

# CARAMUJO

Criar espaços humanizados para gerar mais divertimento, segurança e bem estar, aonde o ritmo acelerado dos adultos pode dar espaço ao tempo de descoberta das crianças. O mobiliário urbano pensado para a cidade de Salvador busca inovar espaços públicos por meio de ferramentas projetuais lúdicas sob a lente da primeira infância, considerando a experiência de uma criança, como reguladora da saúde e vivacidade de um espaço urbano. Desse modo, considera-se viabilizar o ato de brincar dentro dos espaços públicos um incentivo a construção de novas habilidades e fortalecimento da autoconfiança às crianças, sendo um direito e parte integrante de sua vivência cotidiana, desde os primeiros anos de vida, desenvolvendo assim, interações frequentes e calorosas, tendo em vista a diversidade, além de contribuir para a formação da cultura de sua comunidade.

O Mobiliário visa integrar tanto a perspectiva das crianças pequenas que não andam pelas cidades sozinhas quanto a de seus cuidadores, a fim de todos se sentirem seguros e confortáveis. A concepção vai além da funcionalidade, priorizando estímulos que impulsionam o desenvolvimento motor e sensorial das crianças. A criança, em sua vulnerabilidade e forte desejo de explorar, exige espaços

seguros e envolventes. Reconhecemos que se um ambiente é cativante para elas, será benéfico para todos, e o mobiliário urbano, sendo uma parte fundamental dos serviços da cidade, desempenha um forte papel na promoção de uma ocupação democrática do espaço público, além do brincar como meio vital de aprendizado. Interações prazerosas, como conversas sensíveis e brincadeiras, moldam conexões cerebrais e fomentam o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças.

Sobre a escolha dos materiais, foram utilizadas ripas de madeira em eucalipto e perfis de aço inoxidável, materiais locais e com bastante disponibilidade. Em relação aos estímulos, o mobiliário oferece diversas possibilidades de interação, como a escalada, circuito em rede, equilíbrio e um pula-pula central. As cores vibrantes (vermelho, amarelo e azul) foram escolhidas para refletir a energia pulsante da Bahia, tornando também o espaço mais atrativo para o público infantil, se tornando um convite à imaginação. A peça funciona como banco, com diferentes alturas, que desafiam a escalada e o equilíbrio, garantindo versatilidade e entretenimento para os usuários.

## ESTÍMULOS

### ESCALADA

O movimento desafia as crianças a enfrentarem alturas e superarem medos. Aprendendo a lidar com os aspectos cognitivos complexos como a atenção e coragem.

### EQUILÍBRIO

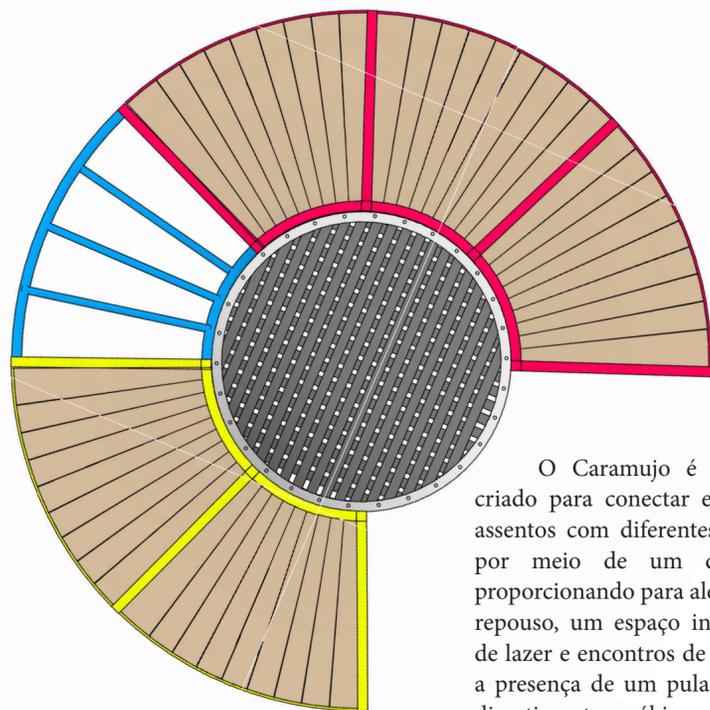
Ajuda a aprimorar habilidades motoras como coordenação, concentração e percepção espacial. Além do estímulo de resolução de problemas e aumento da autoconfiança.

### CIRCUITO

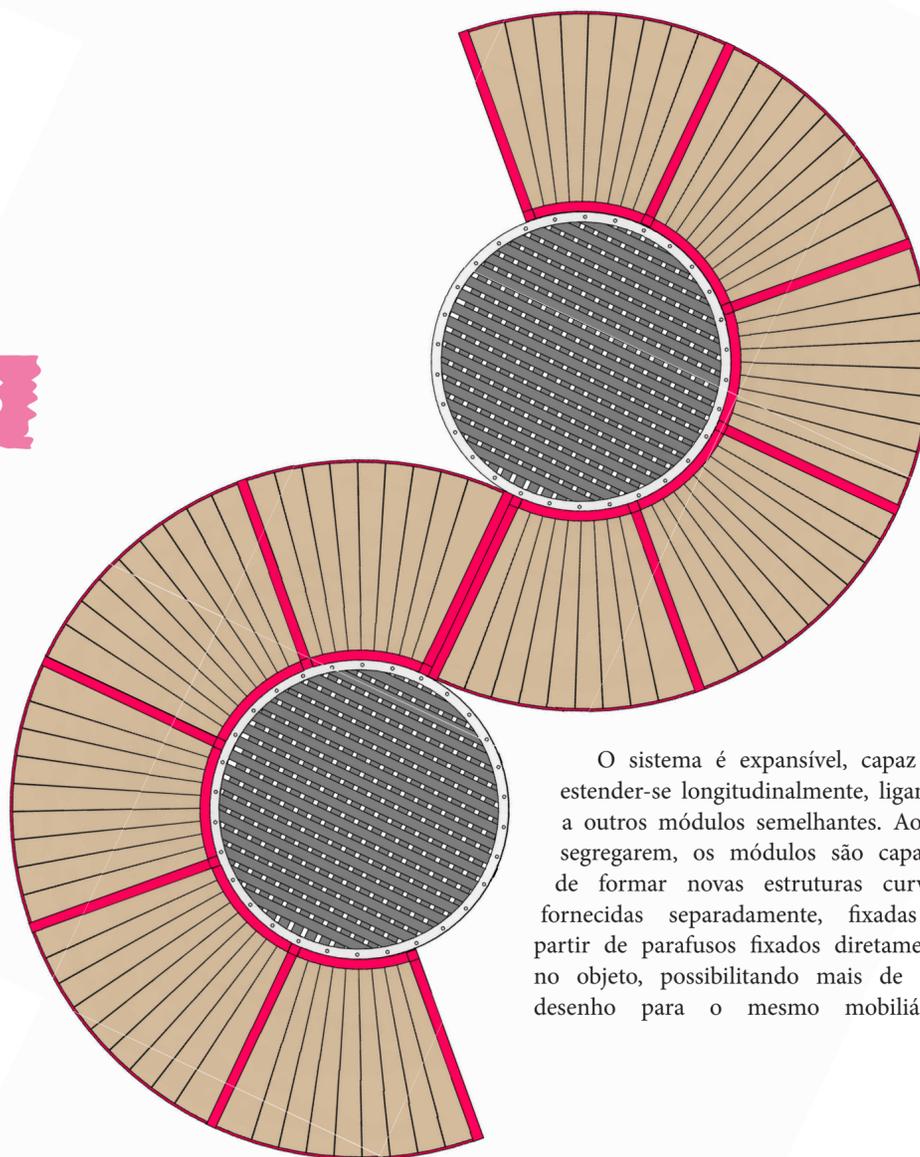
Trabalha o movimentotátil, a percepção visual, o condicionamento físico, além do desenvolvimento sensorial e cognitivo.

### IMAGINAÇÃO

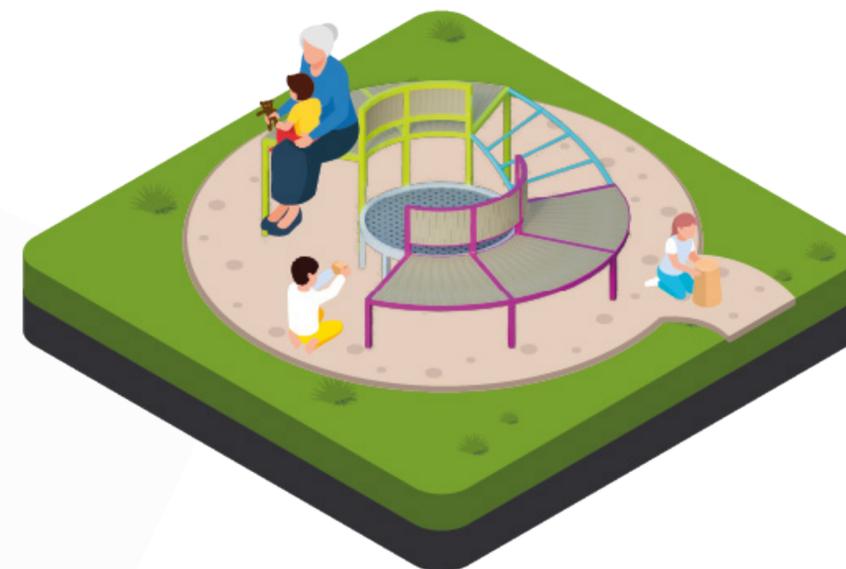
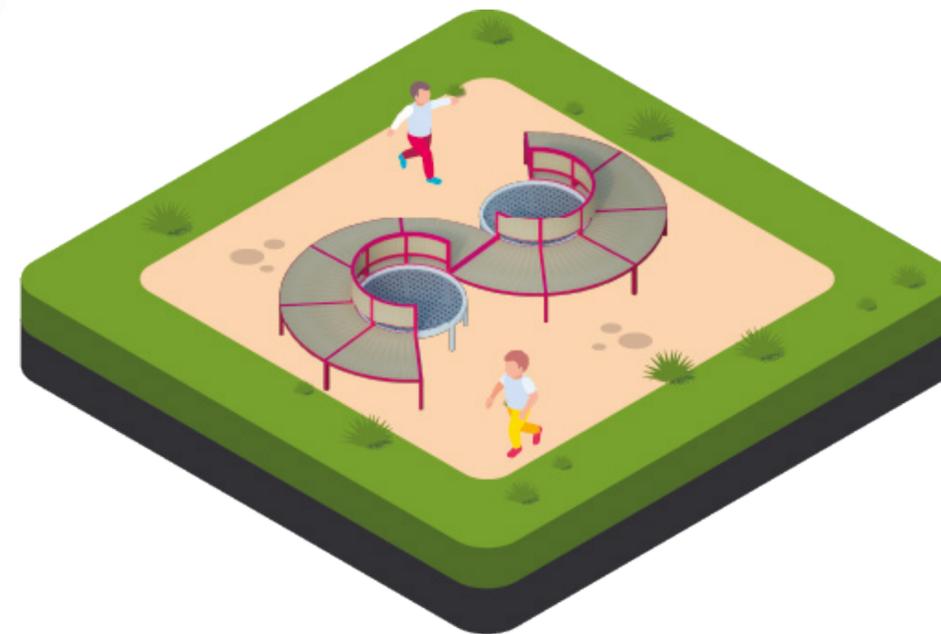
Encorajam a criança a criar histórias, explorando a criatividade, comunicação e raciocínio lógico.



O Caramujo é um banco brincante criado para conectar espaços e pessoas. Os assentos com diferentes alturas se conectam por meio de um desafio de escalada, proporcionando para além de um elemento de repouso, um espaço interativo de atividades de lazer e encontros de pessoas. Ao centro há a presença de um pula-pula como objeto de divertimento aeróbico sendo acessado por uma abertura entre as duas extremidades do objeto.



O sistema é expansível, capaz de estender-se longitudinalmente, ligando a outros módulos semelhantes. Ao se segregarem, os módulos são capazes de formar novas estruturas curvas, fornecidas separadamente, fixadas a partir de parafusos fixados diretamente no objeto, possibilitando mais de um desenho para o mesmo mobiliário.



concurso de mobiliário urbano para a primeira infância de Salvador



URBAN95

