a preparação de materiais até à sua produção e entrega, de cerca de 7 semanas, entre 24 de abril de 2018 e 12 de junho do mesmo ano.

Estiveram envolvidos na sua produção um engenheiro civil, três 1º Oficiais de Carpintaria e quatro serventes.



Fig.69 - Logotipo da Madeira Criativa

### 3.5.1 Materiais e acessórios

A estrutura modular da camioneta, foi executada com contraplacado de referência Choupo de 18 mm categoria C2, com 1,40x1,00x1,80m (CxLxA), por ser um material resistente, pouco denso e leve. A opção teve em consideração a facilidade de deslocação da camioneta, não podia ser muito pesada (fig. 70 a 73).



Fig.70 - estrutura modular frontal



Fig.71 - estrutura modular frontal, parte interna



Fig.72 - estrutura modular frontal



Fig.73 - estrutura modular posterior

Para a abertura central, foi usado duas peças com 1,25x1,00m (CxL) também com contraplacado de choupo de 18 mm e os sistemas Hidráulicos são de uma viatura Marca Opel de 650N, para abertura de tejadilho (fig.74).

As quatro rodas principais, são para carrinho de mão pneumáticas de 180mm de diâmetro, foram adquiridos numa loja de materiais de construção (Casa Santo António). Por questões de estabilidade e seguranças foram adicionados seis rodízios giratórios com placa e travão, três no módulo da frente e outros três no módulo traseiro (fig.75 e 76).



Fig.74 - aplicação das chapas para a abertura central



Fig.75- Camioneta mágica com pneus pneumáticas



Fig.76 - Camioneta mágica com rodízios

Na zona do tabelie, tanto o volante como a alavanca da caixa de velocidades, são modelos reais de automóvel, foram adquiridos na sucateira (Recicliha), que posteriormente, foram limpos e restaurado (fig.77). Os faróis foram cedidos por um colecionador de peças e são um modelo original de um carro clássico, marca Austin (fig.78).

Todo o trabalho de iluminação nomeadamente os pontos de iluminação LED nos faróis frontais, incluindo cablagem, sistema de baterias, foram executados respeitando normas de segurança e para que, não ficassem expostos. As luzes de presença foram adquiridas em loja Auto, na secção Motos (fig.79).



Fig.77- Volante



Fig.78 - Faróis

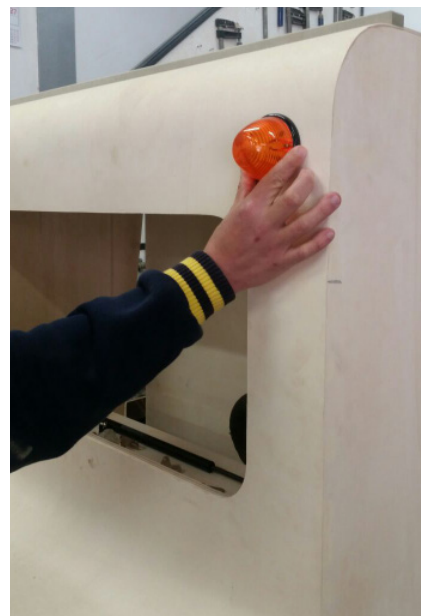


Fig.79- luzes de presença

Caixas interiores de apoio, foram feitas com cerca de 0,35x0,35x0,45m (CxLxA), em MDF Hidrófugo de 12mm, incluindo tampa removível. Para o "para-brisas" frontal e traseiro foi usado acrílico incolor de 3mm. O limpa-vidros é de uma viatura míni e todas as ferragens usadas são em aço Inox.

A execução das "paragens" de autocarro foi feita em tubo façar, com 1,50m de altura, incluindo base em chapa metálica de 4mm de espessura, bandeirola em chapa de PVC.

### 3.5.2 Acabamentos

Para os acabamentos, quisemos salvaguardar o aspeto e textura da madeira, respeitando o elemento natural e mantendo a simplicidade do artefacto. A estrutura em contraplacado choupo, toda ela foi envernizada com verniz poliuretano com 10% brilho, sem que alterasse demasiado a cor original.

As pinturas dos elementos coloridos, faróis, jantes, bordaduras de letterings, foram executadas com esmalte poliuretano de elevada resistência, sendo privilegiadas as cores primárias, azul, amarelo, vermelho, branco, mais uma vez querendo apelar à simplicidade, mas também de modo a fazer uma analogia ao nome e à personificação da "Camioneta Mágica". O azul para os faróis (olhos); o vermelho para a moldura da abertura frontal (boca); o branco para as caixas de acessórios da frente (dentes); o amarelo no letreiro, nas faixas de suporte da parte da frente e na retaguarda (autocarros de transporte público do Funchal, denominados por camionetas pelo povo madeirense)(fig. 80 a 83).

Os elementos decorativos do tabelie, caixa de velocidades, logótipo frontal "Forum Madeira" (nariz), as bandeirolas em chapa de PVC das "paragens" e letreiros foi aplicado vinil impresso.

A identificação das entidades envolvidas no projeto, foram gravadas a laser na madeira das matrículas, mantendo um aspeto simples e discreto, e as caixas interiores de apoio, foram lacadas também com esmalte poliuretano de elevada resistência, nas cores amarelo, verde, azul e vermelho e 2 brancas (dentes).



Fig.80 - Acabamentos camioneta Mágica



Fig.81 - Acabamentos Camioneta mágica



Fig.82 - Acabamentos Camioneta Mágica



Fig.83 - Elementos decorativos tabelie

### 3.5.3 Funcionamento

A Camioneta Mágica foi entregue nas instalações do Forum Madeira, transportada numa viatura Mitsubishi Canter com apoios de carga e descarga de empilhadora, foram feitas as últimas ligações elétricas, para podermos testar o funcionamento antes da inauguração (fig.84 a 87).



Fig.84 - Camioneta Mágica fechada com luzes ligadas vista de frente



Fig.85- Camioneta Mágica fechada com luzes ligadas vista de trás



Fig.86 - Camioneta Mágica aberta com luzes ligadas vista de frente



Fig.87 - Camioneta Mágica aberta com luzes ligadas vista de trás

### 3.6 Evento de lançamento

A data de lançamento foi anunciada através de uma circular informando os lojistas do Forum Madeira e posteriormente foram divulgados convites através das redes sociais e em vários meios de comunicação, como o jornal Diário de Notícias da Madeira, através de uma entrevista na estação rádio Antena 3 com o jornalista Romano Faria, e no programa Madeira Viva do Canal de televisão RTP Madeira, com a apresentadora Sofia Relva Borges.

85

O evento de lançamento da "Camioneta Mágica" foi agendado para o dia 20 de Junho de 2018, pelas 17 horas.

A apresentação deu-se na praça central no piso 0 do Forum Madeira e contou com a presença da Diretora de Marketing do Forum Madeira, Dr.<sup>a</sup> Luísa Aguiar, a minha orientadora e coordenadora do projeto Professora Susana Gonzaga, com o coordenador do Departamento de Arte e Design da Universidade da Madeira, Professor Carlos Valente e com a Pró-reitora Professora Ana Natividade.



Fig.88 - Banner de apresentação Forum Madeira



Fig.89 - Apresentação com convidados, Dr.ª Luisa Aguiar, Prof.ª Susana Gonzaga, Prof.ª Ana Natividade e Prof. Carlos Valente



Fig.90 - Entrega de prémio



Fig.91 - Entrega do prémio



Fig.92 - apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira



Fig.93 - apresentação da Cámioneta Mágica Forum Madeira - Promenor da matrícula



Fig.94 - apresentação da Cámioneta Mágica Forum Madeira



Fig.95 - apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira



Fig.96 - apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira



Fig.97 - apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira



Fig.98 - apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira



Fig.99 - apresentação da Câmineta Mágica Forum Madeira



Fig.100 - apresentação da Câmineta Mágica Forum Madeira



Fig.101 - apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira - promenor "nariz"



Fig.102 - apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira



Fig.103- apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira - zona digital interactiva



Fig.104 - apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira



Fig.105 - apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira - promenor tabelie



Fig.106 - apresentação da Cãmioneta Mágica Forum Madeira - promenor letreiro



Fig.107 - apresentação da Câmara Mágica Forum Madeira - promenor placa de paragem



Fig.108 - apresentação da Câmara Mágica Forum Madeira - promenor puxador na traseira e buzina

### 3.6.1 Resultados do desempenho


A primeira empresa de animação a fazer parte do projeto foi a empresa Changesurprise, Lda, representada pela sua marca registada Macroanima, prima por ser única, criativa e credível num mercado em constante evolução. A empresa apresentou o projeto de animação para ser desenvolvido através da iniciativa do Fórum Madeira, intitulada “Camioneta Mágica”.

O projeto foi desenvolvido durante um determinado período de tempo, aos fins de semana, em que a surpresa, a criatividade e a transformação da “Camioneta Mágica” traduzem-se através de atividades recreativas, jogos de dinâmicas ajustadas a crianças dos 3 aos 12 anos bem como ateliês com diversas temáticas, onde são exploradas e potenciadas as coordenações motora, cognitiva e criativa de cada criança.

Propõe-se que sejam criadas e, antecipadamente planeadas, temáticas mensais que desvendam um pouco sobre o que a Camioneta irá trazer naquele mês, cativando todas as crianças a visitar o Fórum Madeira e a explorar todas as surpresas divertidas proporcionadas pela Camioneta Mágica.

As atividades a serem desenvolvidas são sempre alvo de atualização mensal de acordo com o feedback obtido junto das crianças e dos intervenientes no projeto. Propõe-se que durante o mês sejam promovidas atividades, desenvolvidas aleatoriamente, alusivas ao tema daquele mês.

Apresentaram uma planificação, passível de alterações, onde se consegue perceber o funcionamento do projeto de animação, a temática mensal e as atividades a desenvolver (fig. 109 e 110).

  
Turismo, Recreação e Lazer

**CRONOGRAMA CAMIONETA MÁGICA**

PLANIFICAÇÃO DE ATIVIDADES				
JUNHO				
	20 (quarta-feira)	23 (sáb.)	24 (dom.)	30 (sáb.)
HORÁRIO	17:00h	11:00-12:00	11:00-12:00	11:00-12:00
TEMA	<b>Diversão Recreativa</b> (utilização de jogos e ateliers alusivos à recreação)			
ATIVIDADES	Apresentação oficial do projeto	- Minigolfe - Setas Aéreas	- Argola Mania - Arco e Flecha	- Minigolfe - Jogo das Latas
OBSERVAÇÕES				



A marca registada "Macroanima" é um sinal que identifica no mercado os serviços da empresa Changesurprise, Lda.  
www.changesurprise.pt | geral@changesurprise.pt | (00351) 962 214 915 |   Macroanima

Fig.109 - Planificação de atividades Macroanima

## CRONOGRAMA CAMIONETA MÁGICA

PLANIFICAÇÃO DE ATIVIDADES									
JULHO									
	1 (dom.)	7 (sáb.)	8 (dom.)	14 (sáb.)	15 (dom.)	21 (sáb.)	22 (dom.)	28 (sáb.)	29 (dom.)
HORÁRIO	11:00-12:00	11:00-12:00	11:00-12:00	11:00-12:00	11:00-12:00	11:00-12:00	11:00-12:00	11:00-12:00	11:00-12:00
TEMA	<b>SURPRESA COLORIDA</b> (utilização de jogos e ateliers alusivos à cor)								
ATIVIDADES	- Setas Aéreas - Arco e Flecha - Twister	<b>Atelier:</b> Escultura de Balões Coloridos (Como fazer uma espada simples)	- Procura o Par - Jogo das Latas - Argola Mania	- Twister - Setas Aéreas - Arco e Flecha	<b>Atelier:</b> Lagarta colorida de tampinhas	- Argola Mania - Mini Golfe	- Jogo das Latas - Pisa Balões	- Procura o Par - Twister - Arco e Flecha	<b>Atelier:</b> Porta fotografias - Sol
OBSERVAÇÕES									

A marca registada "Macroanima" é um sinal que identifica no mercado os serviços da empresa Changesurprise, Lda.  
[www.changesurprise.pt](http://www.changesurprise.pt) | [geral@changesurprise.pt](mailto:geral@changesurprise.pt) | (00351) 962 214 915 | [f](#) [y](#) [t](#) Macroanima

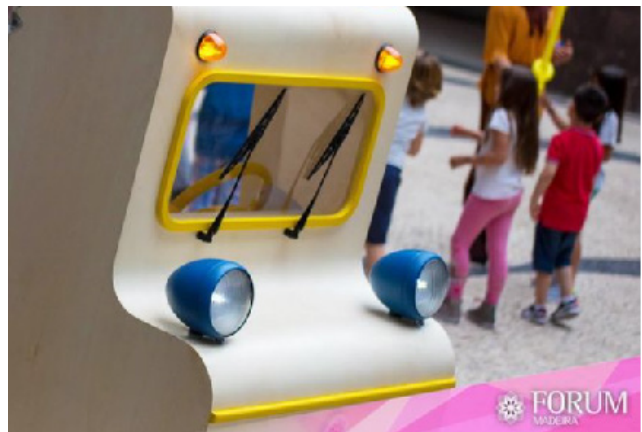
Fig.110 - Planificação de atividades Macroanima

A equipa cumpriu os objetivos esperados, mas devido a um contratempo o seu tempo de atuação foi curto. A Macroanima só realizou atividades até ao dia 12 de agosto de 2018, porque no dia 17 de agosto de 2018 o armazém do Forum Madeira, sofreu um assalto. Além de alguns objetos furtados a "Camioneta Mágica" foi vandalizada e o projeto foi suspenso temporariamente (fig. 111 e 112).

A direção do Forum Madeira na altura não quis informar publicamente o ocorrido, para não ferir suscetibilidades, sendo que era um produto para as crianças, mas foram acionadas todas as medidas necessárias para que se apurasse responsabilidades e a "Camioneta Mágica" foi para reparação.



Fig.111 - Camioneta Mágica danificada



**Forum Madeira**

17 de Agosto de 2018 · 🌐

A 'Camioneta Mágica' foi à inspeção automóvel e encontra-se ausente este fim-de-semana. Em breve voltará a proporcionar inesquecíveis experiências, com partida da Praça do Sol.

Fig.112 - Comunicado de ausência da Camioneta Mágica

Em abril de 2019 a "Camioneta Mágica" regressou às atividades desta vez com uma equipa de animação diferente, A Vanusca e as Amigas da Pequenada.

A empresa é formada por especialistas em todos os tipos de festas, tais como: aniversários, batizados, casamentos, festas de empresas e até peças de teatro que podem ser representadas em contexto escolar. A Vanusca e as Amigas da Pequenada vivem no Mundo dos Sonhos, mais precisamente no Cantinho da Pequenada. São alegres, divertidas e gostam de animar todas as crianças do Planeta. O grande lema destas amigas é "aprender a brincar", o que é fantástico! A Vanusca é encantadora e as suas músicas deixam-nos todo o dia a cantarolar! As histórias que nos conta levam-nos a lugares imaginários onde tudo pode acontecer. As Amigas da Pequenada são as grandes companheiras da Vanusca e vivem bem pertinho dela, lá no Mundo dos Sonhos. Depois das tarefas diárias, juntam-se sempre para grandes festas onde as Amigas são especialistas em garantir a alegria total.<sup>16</sup>

O programa das atividades desta vez apresentava um carácter mais didático e lúdico, onde apelavam pela interação das crianças. Foi muito bem aceite tanto pelo Forum Madeira como pelos usuários mais pequenos.(fig. 113 a 150)



Fig.113 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.114 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada

16 Retirado do site: <https://vanuscageral.wixsite.com/vanusca?fbclid=IwAR10d5KzGi3Ax1xrxXoNNp03W8-CfaWwLB6w7UA2UEWT-0bed5m5q-ZPA9m0>



Fig.115 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.116 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.117 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.118 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.119 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.120 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.121 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.122 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.123 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.124 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.125 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.126 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.127 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.128 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.129 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.130 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.131 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.132 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.133 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.134 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.135 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.136 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.137 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.138 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.139 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.140 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.141 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.142- Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.143- Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.144 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.145 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.146- Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.147 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.148 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.149 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada



Fig.150 - Atividades com a Vanusca e amigas da pequenada

### 3.6.2 Avaliação da interação

*"A Madeira criativa, orgulha-se imenso em ter sido selecionada para a produção deste projeto e ficará internamente agradecida pela preferência...) De realçar o elevado interesse da Designer Luísa Freitas para que tudo funciona-se na perfeição, sendo uma pessoa sempre presente e disponível para tirar qualquer dúvida e resolver qualquer assunto necessário. De salientar ainda a simpatia da Coordenadora do Projeto Dra. Susana Gonzaga."*

(Sandro Gama, CEO Madeira Criativa)

*"Um ano após a sua estreia no centro comercial, a Camioneta Mágica é já um projeto de sucesso (...) A capacidade de adaptar este dispositivo móvel a qualquer atividade, permite-nos trazer agora até ao Forum Madeira a expressão e artes performativas, com mensagens riquíssimas para todas as famílias que nos visitam, privilegiando momentos de interatividade e aprendizagem e celebrando a chegada de um novo e desafiante ano letivo."*

(Direção do Forum Madeira)

O projeto sem dúvida foi um desafio, mas foi aceite com bastante entusiasmo por todas as partes que o acompanharam desde a sua idealização, produção e entrega. Foi um trabalho concretizado em equipa e o seu sucesso dependeu muito de quem o explorou após a entrega. O objetivo a que nos propusemos foi cumprido, mas salientamos o trabalho das equipas de animação que elevaram o potencial da "Camioneta Mágica". As atividades que decorrem em torno da "Camioneta Mágica" são determinantes para cativar o público-alvo, nomeadamente as crianças e consequentemente atrair mais potenciais clientes ao centro comercial Forum Madeira.



# 4

## Parte

### *Conclusões*

## 4.1. Conclusões finais

Este trabalho teve como objetivo principal dar resposta à solicitação do Centro comercial Forum Madeira à UMa para criar um dispositivo de entretenimento infantil, único na Região.

Para levar a cabo esta tarefa, foi determinante compreender o enquadramento teórico que a sustenta. Entendemos que brincar é um fator muito importante no desenvolvimento de uma criança, e que atualmente tem perdido destaque e prioridade na gestão dos tempos e vivências familiares. A estas dinâmicas acrescem as profundas alterações urbanas motivadas pelo crescimento populacional e económico mal planeados. Os dispositivos eletrónicos e virtuais vieram mudar comportamentos e padrões sociais que acabam por condicionar as crianças de hoje ao seu espaço interior doméstico em detrimento do espaço público e de confronto social. Verificou-se também que os espaços dedicados à infância são escassos e limitantes na aprendizagem e desenvolvimento cognitivo. Ao estudarmos os brinquedos e o seu potencial, percebemos que um brinquedo estático ou demasiado elaborado, restringe a capacidade de imaginação enquanto as formas mais simples e mais próximas da natureza são as que mais estimulam a criatividade e as possibilidades de brincadeira. Estas considerações foram fundamentais para responder à questão que pautou esta investigação, assim como na formalização a conceptualização projetual tanto nos objetivos como no desenho do artefacto.

A resposta à pergunta de: Como pode o Design de Espaços contribuir para uma inclusão mais empática e não consumista das crianças em zonas comerciais privadas, como os Centros Comerciais? É a "Camioneta Mágica". Este projeto quis privilegiar a mobilidade e a surpresa de poder ter atividades novas e estar em lugares diferentes do centro comercial. Definimos que teria de ser algo com movimento, versátil e que não fosse baseado numa só temática. Como uma viagem de autocarro, com inúmeras paragens e percursos que nos transportam para novas paisagens. A forma, as cores e os materiais são simples e sóbrios, para permitir e estimular a criatividade. A "magia" da camioneta vem das atividades sempre diferentes que explorarão os estímulos sensoriais das crianças, projetando um mundo mágico, de fantasia e entretenimento.

Dedicado às crianças entre os 3 e os 12 anos, foi desenhado para permitir que as crianças imaginem a sua *camioneta heroína*, ou a *camioneta das histórias*, ou a *camioneta dos jogos* interativos ou analógicos. O importante é ir à descoberta e divertir-se. É um produto que se desloca pelo centro comercial, que se transforma, que muda a sua estrutura. É mágico porque nunca se sabe o que transporta, em que paragem irá parar e porque mais do que trazer atividades, foi pensada e construída para criar dentro do centro comercial, um outro território. Um espaço sem limites para a aprendizagem, divertimento e criatividade.

As múltiplas opções de jogos e atividades lúdicas que proporciona, a colaboração, a entreaajuda e interação entre as crianças que permite, podemos dizer que através do Design, conseguiu-se criar e produzir um artefacto que mudou a relação das crianças com o espaço comercial e em última instancia, contribui também para a valorização de sentimentos e valores de afetividade, empatia entre os participantes.

A reestruturação e melhoramento dos espaços públicos através do Design dos Espaços é uma das soluções que permite tornar os lugares públicos cada vez mais inclusivos.

Como foi referido, o projeto foi realizado no âmbito das disciplinas de Design Estúdio 1 e Investigação em Design, no do 2º ano do mestrado no ano letivo 2017 / 2018 e teve o seu período de produção e fabrico, de cerca de 7 semanas, entre 24 de abril e 12 de junho de 2018. O evento de lançamento público decorreu no dia 20 de junho do mesmo ano e a partir dessa data, tem sido usado pela equipa de animação da empresa "MacroAnima". As atividades com a Camioneta Mágica decorrem durante uma hora e meia todos os fins de semana de manhã.

Em agosto de 2018 o armazém do Forum Madeira, sofreu um assalto, que para além de alguns objetos terem sido furtados, a "Camioneta Mágica" foi vandalizada com machadadas na estrutura e parte da frente, que comprometeu a sua abertura e fecho assim como as atividades ao fim de semana. Por esse motivo a iniciativa esteve suspensa até às reparações dos danos, que exigiu a reconstrução de partes fundamentais da estrutura. Em meados de abril de 2019, a "Camioneta Mágica" voltou ao público, desta vez gerida pela equipa de animação da empresa "A Vanusca e as Amigas da Pequenada". Esta empresa trouxe novas atividades e dinâmicas muito mais interessantes que suscitou o enorme sucesso que tiveram até ao fecho, motivado pela Pandemia da COVID19. A afluência de crianças tinha aumentado significativamente, graças às diversas atividades, todas elas com um forte caráter didático e de divertimento. Foram superadas todas as expectativas, segundo dados do Forum Madeira.

Passados dois anos e até à data de hoje, apesar de todas as adversidades, a "Camioneta Mágica" continua a ser tida como uma referência como proposta de atividades infantis no Funchal, tendo sido requerido ao Centro a sua retoma, aquando da libertação das medidas sanitárias na RAM.

## 4.2. Desenvolvimentos futuros

A capacidade de adaptar a "Camioneta Mágica" a qualquer atividade, permite a expressão e artes performativas, privilegiando momentos de aprendizagem e interatividade, com mensagens riquíssimas para quem a usufrui. A "Camioneta Mágica" foi pensada e construída para dentro do centro comercial, mas a sua versatilidade pode abranger um outro território. A "Camioneta Mágica" pode estar em qualquer lugar, ela própria é um espaço sem limites para a aprendizagem, divertimento e criatividade.

Esta colaboração entre instituições privadas e a universidade é mais um exemplo do esforço que a área do design da UMa tem vindo a fazer ao longo dos últimos anos, para poder proporcionar por um lado, aos seus alunos experiências reais e enriquecedoras da sua formação enquanto designers, e por outro para aproximar a universidade do território e promover o Design como uma disciplina fundamental para o desenvolvimento económico, social e cultural da região.





## Referências

- Airès, P. (1981). *História Social da Criança e da Família* (trad. Dora Flaksman) 2 ed. Rio de Janeiro: Guanabara.
- Ariès, P. (1988). *A Criança e a Vida Familiar no Antigo Regime*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Alonso, R., & Juste, A. (1991). "Centros comerciales: el ocio es el negocio", *Distribución y Consumo*, n.º 1, Dezembro. pp. 124-128.
- Augé, M. (1994). *Não Lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Papyrus editora.
- Barbosa, S. N. (2004). *Nas tramas do cotidiano: adultos e crianças construindo a educação infantil*. dissertação de mestrado. rio de janeiro: PUC-rio.
- Bauman, Z. (2001). *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Belloni, M. C. (1994). *Children's Free Time Leisure*. In AA.VV. *News Routes for Leisure, Actas do Congresso Mundial do Lazer*. Lisboa: Universidade de Lisboa - Instituto de Ciências Sociais.
- Bento, J. O., Garcia, R., & Graça, A. (. (1999). *Contextos da Pedagogia do Desporto*. . Lisboa: Livros Horizonte.
- Bilton, H. (2010). *Outdoor Learning in the Early Years. Management and Innovation* (3rd Edition). New York: Routledge.
- Brogère, G., & Wajskop, G. (1997). *Brinquedo e cultura*. 2ª ed. . São Paulo: Cortez.
- Burkhalter, G. B. (2018). *The playground project*. Zurich: JRP Ringier Kunstverlag.
- Burton, R. (1995). *Travel Geography* (2nd ed.). London: Pitman Publ.
- Cachinho, H., Silva, J. C., & Castanheira, S. (2000). *Centros comerciais em Portugal Conceito, tipologias e dinâmicas de evolução*. Lisboa,: Observatório do Comércio.
- Camp, D. (1997). *Theme parks in Europe*. *Travel & Tourism Analyst*, (5), 4-21.
- CBRE. (2018). *CBRE Analisa o Futuro dos Centros Comerciais em Portugal*. .
- Chateau, J. (1992). *A criança e o jogo*. Coimbra: Atlântida.

- Clavé, S. A. (2007). *The global theme park industry*. Cabi.
- Costa, T. A. (2017). *Manual de lazer e recreação: O mundo lúdico ao alcance de todos.* . Phorte Editora. Retrieved from <https://books.google.pt/books?id=Phk-ODwAAQBAJ> .
- Cross, G. (2001). *Kids' Stuff: Toys and the Changing World of American Childhood*. Cambridge: Harvard.
- Cushman, & Wakefield. (2018). *European Shopping Centres: The Development Story*.
- Dantas, H. (2002). *Brincar e trabalhar*. In KISCHIMOTO T.M ( org.) *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira.
- Dudek, M. (2005). *Children's Spaces*. Routledge.
- Edginton, C. R. (2002). *Leisure and life satisfaction: Foundational perspectives*. McGraw-Hill.
- Figueiredo, A. (2015). *Interação criança-espço exterior em jardim de infância*. (Tese de doutoramento não publicada). Aveiro: Universidade de Aveiro, Departamento de Educação.
- Fjørtoft, I. (2004). *Landscape as playscape: The effects of natural environments on children's play and motor development.* . *Children Youth and Environments*, 14(2), 21-44.
- Formica, S. &. (1998). *Trends in the amusement park industry*. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*.
- Fortuna, C. (1997). (Org.). *Cidade, Cultura e Globalização*. Oeiras: Celta Edições.
- Fröbel, F. &. (1912). *Friedrich Froebel*.
- Frost, J. L. (1992). *Play and playscapes*. Albany, N.Y: Delmar Publishers.
- Frost, J. L. (2010). *A history of children's play and play environments: Toward a contemporary child-saving movement.* . Routledge.
- Gardner, C., & Sheppard, J. ., (1989). *Consuming Passion: the rise of retail culture*. Londres: Unwin Hyman.
- Geissler, G. L. (2011). *The critical influence of customer food perceptions on overall theme park evaluations.* . *Journal of Management and Marketing Research*, 8, 1.
- Gillette, H. (2012). *Civitas by Design: Building Better Communities, from the Garden City to the New Urbanism* Book collections on Project MUSE UPCC book collections on Project MUSE.: Global Cultural Studies. University of Pennsylvania Press.

Hart, R. (2002). Containing children: some lessons on planning for play from New York City. *Environment and Urbanization*, 14(2), 135-148. Obtido de <https://doi.org/10.1177/095624780201400211>

Holt, J. (1974). Children are sensitive to space. *The School Review*, 82(4), 667-670.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5.ª edição. São Paulo: Perspectiva.

Kishimoto, T. M. (2017). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Cortez Editora. Retrieved from: <https://books.google.pt/books?id=On02DwAAQBAJ>.

Lima, E. S. (2001). *Como a criança pequena se desenvolve*. São Paulo: Sobradinho.

Lima, M. S. (1989). *A Criança e a cidade*. São Paulo: Nobel.

Loureiro, A. S. (2010). *A cidade também é nossa: jardim-de-infância, espaço urbano e educação para a cidadania - Dissertação de mestrado em Sociologia da Infância*. Braga: Universidade do Minho.

Machado, M. M. (1994). *Brinquedo-sucata e a criança (0)*. Edições Loyola.

Malone, K. &. (2003). "Children's Environmental Learning and the Use, Design and Management of Schoolgrounds. *Children youth and environments*, 13(2), 87-137.

Mcclung, G. W. (1991). Theme park selection: Factors influencing attendance. *Tourism Management*, 12(2), 132-140.

Mestre, A. P. (2012). *Estratégias de Projecto Bioclimático em Centros Comerciais*, Dissertação para a obtenção do Grau de Mestrado em Arquitectura. Instituto Superior Técnico: Universidade Técnica de Lisboa.

Mollo-Bouvier, S. (2005). Transformação dos modos de socialização das crianças: uma abordagem sociológica. *Educação & Sociedade*, 26(91), 391-403.

Moore, R. C. (1989). Playgrounds at the crossroads. In *Public places and spaces* (pp. 83-120). Springer, Boston, MA.

Moreno, D. (2009). *Jogo de actividade física e a influência de variáveis biossociais na vida quotidiana de crianças em meio urbano*. Tese de doutoramento (não publicada) em Motricidade Humana na especialidade de Ciências da Motricidade. Faculdade de Motricidade Humana da Universidade Técnica de Lisboa.

Mota, J. (1997). *A actividade física no lazer: reflexões sobre a sua prática*. Lisboa: Livros Horizonte.

Munari, B. (1978). *A arte como ofício*. Lisboa: Editorial Presença, LDA.

- Munari, B. (2008). *Das coisas nascem coisas*. São Paulo: MARTINS FONTES 2ª edição.
- Neto, C. (2003). *Tempo & Espaço de Jogo para a Criança: Rotinas & Mudanças Sociais* In C. Neto (Ed.). *Jogo & Desenvolvimento da Criança*. Lisboa: Ed. FMH.
- Niemeyer, C. A. (2005). *Uma contribuição para a pesquisa em história do paisagismo: os parques infantis e as ressonâncias da tipologia reform park em São Paulo*. 1-16.
- Niemeyer, L. (1998). *Design no Brasil: Origens e Instalação*. Rio de Janeiro: 2AB, 2ª edição.
- O'Brien Larry, H. F. (1988). *Retailing: shopping, society, space*. Londres.: David Fulton Publishers.
- Oliveira, C. (2004). *O Ambiente Urbano e a Formação da Criança*. São Paulo: Aleph.
- Olivier, C. (1976). *A criança e os tempos livres*. Lisboa: Publicações Europa-América.
- Pereira, D., & Falhas, P. (s.d). *Mestrado de Economia e Gestão de Cidades Mercado Fundiário e de Habitação*. Faculdade de Economia Universidade do porto.
- Piaget, J. (1978). *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 3. Ed. . Rio de Janeiro: Zahar.
- Pikkemaat, B. &. (2007). *Success factors of theme parks—An exploration study*. *Tourism: An International Interdisciplinary Journal*, 55(2), 197-208.
- Pintassilgo, J. &. (2007). *A construção histórica do tempo escolar em Portugal (do final do século XIX às primeiras décadas do século XX)*. *La escuela y sus escenarios*, 105-130.
- Pinto, M. (2000). *A televisão no quotidiano das crianças*. . Edições Afrontamento.
- Postman, N. (1999). *O desaparecimento da Infância*. Rio de Janeiro: Graphia Editorial.
- Rosa, S. S. (1998). *Brincar, conhecer, ensinar*. . Cortez. Retrieved from [https://books.google.pt/books?id=JB1\\_AAAACAAJ](https://books.google.pt/books?id=JB1_AAAACAAJ).

Said, I. (2007). *Architecture for children: Understanding children perception towards built environment*.

Sarmiento, M. J. (2004). *Crianças e miúdos: perspectivas sociopedagógicas da infância e educação*.

Sarmiento, M. J. (2011). *A reinvenção do ofício de criança e de aluno*.

Sarmiento, M. J. (2016). *Crianças, cidade, cidadania. Atas do colóquio internacional. Associação para o Desenvolvimento das Comunidades Locais (ADCL)*.

Solomon, S. G. (2005). *American playgrounds: Revitalizing community space*. Upne.

Teixeira, M. B. (1987). *O brinquedo português*. Bertrand.

Tonucci, F. (2019). *A Cidade das Crianças. Uma nova forma de pensar a Cidade (Tradução de Margarida Periquito)*. Ágora K.: Fatoria K de Livros.

Tuan, Y.-F. (1983). *Espaço e Lugar: a perspectiva da experiência*. São Paulo: Difel.

Wanhill, S. (2008). *Economic Aspects of Developing Theme Parks*, A. Fyall, B. Garrod, A. Leask e S. Wanhill (eds.) *Managing Visitor Attractions: New Directions*, 2 nd ed., Oxford: Butterworth-Heinemann.

White, R. &. (1998). *Children's outdoor play & learning environments: Returning to nature*. *Early Childhood News*, 10(2), 24-30.

White, R. Y. (2004). *White Hutchinson Leisure & Learning Group*, 1-9.

Winnicott, D. W. (2020). *O brincar e a realidade*. Ubu Editora.

Woolley, H. (2008). *Watch this space! Designing for children's play in public open spaces*. *Geography Compass*, 2(2), 495-512.

Zamani, Z. &. (2013). *The Comparison of Cognitive Play Affordances Within Natural and Manufactured Preschool Settings*. *Landscape Research*, 1, 268-278.



## Anexos



120





diabéticos.pt

## 'Limonata Mágica': o novo projecto que vai animar o Fórum Madeira

Um novo e apaixonante da Lúcia Mota (Mestrado em Design Criativo)



Este novo espaço comercial e de lazer, o Fórum Madeira, vai animar a zona central da cidade da Madeira. O projecto, desenvolvido pela Lúcia Mota, é um exemplo de arquitectura sustentável e moderna, com uma abordagem inovadora ao design e ao uso do espaço urbano.

O projecto foi desenvolvido pela Lúcia Mota, que trabalhou em parceria com a empresa Madeira Criativa. A obra representa um marco na arquitectura da cidade, combinando tradição e modernidade.

**1º Prémio de Projecto de Arquitectura em Maio 2019**  
 Prémio de Arquitectura em Maio 2019

**2º Prémio de Projecto de Arquitectura em Maio 2019**  
 Prémio de Arquitectura em Maio 2019

**3º Prémio de Projecto de Arquitectura em Maio 2019**  
 Prémio de Arquitectura em Maio 2019

**4º Prémio de Projecto de Arquitectura em Maio 2019**  
 Prémio de Arquitectura em Maio 2019

**5º Prémio de Projecto de Arquitectura em Maio 2019**  
 Prémio de Arquitectura em Maio 2019


**6º Prémio de Projecto de Arquitectura em Maio 2019**  
 Prémio de Arquitectura em Maio 2019

**7º Prémio de Projecto de Arquitectura em Maio 2019**  
 Prémio de Arquitectura em Maio 2019

**8º Prémio de Projecto de Arquitectura em Maio 2019**  
 Prémio de Arquitectura em Maio 2019

**9º Prémio de Projecto de Arquitectura em Maio 2019**  
 Prémio de Arquitectura em Maio 2019

**10º Prémio de Projecto de Arquitectura em Maio 2019**  
 Prémio de Arquitectura em Maio 2019

 **Susana Gonzaga** 1/5 às 21:35 · Shared via AddThis

**#DesignNaMadeiraRocks**

Que grande orgulho sinto na minha "mestranda" **Luisa Santos Freitas**, que vai receber o seu merecido prémio. Graças à sua criatividade, esforço e dedicação que demonstrou à proposta que fiz aos alunos do 1º e 2º ano do Mestrado em Design dos Espaços, para projectarem um artefacto móvel de entretenimento infantil. Aguentem a curiosidade até dia 19 de maio às 11.30, para verem o resultado deste processo de Investigação em Design aplicado. Parceria Universidade da Madeira, Fórum Madeira e a empresa Madeira Criativa.







124





125

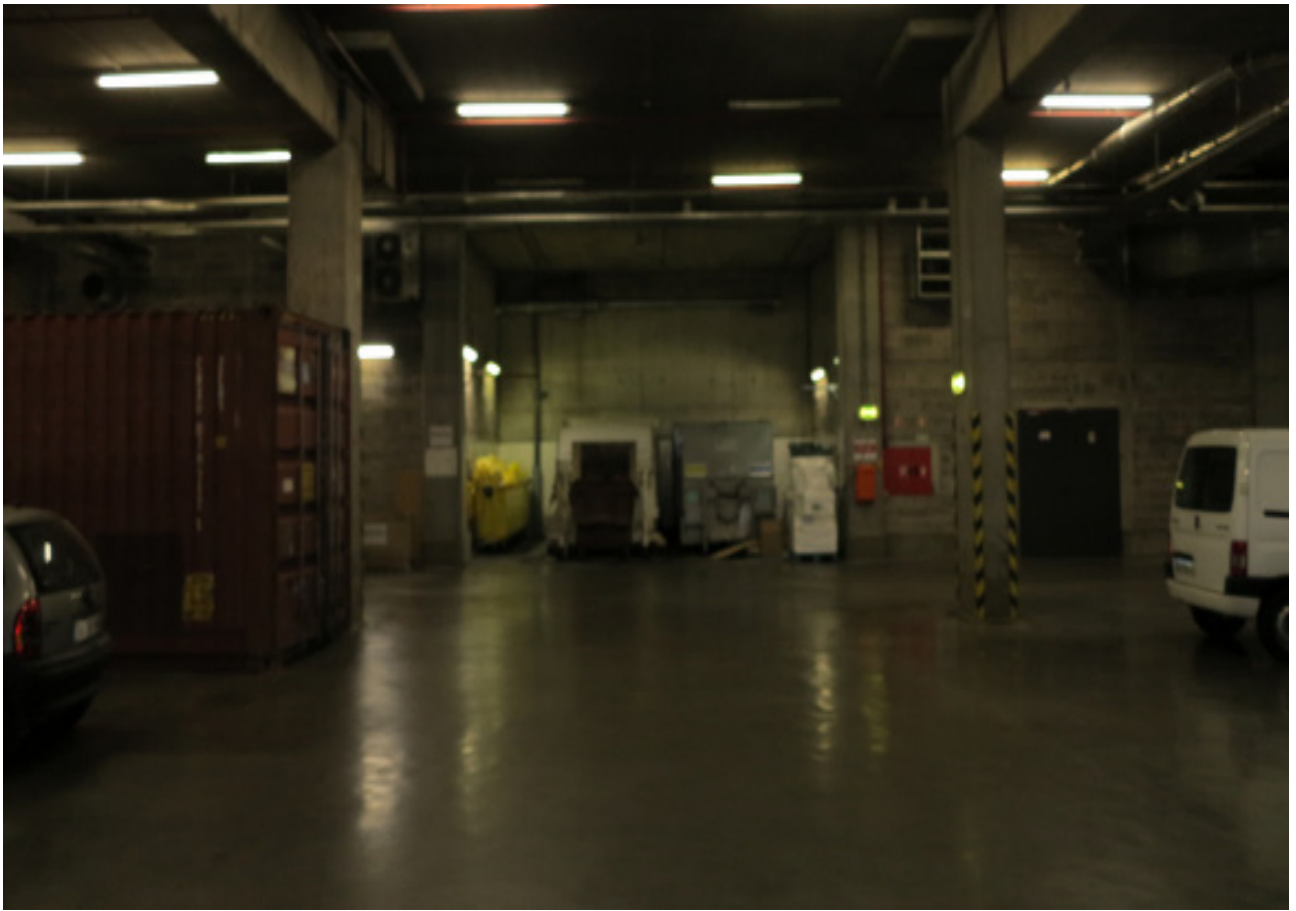




126







128



## **Atividades para a Camioneta Mágica 2019 "A Vanusca e as Amigas da Pequenada"**

Dia 13 de abril 2019

Tema - Os truques de magia são um atrativo especial e provocam nas crianças vários estímulos, para além de despertar a capacidade de sonhar.

- A caixa Mágica (magias que brotam de uma caixa);
- A Dança Mágica com os pés gigantes;
- Jogo "Acerta no Balão".

Dia 14 de abril

Tema - A música em forma de criatividade e comunicação.

- À descoberta dos instrumentos musicais;
- Criação de uma banda musical (instrumentos fornecidos pela equipa)
- Jogo interativo "As notas musicais".

Dia 20 de Abril

Tema - O Coelho da Páscoa.

- Dominó gigante "Os animais da Páscoa";
- Jogo "A boca do coelho";
- Jogo musical e interativo "O coelho é que manda".

Dia 21 de Abril

Tema - Páscoa Divertida.

- Roda da Brincadeira;
- Jogo a Toca do coelho (juntamente com coelho grande).

Dia 27 de Abril

Tema - Jogos sensoriais e o corpo humano.

- Jogo "A roda e as fitas";
- Jogo "Preenche o vestuário";
- Photobooth - "As nossas caretas".

Dia 28 de Abril

Tema - Comer bem faz, crescer saudável.

- As magias do bolo gigante;
- Jogo dos cozinheiros (disponibilizaremos aventais),
- Massinha Mágica.

Dia 24 e 25 de Agosto

Tema: Bolinhos na Camioneta Mágica

É fim de semana de colocar as mãos na massa.

Será dedicado a fazer bolinhos, brigadeiros e tudo o que nos faz crescer água na boca.

Será o fim de semana dos míni pasteleiros.

## **Atividades para a Camioneta Mágica 2020 "A Vanusca e as Amigas da Pequenada"**

Dia 18 de janeiro 2020» A Camioneta Mágica volta cheia de alegria e atividades com o Motorista Mágico e a sua amiga Elita. Juntos vão decorar bolinhos com as típicas vassourinhas usadas no Santo

Amaro, e com a ajuda de toda a criançada.

Dia 19 de Janeiro» É tão divertido varrer os armários. Com as brincadeiras e magia dos nossos motoristas vai ser uma diversão enorme não faltará música e alegria.

Dia 1 de fevereiro 2020» A "Camioneta Mágica" é sempre uma animação, os motoristas gostam de brincar e ensinar coisas divertidas. Venham construir connosco um dominó gigante e o melhor é que vão poder brincar com ele. A "Vanusca e Amigas da Pequenada" esperam por vocês...

Dia 2 de fevereiro» Os motoristas da "Camioneta Mágica" trazem um origami que podes aprender Inglês e colorir a teu gosto. Estamos à tua espera com muita música e animação...

Dia 8 de fevereiro 2020» Manhã divertida e animada com a "Camioneta Mágica" vêm Brincar com o Tapete das Atividades.

Dia 9 de fevereiro » "Camioneta Mágica" anda connosco construir o Dado da Brincadeira... Contamos com a tua presença para grandes momentos de alegria!

Dia 15 de fevereiro 2020 » Amiguinhos venham festejar o fim-de-semana da Amizade com a "Camioneta Mágica" vamos decorar e encher a "Camioneta" com corações. Não faltes!!!

Dia 16 de fevereiro » Amor e Amizade vamos aprender a "cultivar" estes sentimentos com jogos animação e brincadeiras na companhia da "Camioneta Mágica".

Dia 29 de fevereiro 2020» A "Camioneta Mágica" está recheada de magia, vem brincar com as "Amigas da Pequenada" e entrar numa aventura de caça ao tesouro. Os motoristas vão te ajudar a ultrapassar todos os obstáculos.

Dia 1 de março» Vem aprender com a "Camioneta Mágica" como pudemos reutilizar material e construir jogos tradicionais para brincar em família. Vamos mostrar tudo isso numa manhã cheia de animação...

Dia 7 de março 2020» A "Camioneta Mágica" traz uma caixinha cheia de material para reutilizar e fazer carimbos fantásticos, que depois podes levar para casa. Vem divertir-te connosco...

Dia 8 de março» Neste Dia Internacional da Mulher a "Camioneta Mágica" tem uma surpresa fantástica, venham construir uma moldura para vocês ou então para oferecerem à mulher da vossa vida. Alegria e diversão não faltaram...

Dia 14 de março 2020» A "Camioneta Mágica" e os seus motoristas colocam mãos à obra para realizar magníficas pinturas faciais e até bodypainting. O tema será os animais, podem até aprender curiosidades tal como: no Brasil no dia 14 de Março é o dia Nacional dos animais.

Dia 15 de março » A Vanusca e as Amigas da Pequenada vão elaborar juntamente com todas as crianças uma prendinha para oferecerem no dia do Pai. A "Camioneta Mágica" gosta de celebrar todos os momentos em família.



# A Nossa Universidade

Colégio dos Jesuítas  
Rua dos Ferreiros - 9000-082, Funchal

Tel: +351 291 209400  
Fax: +351 291 209410  
Email: [gabinetedareitoria@uma.pt](mailto:gabinetedareitoria@uma.pt)