

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO EM CIÊNCIAS DA SAÚDE E DO MEIO  
AMBIENTE

**LUCAS ARAGÃO POLASTRI**

**DESIGN THINKING COMO ESTRATÉGIA NA CRIAÇÃO DE UMA  
BRINQUEDOTECA: UMA PROPOSTA DE ENSINO NO CURSO DE  
DESIGN**

**VOLTA REDONDA  
2023**

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO EM CIÊNCIAS DA SAÚDE E DO MEIO  
AMBIENTE

**DESIGN THINKING COMO ESTRATÉGIA NA CRIAÇÃO DE UMA  
BRINQUEDOTECA: UMA PROPOSTA DE ENSINO NO CURSO DE  
DESIGN**

Dissertação apresentada ao Programa de  
Mestrado Profissional em Ensino em Ciências  
da Saúde e do Meio Ambiente do UniFOA  
como parte dos requisitos para obtenção do  
título de Mestre.

Acadêmico:

Lucas Aragão Polastri

Orientador:

Prof. Dr. André Barbosa Vargas

Coorientadora:

Profa. Dra. Ivanete da Rosa Silva de Oliveira

**VOLTA REDONDA**

**2023**

### FICHA CATALOGRÁFICA

Bibliotecária: Alice Tacão Wagner - CRB 7/RJ 4316

P762d Polastri, Lucas Aragão

Design thinking como estratégia na criação de uma brinquedoteca: uma proposta de ensino

no curso de design. / Lucas Aragão Polastri. - Volta Redonda: UniFOA, 2023. 48 p.

Orientador (a): Prof. Dr. André Barbosa Vargas

Coorientador (a): Profª Dra. Ivanete da Rosa Silva de Oliveira

Dissertação (Mestrado) – UniFOA / Mestrado Profissional em Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente, 2023.

1. Ciências da saúde - dissertação. 2. Brinquedoteca. 3. Design thinking. 4. Criança - ensino. I. Vargas, André Barbosa. II. Oliveira, Ivanete da Rosa Silva de. III. Centro Universitário de Volta Redonda. IV. Título.

CDD – 610

## FOLHA DE APROVAÇÃO

Aluno: Lucas Aragão Polastri

### DESIGN THINKING COMO ESTRATÉGIA NA CRIAÇÃO DE UMA BRINQUEDOTECA: UMA PROPOSTA DE ENSINO NO CURSO DE DESIGN

Orientador:

Prof. Dr. André Barbosa Vargas

Coorientadora:

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ivanete da Rosa Silva de Oliveira

Banca Examinadora

*André Barbosa Vargas*

---

Prof. Dr. André Barbosa Vargas

*Daniela Augusto Chaves*

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Daniela Augusto Chaves

*Francisco Jácome Gurgel Júnior*

---

Prof. Dr. Francisco Jácome Gurgel Júnior

Agradeço especialmente ao Professor Dr. André Barbosa Vargas, e a Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup>. Ivanete da Rosa Silva de Oliveira, pela orientação, confiança e, sobretudo, pela dedicação na elaboração deste trabalho. Agradeço também a todo o corpo docente do Curso de Design, e do Mestrado Profissional de Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente do Centro Universitário de Volta Redonda, que contribuíram para a minha formação, em especial a Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup>. Maria da Conceição Vinciprova Fonseca. Às funcionárias da Policlínica Prof. André Sarmiento Bianco, especialmente à querida Fátima Santanna, por todo suporte com a brinquedoteca, e a todas as enfermeiras que fazem um trabalho magistral na vida de tantas pessoas.

Valorizem a vida, a ciência e o SUS!

Dauro e Ilda, dedico a conclusão deste projeto a vocês!

Romilda e Tatiana, sem o seu suporte nada disso teria acontecido, foram anos bastante delicados, e com vocês fui muito feliz por toda essa jornada. A toda família do MECSMA (Mestrado Profissional em Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente), professores, funcionários, colegas de turma, especialmente Gildo, Paula, Tayana, Natália, Jussara, e Marcia, que proporcionaram ensinamentos e momentos que serão levados por toda vida.

De todos os presentes da natureza para a raça humana, o que é mais doce para o homem do que as crianças?

Ernest Hemingway

## RESUMO

Assim como o brincar é direito a ser garantido no cotidiano infantil, a humanização em brinquedotecas hospitalares é muito relevante. Ao receber uma criança, as unidades hospitalares devem levar em consideração a situação de fragilidade que ela está vivenciando. Para isso, torna-se necessário oferecer um ambiente acolhedor à criança, onde possa se distrair e que promova o desenvolvimento do raciocínio lógico, o amadurecimento social, dentre outras possibilidades. Nessa perspectiva, o olhar de um designer se faz necessário na elaboração desses espaços, tendo em vista sua contribuição em melhorias na vida de crianças que aguardam por atendimento médico e mesmo estimulando seu retorno para continuidade de tratamento. Tais situações nos motivaram a criar o produto de ensino, uma brinquedoteca em instituições de saúde, utilizando para essa criação, a metodologia Design Thinking, que foi apresentado utilizando-se de um vídeo educativo e material impresso voltado para egressos e docentes do Curso de Design. Brincando, a criança tem a oportunidade de enfrentar melhor as diversas situações no hospital, que são estressantes e ameaçadoras, como tratamento, internações, rotinas, tempo de espera para atendimento, dentre outras. Adotou-se, como metodologia deste trabalho, a pesquisa bibliográfica mediante Revisão Integrativa baseada no levantamento em artigos científicos disponibilizados em plataformas de pesquisa, onde se pôde verificar diversas situações pelas quais as crianças passam quando necessitam de internação hospitalar. Desse modo, uma brinquedoteca é ideal para seu acolhimento, e espera-se que esta pesquisa possa ser útil na duplicação do produto em diversas unidades hospitalares.

**Palavras-chave:** Brinquedoteca. Saúde. Ensino. Design Thinking. Criança.



## ABSTRACT

Humanization in hospital toy libraries is very relevant, as well as playing is in children's daily lives. When hospital units receive a child, they must take into the situation of fragility that child is experiencing. For this, it is necessary to offer the child a welcoming environment, so that he or she can be distracted, also allowing the development of logical reasoning, social maturity, among other possibilities. In this perspective, the vision of a designer is necessary in these spaces, in view of their contribution to improving the lives of children who are waiting for medical care, even encouraging their return for continued treatment. This work has adopted Bibliographical research through an Integrative Review as methodology, which is based on the survey of scientific articles available on research platforms, thus allowing to verify different situations that children go through when they need hospitalization. Such situations motivated us to create the teaching product, a toy library in health institutions, using the Design Thinking methodology for this creation, which was presented using an educational video and printed material aimed at graduates and teachers of the Design Course. Playing, the child could be better prepared to face the different situations in the hospital, which are stressful and threatening, such as treatment, hospitalization, routines, waiting time for care, among others. Thus, a Toy Library is ideal for children's welcome, and it is hoped that this research may be useful in product duplication in several medical units.

**Key words:** Toy library. Health. Teaching. Design Thinking. Child.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Visão geral da brinquedoteca antes das intervenções de revitalização .....	32
Figura 2 – Visão geral do resultado final da revitalização da Brinquedoteca .....	33
Figura 3 – Registro de chat do Zoom .....	38
Figura 4 – Registro de resultados do Forms .....	39
Figura 5 – Registro de resultados do Forms .....	40

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Visão geral das etapas do método de Design Thinking criadas e aplicadas na revitalização da brinquedoteca.....	30
Tabela 2 – Relação dos artigos avaliados e sua contribuição de acordo com as categorias .....	35

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

APAE – Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais

IES – Ensino Superior

UBSF – Unidade Básica de Saúde e da Família

UniFOA – Centro Universitário de Volta Redonda

## SUMÁRIO

<b>1 APRESENTAÇÃO</b> .....	14
<b>2 INTRODUÇÃO</b> .....	16
2.1 A IMPORTÂNCIA DA BRINQUEDOTECA .....	19
2.2 BRINQUEDOTECA NA SAÚDE DA CRIANÇA .....	20
2.3 BRINQUEDOTECAS E AS UNIDADES HOSPITALARES.....	21
2.4 CRIAÇÃO DE UMA BRINQUEDOTECA HOSPITALAR UTILIZANDO MÉTODO DESIGN THINKING COMO ESTRATÉGIA SOCIOEDUCATIVA.....	23
<b>3 PERCURSO METODOLÓGICO</b> .....	25
3.1 DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES REALIZADAS NA ETAPA 1.....	25
3.2 DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES REALIZADAS NA ETAPA 2.....	26
3.2.1 METODOLOGIA DO DESIGN THINKING COMO FERRAMENTA ESTRATÉGICA DE ENSINO.....	26
3.2.2 REVITALIZAÇÃO DA BRINQUEDOTECA UTILIZANDO A METODOLOGIA DESIGN THINKING.....	27
<b>4. RESULTADOS E DISCUSSÃO</b> .....	34
4.1 ETAPA 1 – REVISÃO INTEGRATIVA.....	34
4.2 ETAPA 2 – CRIAÇÃO DE UMA BRINQUEDOTECA HOSPITALAR UTILIZANDO MÉTODO DESIGN THINKING COMO ESTRATÉGIA SOCIOEDUCATIVA.....	37
<b>5 QUESTIONÁRIO COM DOCENTES</b> .....	39
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	42
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	43
<b>APÊNDICE A - FOLDER BRINQUEDOTECA DESIGN THINKING</b> .....	47
<b>APÊNDICE B - FOLDER BRINQUEDOTECA DESIGN THINKING</b> .....	48

## 1. APRESENTAÇÃO

Inicialmente, a aproximação do tema desta pesquisa, deu-se devido a projetos que desenvolvi em disciplinas ao longo de quatro anos de minha graduação

Sempre estimulado a construir um olhar crítico para, a partir disso, buscar melhorias sociais, a ideia de usar o design como ferramenta parecia até então facilitar processos e, com isso, o desejo por qualidade e responsabilidade ganha peso.

Com a modernização de novos métodos e formas de criação e com espírito colaborativo, o designer consegue circular livremente por diversas pautas, como o Dia da Criança, que é celebrado dia 12 de outubro.

A partir de um projeto desenvolvido por outras áreas do saber, como Enfermagem, Odontologia e Medicina, os alunos do curso de Design foram convidados a participar e contribuir em uma ação direcionada a crianças atendidas na Policlínica Dr. André Sarmento Bianco e UBSF (Unidade Básica de Saúde e da Família), localizadas no UniFOA (Centro Universitário de Volta Redonda).

A primeira conexão que tive com essas crianças ocorreu dia 11 de outubro de 2018, justamente no meu último período da graduação. Por todo o período acadêmico, sempre tive uma presença bastante atuante em movimentos estudantis, e com isso, pude perceber as demandas que outros cursos tinham em cada vez mais precisarem do olhar e mente criativa do designer em busca de soluções de problemas.

Todavia, não havia experiência com aplicação de técnicas de Design em projetos infantis, e na época estava bastante motivado com o Design Thinking, o qual utilizei como método no meu trabalho de conclusão de curso, naquele mesmo ano. Antes de aceitar participar do projeto, observei que não havia muitos artigos a respeito da metodologia associada a projetos infantis, e acredito que tenha sido essa constatação que me fez abraçar este desafio: acreditar na importância de unir as duas coisas para, a partir disso, desenvolver ciência.

Em 2015 iniciei minha graduação em Design pelo Centro Universitário de Volta Redonda – UniFOA – RJ, tendo me diplomado em 2018. Em 2017 comecei o estágio no setor de marketing da instituição, concluído em 2018. Logo ao final do período de estágio, fui efetivado, e atuo até a presente data na área de projetos, setor ligado a Reitoria do UniFOA.

Ministrei oficinas multidisciplinares intituladas “Ciclo de Debates Transversais”, que valem horas complementares para alunos de diversos cursos, como Medicina, Design, Odontologia, Enfermagem, Engenharias, Sistema de Informação, Educação Física, Ciências Biológicas, Direito, entre outros.

Em cada oficina, era passado um vídeo com temáticas transversais escolhido pelo setor de projetos, e os participantes contribuía com a perspectiva de seu olhar profissional. O projeto aconteceu uma vez por semana durante um mês, e reuniu mais de 200 discentes no total.

Fui professor voluntário no curso pré-vestibular oferecido pela Comunidade Santo Agostinho em Volta Redonda, em 2019, onde contribui na disciplina de Redação, oportunizando reportagens, matérias e assuntos relevantes para informatizar e, a partir disso, estimular a escrita.

Atuei no desenvolvimento de projetos como o “UniFOA Cult”, braço cultural do UniFOA, e o “Com Ciência”, um *talk show* no qual cada edição convida uma figura estratégica da sociedade, de setores diversos, para conversar a respeito de um assunto relevante, ao vivo, pelo canal da instituição.

Contribuo, desde 2020 até a presente data, em projetos culturais específicos na música e cinema, fornecendo serviços a empresas privadas, onde projeto a direção criativa de artistas associados, seja de modo físico (eventos) ou digital (campanhas e clipes musicais), e faço disso um braço profissional.

## 2. INTRODUÇÃO

Uma brinquedoteca, em ambientes hospitalares e ambulatoriais, é uma ferramenta relevante, pois promove o bem-estar e auxilia no desenvolvimento infantil. Além disso, proporciona, por meio da interação da criança e o espaço adequado, a construção de conceitos que vão auxiliar como combate à procedimentos traumáticos. Nesse sentido as brinquedotecas apresentam-se como espaços privilegiados para que ações educativas se desenvolvam de maneira satisfatória (BASTOS e LIMA, 2021).

Vale lembrar que os materiais didático-pedagógicos se tornam importantes na formação da criança. Nesse caso, a pergunta norteadora deste trabalho é: como os profissionais podem atuar na promoção de acolhimento de crianças em tratamento de saúde? E de que forma o designer pode incorporar os elementos lúdicos em ambiente construído, utilizando como estratégia a metodologia Design Thinking? Qual o seu papel?

A pesquisa é realizada em duas etapas. Na primeira etapa, por meio de Revisão Integrativa, pesquisamos a importância da brinquedoteca em unidades hospitalares. O que possibilitou descobrir a existência de uma lacuna, que é a ausência de um ambiente com perfis cromáticos, e mobiliários adequados que potencializem a interação, cognição e emoções. Nesse momento, a humanização se integra como um instrumento para contribuir no processo do tratamento infantil.

Assim, a partir das inferências provenientes da Revisão Integrativa, surgiu a inspiração para elaborar uma proposta de atividade que demonstrasse a relevância da criação de uma brinquedoteca hospitalar, utilizando método Design Thinking como estratégia socioeducativa, no formato de ferramenta didático-pedagógica em um curso de graduação em Design (BROWN, 2008).

Nesse contexto, foi elaborada, no formato de uma sequência didática, uma ferramenta para contribuição no ensino e na pesquisa, aprimorando conhecimentos e desenvolvendo habilidades dos profissionais que atuam com crianças em tratamento de saúde e promovendo atividades terapêuticas que favorecem o desenvolvimento infantil.

Diante do exposto, este estudo tem por base a necessidade de preparar um ambiente adequado para o acolhimento de crianças, delimitando-se, como o sujeito da pesquisa, a criança em tratamento de saúde. Deste modo, foram desenvolvidos seis pilares pedagógicos, sendo um deles, um ambiente preparado para atender as necessidades físicas e psicológicas das crianças, o que contribuiu para entender que o cuidado pedagógico vai potencializar o cuidado médico.



Assim, corrobora-se ao idealizado por Montessori (1965) com um conjunto de teorias, práticas e didáticas que ficaram conhecidas como o método Montessori. Em linhas gerais, trata-se de um movimento de renovação educacional que surgiu com o desenvolvimento de estudos psiquiátricos com crianças portadoras de deficiências. Neste sentido de pensamento, Vygotsky (1993) destaca dois níveis de desenvolvimento, um já adquirido, enquanto o outro determina o que a criança é capaz de fazer e a sua capacidade de aprender com outra pessoa, uma vez que a aprendizagem é construída na interação. A teoria sócio-construtivista, é um efeito da interação social, da linguagem e da cultura na origem e na evolução do psiquismo humano de acordo com estudos realizados por Vygotsky (1991). Sob essa perspectiva, o conhecimento é um mapeamento das ações e operações que são possíveis na experiência do indivíduo. Nesse entendimento, a aprendizagem resulta da natureza social, histórica e cultural.

No livro “A formação social da mente”, escrito por Vygotsky (1991),” apresenta uma análise da brincadeira como atividade social, de natureza e origem específicas, uma vez que são elementos fundamentais para a construção da personalidade infantil.

De tal modo, o Design Thinking, originalmente um método bem difundido em Design, que se caracteriza como uma ferramenta, é também empregado em diversas situações para resolução de problemas diversos. Torna-se, assim, a estratégia escolhida para se criar uma brinquedoteca hospitalar que contribuirá para a qualidade de vida da criança em tratamento de saúde, que terá um espaço acolhedor onde poderá se distrair, aprender algo novo e receber estímulo para o seu retorno, dando continuidade ao tratamento.

Desta forma, o objetivo geral deste estudo foi a construção de uma ferramenta educacional, no formato de uma sequência didática, demonstrando a relevância das brinquedotecas em unidades de saúde como um espaço para o desenvolvimento de ideias lúdicas e criativas, com suas contribuições no desenvolvimento infantil, com a utilização da metodologia Design Thinking.

No intuito de se atingir o referido objetivo, a presente pesquisa elencou dois objetivos específicos:

- i) Evidenciar a contribuição do “brincar” como atividade terapêutica, para a redução de barreiras ainda existentes no evento interação de criança;
- ii) Produzir uma ferramenta educacional por meio da metodologia Design Thinking.

Almeja-se que o material didático-pedagógico a ser desenvolvido seja utilizado por profissionais de Design para auxiliar, de modo especial, outros profissionais que acolhem crianças em tratamento de saúde, para que se sintam seguros ao lidar com tais situações.

Para fundamentar o suporte referencial foram utilizadas literaturas que apresentam a importância de brinquedotecas em ambientes hospitalares e o método Design Thinking, que pode ser utilizado como estratégia socioeducativa, tomando como base a Lei n. 11.104/2005, que afirma a obrigatoriedade de as unidades hospitalares que ofereçam atendimento na área de pediatria possuir em suas dependências uma brinquedoteca para suprir as necessidades das crianças em tratamento de saúde.

## 2.1 A IMPORTÂNCIA DA BRINQUEDOTECA

O ato de brincar proporciona oportunidades para elaborações afetivo-cognitivas, auxiliando na saúde psicológica da criança hospitalizada. Trata-se de uma possibilidade de mudar o cotidiano da internação, amenizando o estresse provocado pela situação e melhorando o comportamento das crianças enquanto permanecerem hospitalizadas (CHEIDA, 2005).

Brincar é a função primordial da criança, daí a pertinência da alternativa de atender a essa demanda por meio de uma brinquedoteca. De acordo com a Lei 11.104/2005, brinquedoteca é um espaço provido de brinquedos e jogos educativos, destinado a estimular as crianças e seus acompanhantes a brincar. A Carta da Criança Hospitalizada ratifica que, além do atendimento de qualidade, as crianças têm direito de se beneficiarem de jogos, recreios e atividades educativas adaptadas à sua idade, com toda segurança (PAULA, 2007).

As brincadeiras levam as crianças a desenvolver relações afetivo-cognitivas, o que proporciona melhoras e ameniza o estresse provocado pelo tratamento e a interação. Qualquer pessoa, adulta ou criança, ao ser hospitalizada vivencia uma experiência traumática, que pode levar a consequências psíquicas e físicas que, nas crianças, podem comprometer o processo de desenvolvimento (AZEVEDO *et al.*, 2007; PELOSI *et al.*, 2020).

Os autores afirmam ainda que a criança ao ser hospitalizada, sofre o rompimento com o convívio familiar e social, passando a ser um paciente. Esta nova experiência contribui para que a criança fique vulnerável, insegura, levando-a à tristeza, ansiedade, medo, dentre outras dificuldades, além do sofrimento, e seu desenvolvimento pode regredir. É necessário compreender o sofrimento de uma criança em função de uma doença, o que pode ser intensificado com sua permanência nesse ambiente considerado hostil que são as unidades hospitalares.

Para Kishimoto (2002):

As consequências psicológicas de uma hospitalização são múltiplas: problemas de sono, de comportamento, de apetite e dificuldades escolares. A criança doente continua sendo criança e, para garantir seu equilíbrio emocional e intelectual, o jogo é essencial. A criança impossibilitada de brincar tem seu desenvolvimento comprometido e seu equilíbrio emocional perturbado (KISHIMOTO in FRIEDMANN, 1998, p.59).

É relevante demonstrar o valor terapêutico do brinquedo nesse ambiente, que pode motivar o restabelecimento físico e emocional. Assim, em um ambiente mais alegre, o processo de hospitalização pode tornar-se menos traumático.

## 2.2 BRINQUEDOTECA NA SAÚDE DA CRIANÇA

As brinquedotecas surgiram com o objetivo de “[...] resgatar e garantir o direito à brincadeira e à infância, direito este que está sendo de tantas maneiras desrespeitado” (CUNHA *in* FRIEDMANN, 1998, p.40).

Com o intuito de disponibilizar brinquedos e promover a troca destes entre crianças, a primeira brinquedoteca surgiu em 1934 na cidade de Los Angeles, nos Estados Unidos. Desde então esta iniciativa frutífera despertou o interesse de educadores, enfermeiros e cuidadores infantis devido a pluralidade com que se pode trabalhar (SANTOS, 1997; ARAÚJO, 2020).

No Brasil, somente em 1981 o primeiro espaço destinado a uma brinquedoteca foi criado, apesar de iniciativas pontuais como a da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE), que por volta de 1971 já disponibilizava brinquedos com o intuito de maximizar a interação entre pais e filhos, auxiliando o desenvolvimento das crianças. A instalação de brinquedotecas é obrigatória para unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação (BRASIL, 2005; ABBri, 2018).

Desta forma, com finalidades diversas em benefício do desenvolvimento infantil, as brinquedotecas foram implantadas para múltiplos objetivos. Entretanto, os resultados mais significativos foram relatados para brinquedotecas implantadas em escolas e unidades hospitalares (KISHIMOTO; ONO, 2008; SILVA *et al.*, 2016; SILVA *et al.* 2017; COSTA *et al.*, 2020; PELOSI., 2020).

De modo geral, as brinquedotecas consistem em um espaço onde são disponibilizados distintos e variados brinquedos que, de forma lúdica, oportunizam a ampliação de relações sociais, promovendo o desenvolvimento de aspectos motores, afetivos e cognitivos (KISHIMOTO e ONO, 2008).

Além disso, em diferentes contextos, apresentam-se como ferramentas potencializadoras multidisciplinares, promovendo habilidades correlacionadas tanto ao ensino quanto à saúde, estimulando a criatividade, memória, aprendizagem e a saúde mental (KISHIMOTO, 1998; SANTOS, 2000; KISHIMOTO, 2002; SANTOS, 2011; AZEVEDO, 2007).

Descontraídas em um espaço agradável e convidativo como as brinquedotecas, as crianças têm a oportunidade para expressar seus sentimentos e emoções, pois é brincando que se desenvolve o reequilíbrio e ocorre a reciclagem das emoções vividas. Podem reinventar a realidade, desenvolvendo ao mesmo tempo a atenção e a concentração. Além disso, os brinquedos e a ludicidade contribuem para o desenvolvimento infantil (SANTOS, 2011).

Portanto, uma brinquedoteca trata-se de um espaço de fundamental relevância para as crianças no seu desenvolvimento lúdico. O direito de brincar é amparado em leis como o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e a Constituição Federal vigente.

Toda criança tem esse direito, inclusive aquelas que, devido a problemas de saúde, estão temporariamente hospitalizadas. A hospitalização já leva a criança a mudar seus hábitos de forma radical; ela se afasta do seu convívio da escola, da casa, de seus brinquedos e, conforme a enfermidade, pode até ser privada de brincar. Para a criança, o hospital é uma experiência difícil por ter que ficar temporariamente longe da família, tendo que se adaptar a ritmos diferentes, além de ficar com pessoas desconhecidas (KISHIMOTO in FRIEDMANN, 1998).

A lei Federal 11.104, de 21 de março de 2005, dispõe sobre a obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação, garantindo à criança um espaço para que ela possa brincar, o que auxilia no seu tratamento, amenizando traumas que podem surgir com a internação. Vale destacar que o ambiente hospitalar possui regras que levam à alteração do comportamento diário.

A função principal de um hospital é cuidar da doença física e os aspectos biopsicossociais do ser humano que são muitas vezes esquecidos. Em vários hospitais pediátricos, depara-se com tais situações. Uma criança hospitalizada pode carregar transtornos em todas as fases da vida, com prejuízos da saúde mental que podem permanecer após a alta hospitalar. Diante da internação infantil, a humanização hospitalar busca melhorar a qualidade do atendimento dos pacientes, baseando-se no conceito de saúde global. Vale lembrar que todas as pessoas envolvidas com a criança não devem tratar somente a doença, mas também analisar suas necessidades, como o brincar (RIBEIRO, 1993; CORRÊA, 2007).

Uma brinquedoteca favorece a diversão, a oportunidade de expressar os sentimentos e emoções. Vale enfatizar que é brincando que se desenvolve o reequilíbrio e a reciclagem das emoções vividas, se reinventa a realidade, desenvolvendo ao mesmo tempo a atenção, concentração e outras habilidades. O brinquedo contribui para que a criança viva a realidade infantil. O lúdico possibilita à criança transferir seus interesses, fantasias e ansiedade (PAULA, 2007).

### 2.3 BRINQUEDOTECAS E AS UNIDADES HOSPITALARES

Considerando-se que a Lei nº 11.104/2005 obriga a existência das brinquedotecas em ambiente hospitalar, é necessário que os brinquedos sejam adequados para o ambiente e a presença de profissionais competentes. A criação de uma biblioteca está em conformidade com

as exigências legais, possibilitando assim flexibilizar a educação para as crianças que estejam em tratamento de saúde.

No período de hospitalização de crianças, uma brinquedoteca se faz necessária tendo em vista a preocupação por elas estarem dentro do ambiente hospitalar, e quase sempre debilitadas. Uma brinquedoteca passa a ser um recurso que contribui com a recuperação afetiva, emocional e educacional dessas crianças. Nesse sentido, traz muitos benefícios para a criança hospitalizada, sendo vista como um grande avanço para a melhora da criança durante o processo de sua hospitalização (PAULA, 2009).

Uma atividade que proporcione prazer à criança contribui para uma resposta positiva ao tratamento. Nessa perspectiva, de acordo com Paula e Foltran (2007):

O trabalho de entretenimento das crianças e dos adolescentes hospitalizados demonstra que existem modificações de comportamento nos pacientes que participam das atividades lúdicas, artísticas e recreativas nos hospitais. Deste modo, é possível compreender que brincar é coisa séria, pois na brincadeira há sinceridade, engajamento e doação. É brincando que se desenvolve o equilíbrio e se faz a reciclagem das emoções vividas. Nas brinquedotecas hospitalares, percebe-se a necessidade de reinventar a realidade. Estes espaços, além de tornarem o ambiente hospitalar mais acolhedor, também oportunizam situações de socialização e desenvolvimento das habilidades dos pacientes como: atenção, concentração, afetividade, cognição, dentre outras (PAULA; FOLTRAN, 2007, p,02)

A coordenação e a equipe de voluntários do Hospital Pequeno Príncipe (2007) afirmam que a brinquedoteca hospitalar traz muitos benefícios para os pacientes, tais como: resgatar o seu lado sadio; ser um meio que a criança tem para enfrentar as situações de stress; agenciar e potencializar a energia criativa da infância; manifestar alegria; ser uma forma de expressar e apreender a realidade; amenizar o trauma psicológico de estar hospitalizada; estimular capacidades e funções que não foram prejudicadas pela doença, dentre outros benefícios.

A brinquedoteca hospitalar que funciona em uma área do hospital deve ser instalada próxima dos leitos pediátricos, o ambiente deve ser colorido, com mobílias adequadas. Deve oferecer cursos preparatórios para os brinquedistas, para que esses possam explorar melhor questões como a imaginação e o desenvolvimento das crianças. Os brinquedistas devem ser vinculados com a educação e ou com a área da saúde, e valorizar as várias formas do lúdico para trabalhar com as crianças em sua diversidade, tendo como foco a humanização que o ambiente da brinquedoteca traz.

## 2.4 CRIAÇÃO DE UMA BRINQUEDOTECA HOSPITALAR UTILIZANDO MÉTODO DESIGN THINKING COMO ESTRATÉGIA SOCIOEDUCATIVA

A Brinquedoteca se caracteriza como um espaço onde as crianças são estimuladas a brincar (CUNHA 1998). Nele estão disponíveis diversos brinquedos e objetos com o intuito de proporcionar a crianças momentos de descontração, descobertas e interação (FRIEDMANN 1998). Além disso, a brinquedoteca tem funções muito significativas no desenvolvimento infantil, já que pode promover o desenvolvimento de habilidades como autonomia, escolha, crítica, trabalho em equipe, socialização, criatividade, abstração e comunicação (KISHIMOTO, 1998; MUNIZ, 2002).

No Brasil, em ambientes hospitalares a brinquedoteca se tornou realidade com a Lei Federal nº 11.104, de 21 de março de 2005 (Brasil, 2005). Essa lei dispõe da obrigatoriedade de instalação de um espaço destinado a brinquedoteca em unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação. Essa normativa assegura um dos direitos legais da criança, que está vinculado à necessidade infantil de brincar, usufruir de lazer e educação, entre outros. Esses direitos são garantidos desde a Declaração Universal dos Direitos da Criança de 1959, sendo intensificados com a publicação do Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990 (BRASIL, 1990).

Por se tratar de um espaço estruturado que valoriza atividades lúdicas, onde a criança aprende ao brincar, a brinquedoteca passa a ser também um laboratório para outras áreas do ensino. Desde então estes ambientes vem sendo implantados e seus resultados têm mostrado avanços nas ciências humanas e biológicas, atuando através do lúdico no desenvolvimento, preservação e recuperação de habilidades e competências físicas, psicológicas e sociais de crianças (O'CONNELL, 2020).

Segundo Beat Schneider, professor de História da Cultura e do Design e de Teoria do Design na Escola Superior de Berna e presidente da Swiss Design Network (rede de pesquisa das escolas superiores suíças de design), em sua obra **“Design – Uma Introdução. O design no contexto social, cultural e econômico” (2010)**, o Design basicamente é a visualização criativa e sistemática de processos de interação e mensagens de diferentes atores sociais.

Com o encadeamento da industrialização no período do século XIX, construções surgiam em alta velocidade: escolas, hospitais, fábricas, lojas, estradas etc. Descobrir e tramar o uso de novos materiais e criação de métodos e procedimentos mais inteligentes e eficazes para amparar toda necessidade dessas instituições era fundamental e se fazia necessário. Os

engenheiros da época foram os responsáveis por introduzir esses pontos, sendo por isso, considerados – e não os arquitetos – os primeiros designers (SCHNEIDER, 2010, p. 19).

O Design Thinking originou-se partir do design, de colocar o ser humano no centro dos processos, projetando e solucionando problemas por meio do pensamento crítico e criativo. Tem sido uma abordagem cada vez mais procurada por profissionais de áreas além do design, como forma de encontrar soluções nos problemas enfrentados. Na prática, as etapas dessa abordagem, ou até mesmo método para muitos, parte da criatividade e vontade de cada autor. Na literatura, não há um consenso sobre a quantidade exata de fases que devem ser atingidas utilizando o Design Thinking, mas pelo menos as três bases de Vianna *et al.* (2012), imersão, ideação e prototipação, são a chave para desenvolver projetos digitais e físicos.

Por outro lado, sua manutenção e modernização são elementares e necessárias. Com a obrigatoriedade da implantação das brinquedotecas, algumas acabam constituindo-se em um espaço depositário de brinquedos velhos, móveis em desuso e livros pouco atraentes, por exemplo, tornando-se um ambiente nada convidativo. Portanto, o processo de revitalização deve tornar essa brinquedoteca apta a estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente apropriado e especialmente lúdico. É um lugar onde tudo convida a explorar, a sentir, a experimentar e a fantasiar (KISHIMOTO e ONO, 2008).

Nesse contexto, este estudo teve o objetivo de utilizar a metodologia do Design Thinking como estratégia lúdica de ensino, com a proposta para a revitalização de uma brinquedoteca em um curso de graduação em Design. Indiretamente, objetiva também potencializar um espaço propício ao desenvolvimento de atividades multidisciplinares. Deste modo, um produto educacional (PE) de caráter multidisciplinar foi desenvolvido com o intuito de ser replicado, ampliando as possibilidades de atuações e com a possibilidade de inserção de melhorias. Ademais, neste caso, vale destacar que por estar inserida em um ambiente acadêmico, esta brinquedoteca se configura em um espaço propício ao desenvolvimento de atividades que envolvam o ensino, a pesquisa e a extensão.



### 3. PERCURSO METODOLÓGICO

#### 3.1 DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES REALIZADAS NA ETAPA 1

Nesta etapa do estudo, a metodologia adotada foi a Revisão Integrativa, por ser um método que consiste em reduzir uma realidade intrincada a elementos simplificados, e assim, facilitar a compreensão e ou a explicação de uma teoria ou evidência. Deste modo, seus resultados podem fornecer subsídios para a tomada de decisões e promover a síntese acadêmica de determinados assuntos, além de permitir a percepção de determinados hiatos que precisam ser preenchidos com a realização de novos estudos (SOUZA *et al.*, 2010).

Portanto, o levantamento bibliográfico foi realizado nas bases de dados eletrônicas Biblioteca Eletrônica Científica (SciELO), Periódicos Capes e Google Acadêmico, no período de janeiro a fevereiro de 2021. Em seguida, no período de fevereiro a outubro de 2021, procedeu-se a seleção, leitura avaliativa e coleta de dados dos textos selecionados. O espaço temporal utilizado na busca por artigos científicos /acadêmicos foi definido no período entre 2015 a 2021. A busca foi feita por meio da terminologia que está indexada no vocabulário estruturado DeCS (Descritores em Ciências da Saúde), tendo sido utilizados os descritores isoladamente ou de forma associada. Para esta busca, os descritores utilizados foram “Brinquedoteca”, “Ensino” e “Saúde”; (“Playroom”, “Teaching” e “Health”).

Para a seleção e avaliação dos estudos foram firmados os seguintes critérios de inclusão que foram: i) estudos que abordaram a brinquedoteca em unidades hospitalares relacionados com algum aspecto do processo de ensino e saúde infantil e ii) artigos na língua portuguesa. Todavia, estudos como trabalhos de conclusão de curso – TCC, dissertações e teses, foram utilizados na fundamentação teórica e discussão dos resultados. Os critérios de exclusão foram: i) estudos específicos sobre as brinquedotecas que não se aplicavam ao processo de ensino e saúde infantil; ii) textos em outra língua que não a portuguesa e iii) artigos duplicados.

Após a seleção e leitura dos artigos, procedeu-se à leitura e à análise descritiva das informações e a coleta de dados de cada artigo selecionado. Desta forma, os estudos foram agrupados nas seguintes categorias de análise: (1) “suporte para assistência humanizada”; (2) “promoção de saúde e desenvolvimento infantil”, que se subdivide nas categorias (2.1) “aspectos cognitivos”, e (2.2) “aspectos psicossociais”; (3) “uso de tecnologias na brinquedoteca”. Essas categorias foram criadas para melhor direcionamento da análise das informações e balizamento das inferências sobre o potencial das brinquedotecas em ambientes de ensino e hospitalares.

### 3.2 DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES REALIZADAS NA ETAPA 2

Na segunda etapa os acadêmicos do curso de design participaram, auxiliando as crianças a terem um desenvolvimento através do conhecimento das cores, leitura por meio das brincadeiras educativas. Sendo assim, percebeu-se a importância de se criar um espaço destinado às atividades lúdicas no qual pode-se trabalhar outros projetos de extensão envolvendo crianças atendidas em ambulatórios de pediatria no município, visando desenvolver um trabalho lúdico em ambiente adequado cheio de magias e cores, levando acolhimento e bem-estar às crianças.

A concretização desta pesquisa deu-se a partir da busca, ampliação, desenvolvimento e a criação de um espaço infantil lúdico para crianças a serem atendidas em um ambulatório de pediatria, bem como para seus acompanhantes, visando uma recuperação física e emocional em um ambiente acolhedor. Nesse cenário, observa-se a importância de uma revitalização da brinquedoteca no desenvolvimento da criança, oferecendo palestras e rodas de conversas aos acompanhantes por meio de ações lúdicas em um ambiente prazeroso e convidativo.

Para tanto, foi feito um folder dividido em dois módulos apresentando o projeto da revitalização de uma brinquedoteca por meio do método Design Thinking, (APÊNCIDE A e B).

#### 3.2.1 METODOLOGIA DO DESIGN THINKING COMO FERRAMENTA ESTRATÉGICA DE ENSINO

A palavra Design traz diferentes definições, porém em todas a ideia de “projetar” pode ser considerada a mais comum. Em linhas gerais, o Design pode ser entendido como um processo de pensamento estratégico, técnico e criativo, que envolve: idealização, criação, desenvolvimento, configuração, concepção, elaboração e especificação (VIANNA, *et al*, 2012).

O Design Thinking, atualmente, é utilizado em diversos setores como um método aplicado na resolução de problemas, trazendo soluções em sua maioria inovadoras e criativas. É uma metodologia inovadora e considerada ativa, já que trabalha em consonância com princípios práticos, humanistas e criativos, e de preferência em grupos, ou seja, com criatividade e simplicidade, em busca de múltiplas soluções possíveis e sempre com foco nas pessoas. É uma maneira de organizar ideias em busca de soluções práticas, mas também pode ser uma maneira de transmissão e absorção de determinado conhecimento. Para isso, o Design

Thinking faz uso dos elementos visuais para literalmente desenhar a ideia por meio de fluxos, organogramas, símbolos, cores, títulos, por exemplo (VIANNA, *et al*, 2012).

O foco nas pessoas, enfatizando o uso da empatia no seu desenvolvimento, torna o Design Thinking uma ferramenta na formação de indivíduos críticos e autônomos e que podem atuar de modo mais positivo na sociedade (Stumm e Wagner, 2019). Sua aplicação em diversas áreas do conhecimento tem originado resultados expressivos, inclusive na Educação. No ensino de Ciências Naturais pode contribuir na construção do conhecimento de forma criativa e inovadora (Nascimento e Leite 2021), assim como o ensino e desenvolvimento de jogos digitais (SILVA E BITTENCOURT, 20116).

Amplamente estabelecida como uma metodologia eficiente que incentiva a colaboração, a inovação e a busca por soluções, o Design Thinking utiliza a observação e a cocriação (prototipagem) e análise de diferentes realidades (Cavalcanti e Filatro, 2016). Na prototipação de ideias no Ensino Superior, Martins *et al.*, (2016) ressaltam a visão otimista, construtiva e experimental, focada na resolução de necessidades dos usuários, e que incentiva a colaboração e integração entre os discentes. Facca *et al.* (2019) também corroboram os resultados mencionados acima para a graduação em Engenharia no desenvolvimento de projetos. Souza e Mendonça (2019) para o ensino de Publicidade e Propaganda. Além disso, Sarah e Mendonça (2021) empregaram essa metodologia como ferramenta no desenvolvimento de um produto educacional voltado ao ensino.

### 3.2.2 REVITALIZAÇÃO DA BRINQUEDOTECA UTILIZANDO A METODOLOGIA DESIGN THINKING

A inclusão do Design Thinking atrelado ao lúdico na revitalização da brinquedoteca para desenvolvimento da criança em ambiente de saúde (ambulatórios, hospitais) demonstra a transformação no processo de cuidar no âmbito da saúde, em que a assistência não se resume apenas ao ato de curar a enfermidade, mas também se estende aos cuidados de aspectos psicológicos, sociais e culturais (VIANNA, 2012)

Um projeto de design elaborado por formas, cores e pela ludicidade ultrapassa o funcional, e seu desenvolvimento tem o propósito de promover a interação de produto e usuário de uma forma mais agradável e satisfatória, com um design divertido, irreverente e bem-humorado que explore os aspectos de inovação. Todo esse arcabouço de competências e habilidades mencionadas acima corrobora as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Design, descritas no parecer CNE/CES nº 146/2002.

O perfil desejado desse formando, portanto, é o designer capaz de produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, culturais e tecnológicas de forma contextualizada e observado o ajustamento histórico e os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades (BRASIL, 2002, p. 22).

Cumpra agora, portanto, a esta Comissão analisar e relatar perante a Câmara de Educação Superior, para sua elevada deliberação colegiada, as propostas das Diretrizes Curriculares Nacionais dos cursos de graduação em Direito, Ciências Econômicas, Administração, Ciências Contábeis, Turismo, Hotelaria, Secretariado Executivo, Música, Dança, Teatro e Design, cujas especificações e detalhamento atenderam à metodologia adotada, especialmente quanto ao perfil desejado do formando, às competências/habilidades/attitudes, habilitações e ênfases, aos conteúdos curriculares, à organização dos cursos, aos estágios e atividades complementares e ao acompanhamento e avaliação (BRASIL, 2002, p. 7).

O mercado de design abrange inúmeras nomenclaturas e atividades, cita-se como exemplo o *webdesign*, design de interiores, design gráfico, design industrial ou *design* de produto, dentre outros. A Resolução CNE/CES nº 5, de 8 de março de 2004, aprovou as “Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design”.

Segundo o Art. 3º da referida resolução:

O curso de graduação deve ensinar, como perfil desejado do formando, capacitação para a apropriação do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística, para que o designer seja apto a produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas, culturais e tecnológicas, observando o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades, bem como as características dos usuários e de seus contextos socioeconômico e cultural (BRASIL, 2004).

De acordo com a legislação vigente, os cursos de nível superior em design deveriam desenvolver no aluno uma visão holística, capacitando-o a criar produtos e oferecer serviços completos. Como o MEC não determina de forma específica o que aprender/ensinar em cada ramo do design, as Instituições de Ensino têm uma grande liberdade para ensinarem o que é de seu interesse ou especialidade de seu corpo docente.

Estas competências e habilidades são enfatizadas no parecer CNE/CES nº 195/2003 e na resolução CNE/CES nº 5, de 8 de março de 2004.

O projeto de design na revitalização da brinquedoteca e no desenvolvimento da saúde da criança deve ser trabalhado de cinco maneiras distintas e fundamentadas:

1. A teoria: desenvolvimento do projeto o planejamento das estruturas físicas e mobiliário
2. A pesquisa: rodas de conversas com envolvimento do curso de design, (professores, acadêmicos e egressos), discussão de projetos a serem executados layout, atividades lúdicas mensurando o nível de aceitação do produto.
3. O projeto: o projeto interage com as emoções do usuário, utilização de técnicas de colagens, materiais gráficos, dentre outras possibilidades que podem ser exploradas na criação.

4. Espaço físico: ambiente com proporção adequada e objetos adequados. A implantação de painéis lúdicos promovidos pela arte nas paredes da brinquedoteca interage com o cliente, transmitindo a sensação de proximidade ao seu cotidiano e o afastando-o do problema de saúde que vem enfrentando.

A utilização do círculo cromático empregado corretamente influencia positivamente na sensação espacial do indivíduo, atribuindo aos ambientes de saúde a transmissão de bem-estar. Em todos os aspectos de construção da brinquedoteca, a cor está presente como fator importante no ambiente lúdico, transformando o espaço. Quando aplicada no mobiliário, brinquedo e superfícies como pisos e paredes proporciona um ambiente acolhedor e interativo.

5. O designer: o profissional atua como autor da composição, desafiando a emoção da criança ao oferecer algo diferenciado e inovador. O design atrelado ao lúdico é empregado em diferentes produtos, como em mobiliários; em diversas formas, como em jogos interativos; em forma de informação, por perfis cromáticos interativos empregados em ambientes de saúde. A construção de um projeto para brinquedoteca se resume na criação de espaços interativos de brincadeiras onde a criança interage com o espaço físico, psicológica e emocional.

Como já visto, a existência de brinquedotecas em ambientes hospitalares no Brasil se tornou realidade através da Lei Federal nº 11.104, de 21 de março de 2005, que dispõe da obrigatoriedade da sua instalação em unidades de saúde que oferecem atendimento pediátrico em regime de internação. Essa normativa assegura um dos direitos legais da criança, que está vinculado à necessidade infantil de brincar, usufruir de lazer e educação, entre outros. Esses direitos são proferidos desde a Declaração Universal dos Direitos da Criança de 1959, sendo intensificados com a publicação do Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (BRASIL,1990).

Vale destacar, que uma brinquedoteca pode ser estruturada em diversos ambientes, como universidades, hospitais, escolas, dentre outros. Trata-se de um ambiente em que se encontram brinquedos, livros, jogos e demais atrações de interesse da criança (CAMBIAGHI, 2007).

Nesse contexto, a brinquedoteca existente na Policlínica Doutor André Sarmiento Bianco atende às famílias residentes nas comunidades carentes do entorno da IES, tornando-se, desta forma, um ambiente significativo na ampliação das possibilidades de aprendizagem das crianças, promovendo interações sociais e a cultura lúdica. Tais demandas que podem ser trabalhadas em diversas práticas em um curso de graduação em Design. Nesses moldes, foi

desenvolvido uma sequência de aulas contemplando um planejamento para a revitalização desta brinquedoteca.

As etapas do método Design Thinking são descritas na Tabela 1: observação, definição, prototipação e implementação.

As descrições acompanharam os apontamentos dos docentes e egressos do curso de Graduação em Design que, por meio de formulários eletrônicos, responderam a um breve questionário. Com o intuito de fornecer suporte à atividade dos docentes e discentes, o tempo para o desenvolvimento de cada etapa também foi estimado com base no tempo gasto durante a revitalização da brinquedoteca.

Tabela 1 – Visão geral das etapas do método de Design Thinking criadas e aplicadas na revitalização da brinquedoteca.

PASSOS	CONTEÚDO	TEMPO
I- Fase Observação	Visita à policlínica e ao espaço da brinquedoteca; Conversação com os profissionais responsáveis pela policlínica onde a brinquedoteca está inserida, entendendo como ela opera.	3 horas
II-Fase Observação	Compreendendo o público-alvo e suas necessidades; Análise de brinquedos disponibilizados na brinquedoteca; Construção do ponto de vista baseado nas necessidades dos profissionais inseridos e do público-alvo; Definição do escopo e dos problemas.	4 horas
III- Fase Definição	Brainstorm em busca de soluções criativas; Análise do processo criativo.	4 horas
IV- Fase Definição	Listagem de materiais e recursos.	2 horas
V- Fase Definição	Limpeza da brinquedoteca; Descarte e reaproveitamento de brinquedos; Busca de materiais e recursos para a reforma da brinquedoteca.	8 horas
VI-Fase Prototipação	Pintura de paredes e mobília; Elaboração de armário com estrutura de proteção.	7 horas
VII- Fase Prototipação	Colagem de papel de parede; Aplicação do armário de proteção, nichos de parede, molduras e quadros.	8 horas

VIII- Fase Prototipação	Entrega e organização dos novos brinquedos; Ajuste dos últimos detalhes do processo de criação.	4 horas
IX- Fase Implementação	Finalização da brinquedoteca; Visita dos responsáveis pela brinquedoteca ao novo espaço; Feedback quanto a possíveis alterações; Incentivo a projetos internos.	3 horas
X- Fase Implementação	Apresentação do processo criativo da brinquedoteca, utilizando o método Design Thinking a egressos do curso de Design do Centro Universitário de Volta Redonda – UniFOA; Questionário Forms para docentes do Curso de Design do Centro Universitário de Volta Redonda – UniFOA, baseado em vídeo-ferramenta do projeto.	1 hora

Fonte: Elaborado pelos autores.

A figura 1 apresenta o estado que se encontrava a brinquedoteca antes da revitalização, onde se vê de forma clara a necessidade de revitalização do ambiente. É possível observar que os fios estavam expostos, o que causa perigo ao usuário, além disso, os brinquedos eram armazenados de forma incorreta, dificultando o acesso da criança, tendo em vista sua estatura. Alguns brinquedos não eram adequados para uso, cita-se como exemplo bichos de pelúcia por acumular inúmeras bactérias, dentre outros.

Figura 1 – Visão geral da Brinquedoteca antes das intervenções de revitalização.



Fonte: Os autores (2022).

Após análise da situação a qual estava a brinquedoteca em estudo, figura 1, buscou-se alternativas para a concretização do processo de revitalização do ambiente. Nessa perspectiva, após definição dos materiais e recursos necessários, a figura 2 apresenta a o resultado final da revitalização da Brinquedoteca.

Foram utilizados na revitalização da brinquedoteca os seguintes itens:

- a) Brinquedos educativos;
- b) Materiais de papelaria como giz de cera, lápis de colorir, canetas hidrográficas;
- c) Tecido para papel de parede;
- d) Molduras e materiais de reaproveitamento;
- e) Tatame colorido;
- f) Livros educativos;
- g) Cola e tinta para pintura de parede;
- h) Caixas de armazenamento de material;
- i) Pregos e ferramentas de reforma;



- j) Relógio de parede;
- k) Caixas organizadoras.

Figura 2 – Visão geral do resultado final da revitalização da Brinquedoteca.



Fonte: Os autores (2022).

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

### 4.1 ETAPA 1 – REVISÃO INTEGRATIVA

Foram encontrados 7.400 registros, distribuídos da seguinte forma: 150 no SciELO, 71 no Periódicos Capes e 7.179 no Google Acadêmico. Ao aplicar os critérios de inclusão e exclusão, restaram 146 artigos. Ao ler os títulos, percebeu-se que muitos artigos faziam alusão à instalação de brinquedotecas, o que não era o foco do estudo, e por isso foram descartados da análise. Por conseguinte, foi realizada a leitura do resumo de 72 artigos e constatado que, deste total, 11 abordaram diretamente os descritores relacionados ao objetivo deste estudo (Tabela 1). Após a leitura dos textos selecionados, segue o resultado das análises e a discussão com base na literatura conhecida e disponível.

As brinquedotecas possuem uma função importante para o desenvolvimento infantil, principalmente em ambientes hospitalares (FURLEY *et al.*, 2020). Elas oportunizam o desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e cognitivas, além de contribuírem para o bem-estar físico e mental das crianças (KISHIMOTO, 1998; SANTOS, 2011; COSTA *et al.* 2020). Além disso, ressaltam-se ainda a importância pedagógica e prática desses espaços, por meio de atividades lúdicas, elevando o potencial das brinquedotecas. Por outro lado, deve-se evitar a sua subutilização como, por exemplo, usando brinquedotecas como depósito de brinquedos.

Estudos já comprovaram os benefícios e o admirável potencial que as brinquedotecas apresentam. Implantadas em diversos ambientes onde o desenvolvimento infantil é institucionalizado, as brinquedotecas levam as crianças a responderem positivamente a estímulos variados (PELOSI *et al.*, 2020).

Essa variedade de estímulos deve ser estimulada e trabalhada em qualquer brinquedoteca sob as diretrizes lúdicas (ARAÚJO *et al.*, 2017; FEITOSA *et al.*, 2021).

Dos estudos selecionados apresentados na tabela 1, foram coletados os dados de relevância para análise, por meio de um instrumento de coleta que abrange publicação (título, autor, revista, ano e contribuição).

Com a realização desse estudo, pode-se inferir que todos os artigos selecionados, ao tratar a temática em análise, atribui significativa importância da brinquedoteca na saúde da criança. Isto posto, verificou-se que todos os artigos selecionados estão relacionados ao tema e que existe muita preocupação com as crianças que necessitam de internação hospitalar em relação a um espaço disponibilizado para uma brinquedoteca para atender suas necessidades.

A partir dos resultados encontrados foi possível produzir categorias de análise, que são as seguintes, a saber: (1) “suporte para assistência humanizada”; (2) “promoção de saúde e desenvolvimento infantil”, que se subdivide nas categoria (2.1) “aspectos cognitivos”, e (2.2) “aspectos psicossociais”; (3) “uso de tecnologias na brinquedoteca”.

Tabela 2: Relação dos artigos avaliados e sua contribuição de acordo com as categorias.

<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR</b>	<b>REVISTA/ANO</b>	<b>CONTRIBUIÇÃO</b>
Ressignificação do Brincar: Relato de Experiência sobre o Impacto de uma Brinquedoteca na Rotina de Cuidados No Hospital.	SOARES <i>et al.</i> , 2017.	Gep News 2017.	(1) ferramenta de assistência humanizada. (2) Desenvolvimento psicossocial e cognitivo
Brinquedotecas Hospitalares: Parâmetros de Avaliação.	LIMA <i>et al.</i> , 2016	Rev. Ens. Educ. Cienc.Human. 2016.	(2) promotores de saúde e desenvolvimento.
Avaliação da Influência da Brinquedoteca na Redução da Ansiedade Infantil.	LEITE <i>et al.</i> , 2021.	Research, Society And Development. 2021.	(2.2) redução da ansiedade infantil. (2.2) efeitos positivos em relações entre profissional-paciente.
Brinquedoteca Hospitalar: A Importância do Brincar para Crianças e Adolescentes Hospitalizados.	FURLEY <i>et al.</i> , 2020.	Artefactum - Revista De Estudos Em Linguagem E Tecnologia - Ano XII. 2020.	(2.1) efeitos positivos de aprendizagem cognitiva.
Uso de Atividades Lúdicas no Processo de Humanização em Ambiente Hospitalar Pediátrico: Relato de Experiência.	ARAUJO <i>et al.</i> , 2017.	Interfaces - Revista De Extensão Da UFMG. 2017.	(2.2) participação, poder de comunicação e euforia entre as crianças. (1) ambiente mais humanizado
O Brincar no Contexto Hospitalar na Visão dos Acompanhantes de Crianças Internadas.	SOUSA <i>et al.</i> , 2015.	Journal of Human Growth and Development. 2015.	(2.2) amenização de efeitos de internação e auxiliar em seu desenvolvimento.
Aspectos Pedagógicos da Brinquedoteca Hospitalar: Jogos Educativos na Brincadeira.	SILVA, 2015.	Educere XII Congresso Nacional De Educação. 2015.	(2) desenvolvimento integral de crianças. (2.2) estimulam a construção de imagem. (2.2) a valorização de identidade. (2.2) reinserção social de crianças e adolescentes hospitalizados.
Pedagogia Hospitalar: A Brinquedoteca em Ambientes Hospitalares.	OLIVEIRA <i>et al.</i> , 2016.	Research, Society and Development. 2016.	(2.1) ensino e aprendizagem de forma lúdica.
A Importância do Espaço Lúdico no Ambiente Hospitalar.	BORGES; BRAMATTI, 2020.	Fag Journal of Health 4. 2020.	(3) uso de tecnologias no ambiente hospitalar.
Brinquedoteca Hospitalar: Disposição Humanizadora pelo Brincar.	CASTRO; CONTE, 2015.	Sefic Unilasalle. 2015.	(2.2) função de aproximar as pessoas. (2.1) espaço de educação não formal.
Brinquedoteca Hospitalar: A Visão dos Acompanhantes de Crianças.	LIMA <i>et al.</i> , 2015.	Revista Psicologia: Teoria e Prática. 2015.	(2) promotores de saúde e desenvolvimento.

Fonte: Elaborado pelos autores.

No Brasil, a implantação e as transformações das brinquedotecas aconteceram gradativamente, adaptando-se às demandas e realidades locais, tendo como meta melhorar a estada da criança no hospital, com valorização crescente do espaço lúdico com a promulgação da Lei nº 11.1104, de 2005 (COSTA *et al.* 2014). Dessa forma, o entendimento da brinquedoteca como suporte de assistência humanizada foi apontado nos estudos de Araújo *et al.* (2017) e Soares *et al.* (2017) que consideram a necessidade de acolher a criança no espaço hospitalar. Nesse sentido, brincar é um direito de toda criança, inclusive as hospitalizadas (SILVA e Da MATOS, 2009).

Autores enfatizam o uso de brinquedos e materiais pedagógicos em uma unidade hospitalar com o uso do material voltado ao estímulo do desenvolvimento cognitivo e motor, da criança, prescrito por profissional. A iniciativa trouxe valorização do uso dos brinquedos e passou a ser objeto de interesse de grande número de profissionais e estudantes de diferentes áreas, assim como dos pais das crianças em busca de novidade (CASTRO; CONTE, 2015; SILVA, 2015; OLIVEIRA *et al.*, 2016; SOARES *et al.*, 2017 FURLEY *et al.*, 2020;).

Ao considerar o desenvolvimento psicossocial, autores como Santos (2000), Soares *et al.* (2017) e Leite *et al.* (2021) afirmam que a brinquedoteca é um espaço destinado ao lúdico, fazendo com que as crianças que não têm acesso ao brinquedo possam utilizá-lo como ferramenta principal para seu desenvolvimento biopsicossocial, fazendo deste seu maior aliado para aguçar a imaginação e a criatividade, entre outros benefícios que os brinquedos lhes proporcionam. Costa *et al.*, (2014) relatam que, ao reconstruírem a história da Brinquedoteca Hospitalar no Brasil, passaram a compreender que esse espaço surgiu para aliviar o sofrimento da criança durante a sua hospitalização e as transformações nessa área aconteceram e vêm acontecendo gradativamente.

Em relação ao uso de tecnologias na brinquedoteca, Borges e Bramatti (2020) afirmam que o período de internação pode tornar-se traumático na vida da criança, pois geralmente ela está em um ambiente diferente do habitual. Desse modo, as brinquedotecas podem assumir um papel relevante, funcionando como um espaço lúdico, onde a criança em condição hospitalar possa perceber a possibilidade do brincar e interagir, além de promover relaxamento, diversão, tranquilidade, descontração e animação, podendo promover também maior interação paciente – acompanhante.

Por outro lado, os estudos evidenciaram algumas dificuldades a percorrer para se atender a legislação quanto à implantação de brinquedotecas e garantir todos os direitos da criança, isto é, valorizar a saúde, o brincar, a socialização e a cidadania. O brincar no hospital ou em qualquer lugar é uma ferramenta fundamental que promove a recuperação e o bem-estar

da criança. Assim, o espaço privilegiado que é uma brinquedoteca, com o acesso a uma diversidade de jogos e brincadeiras, auxilia o desenvolvimento da inventividade, da criatividade, já que o brincar, na infância, pode ser o caminho para aprendizagens diversificadas e significativas.

Cada vez mais se busca a atuação ativa de docentes na formação das crianças na educação infantil. Essa atuação mais ativa e interativa corrobora a pertinência da criação de um ambiente favorável para que elas transformem dados e informações em conhecimentos significativos (OLIVEIRA *et al.*, 2018).

#### 4.2 ETAPA 2 – CRIAÇÃO DE UMA BRINQUEDOTECA HOSPITALAR UTILIZANDO MÉTODO DESIGN THINKING COMO ESTRATÉGIA SOCIOEDUCATIVA

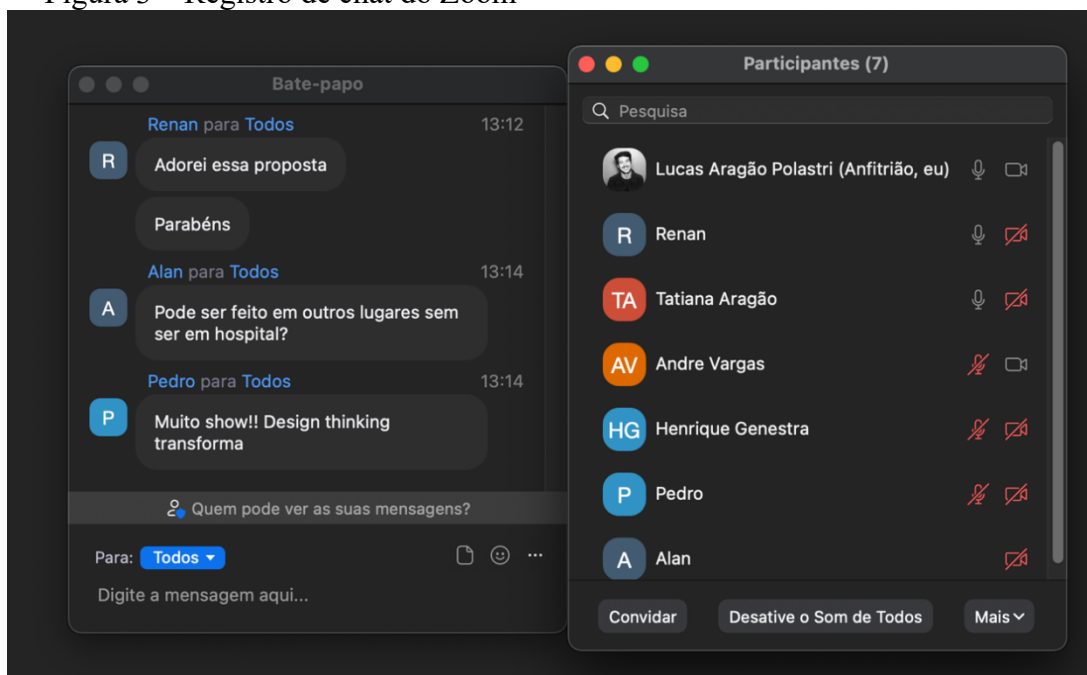
O presente trabalho utiliza-se de uma brinquedoteca como lócus e estratégia de ensino para produzir competências e habilidades que mobilizem saberes articulados à ludicidade como potencializadora do desenvolvimento infantil, utilizando o método Design Thinking em seu processo criativo.

No caso específico deste trabalho, foi desenvolvido em um programa de mestrado profissional de uma instituição de ensino superior (IES), uma ferramenta educacional no formato de folder com um vídeo educativo para os docentes e egressos do curso de Design, demonstrando o processo da metodologia Design Thinking.

Cabe registrar que durante a apresentação do processo criativo para os egressos do curso de Design do Centro Universitário de Volta Redonda - UniFOA, por meio da plataforma digital Zoom, foram trabalhadas formas de incentivo à criação de espaços estratégicos com o olhar do profissional de design, utilizando o método Design Thinking em estruturas físicas e não digitais como é geralmente usado.

A figura 3 apresenta o registro de chat do zoom.

Figura 3 – Registro de chat do Zoom



Fonte: Os autores (2022).

Foi discutido com eles o papel do designer nas criações de espaços como brinquedotecas, e sua importância no desenvolvimento da criança. Com a mente criativa do profissional de design, é possível desenvolver projetos que utilizem formas lúdicas de ensino-aprendizagem.

Finalizamos a apresentação ouvindo dos egressos suas opiniões sobre o produto e o quanto pode ser trabalhado em projetos como brinquedotecas.

Seguem falas dos participantes, transcritas sem edição.

Egresso 1: “A escolha dos brinquedos corretos fazem toda diferença no processo final. Muito bacana!.”

Egresso 2: “Muito interessante ver que tudo no projeto foi estruturado de maneira correta, desde a escolha dos materiais quanto as cores usadas, o Design Thinking realmente é muito bom, pois tem uma visão completa do produto.”

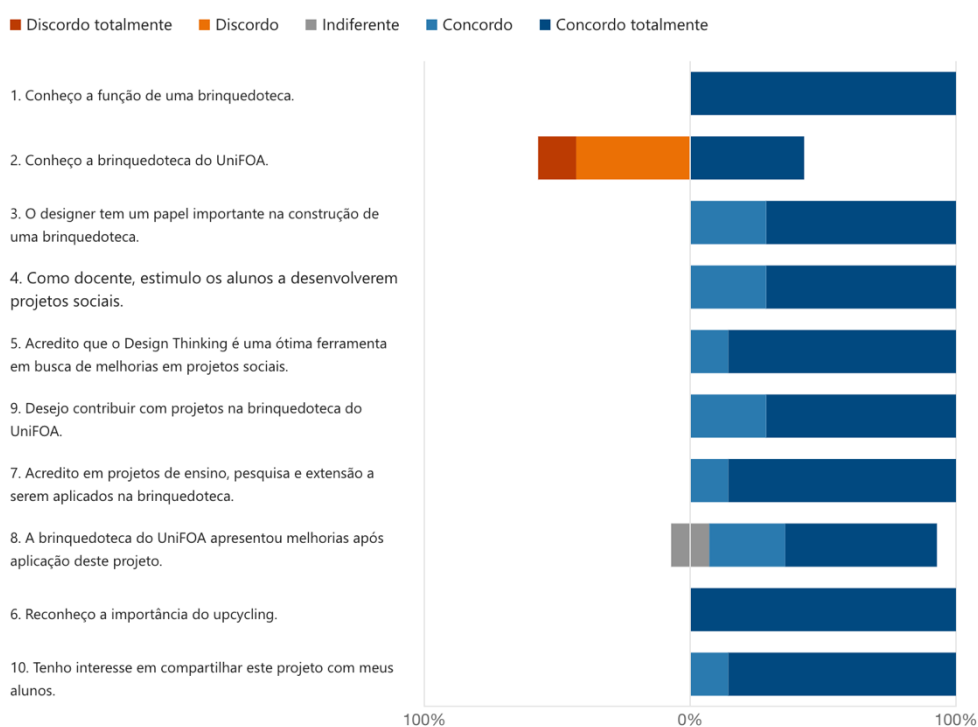
Egresso 3: “Com uma brinquedoteca dessa, com toda certeza vai servir de estímulo a criança a voltar pra dar continuidade a seu tratamento. Ficou lindo!”

Egresso 4: “Todo hospital deveria ter uma brinquedoteca planejada. Que essa brinquedoteca possa ser replicada em diversas outras unidades de saúde.”

## 5 QUESTIONÁRIO COM DOCENTES

Docentes do Curso de Design do Centro Universitário de Volta Redonda – UniFOA, foram convidados a assistir o vídeo feito exclusivamente para esta pesquisa, o qual mostra o processo de criação e desenvolvimento da brinquedoteca, e a partir disso, participaram de um questionário via Forms referente ao projeto, cujos resultados se encontram nas figuras 4 e 5. O questionário, cujo principal objetivo foi validar a aplicação de recursos do Design em uma brinquedoteca, distribuiu em formato de escala, questões relativas às contribuições na brinquedoteca, e o participante pôde optar pelas seguintes opções: (1) Discordo Totalmente, (2) Discordo, (3) Indiferente, (4) Concordo, (5) Concordo Totalmente.

Figura 4 – Registro de resultados do Forms



Fonte: Os autores (2022).

No total desta pesquisa participaram sete docentes, sendo que cinco destes se sentiram à vontade para opinar com respostas adicionais referentes ao projeto. A duração do vídeo e a média de resposta do questionário levou cerca de sete minutos.

Seguem falas dos participantes, transcritas sem edição.

Docente 1: “Excelente o resultado obtido.”

Docente 2: “Aquele projeto que começamos ainda não terminou.”

Docente 3: “Parabéns pelo excelente trabalho.”

Docente 4: “Parabéns pelo excelente trabalho.”

Docente 5: “Parabéns, pelo trabalho! Com toda certeza pretendo desenvolver projetos na brinquedoteca.”

Figura 5 – Registro de resultados do Forms

2. Sinta-se a vontade para opinar/contribuir com este projeto. (Não Obrigatório)

5 Respostas

ID ↑	Nome	Respostas
1	anonymous	Excelente o resultado obtido
2	anonymous	Aquele projeto que começamos ainda não terminou
3	anonymous	Parabéns pelo excelente trabalho.
4	anonymous	Parabéns pelo excelente trabalho.
5	anonymous	Parabéns, pelo trabalho! Com toda certeza pretendo desenvolver projetos na brinquedoteca.

Fonte: Os autores (2022).

Souza e Martins (2013), em seu artigo publicado na Revista Saúde e Pesquisa: “A brinquedoteca hospitalar e a recuperação de crianças internadas: uma revisão bibliográfica”, afirmam que a criança ao ser hospitalizada, sai do seu cotidiano e vai para um espaço desconhecido e às vezes traumatizante.

Assim, as atividades lúdicas e o brinquedo terapêutico amenizam esse processo de hospitalização. O estudo realizado levou as autoras a compreenderem a importância da brinquedoteca hospitalar, ao constatar um aumento crescente de brinquedotecas e os benefícios do brinquedo terapêutico, quer como meio de expressão, quer como condição de desenvolvimento saudável da criança.

Silva e Matos (2009) também publicaram artigo acerca do mesmo assunto intitulado “Brinquedoteca hospitalar: uma realidade de humanização para atender crianças hospitalizadas”. As autoras apresentam como está sendo desenvolvida a proposta de brinquedoteca em algumas realidades hospitalares e afirmam que brincar é um direito de toda criança, mesmo estando hospitalizadas. Colocam ainda que esse direito se encontra amparado pela lei Federal 11.104, de 21 de março de 2005, a qual trata da obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação.



O estudo realizado levou as autoras a conhecerem algumas propostas em hospitais infanto-juvenis em relação à brinquedoteca, por meio de pesquisa bibliográfica com enfoque qualitativo.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste estudo compreendeu diversas etapas visando atingir seus objetivos. O produto proposto possibilitou a conscientização do “brincar”, da importância de uma brinquedoteca na saúde e no desenvolvimento cognitivo da criança.

A partir desse entendimento, foi feita a revitalização de uma brinquedoteca de uma unidade de saúde que oferece atendimento pediátrico, com a finalidade de promover a qualidade do acolhimento de crianças que aguardam por atendimento médico a se distraírem em um ambiente projetado para ser acolhedor.

Para isso, foi utilizada a metodologia Design Thinking, que tem como propósito melhorar a experiência do usuário, desenvolvendo projetos de forma organizada, entregando com maior eficiência, soluções que precisam de criatividade.

A ferramenta utilizada para atender os objetivos desse estudo, folder com vídeo educativo, para conscientizar os docentes e discentes acerca da utilização da metodologia Design Thinking, sobre revitalização de brinquedoteca, foi muito útil para perceberem a possibilidade da aplicação do referido método em ambientes físicos.

Apesar das legislações vigentes que versam sobre o tema, vale lembrar que nem todos os ambientes que recebem o público infantil, independentemente de ser uma unidade de saúde, ainda não oferecem um espaço lúdico que atenda às suas necessidades de forma adequada.

Considerando-se a existência dessa lacuna, o produto proposto permitirá a efetividade dos direitos das crianças que se encontrarem em tratamento de saúde nas unidades hospitalares.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, K. T. Brinquedoteca: objetivos, organização e classificação. **Revista Terra & Cultura: Cadernos de Ensino e Pesquisa**, [S.l.], v. 22, n. 42, p. 94-110, mar. 2020.

ARAÚJO, R. A. S. de; RIBEIRO, M. D. Uso de atividades lúdicas no processo de humanização em ambiente hospitalar pediátrico: relato de experiência. **Interfaces. Revista de Extensão da UFMG**, 2017. v. 5, n. 1, p.166-172.

ABBRI. ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE BRINQUEDOTECAS. **Histórico**. São Paulo, 2017. Disponível em <<https://www.brinquedoteca.org.br/>>. Acesso em 08 dez. 2022.

AZEVEDO, D. M.; SANTOS, J. J. S.; JUSTINIO, M. A. R.; MIRANDA, F. A. N.; SIMPSON, C. A. O brincar como instrumento terapêutico na visão da equipe de saúde. **Cienc. Cuid. Saúde**, São Paulo, v. 6, n. 3, p. 335-341, jul. /Set. 2007.

BORGES, G. S. da.; OLIVEIRA, R. S. da. A importância do espaço lúdico no ambiente hospitalar. **FAG Journal Of Health (Fjh)**, 2020, v. 2, n. 4, p. 461-465.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente ECA**. Disponível em: Disponível em <<https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/crianca-e-adolescente/publicacoes/o-estatuto-da-crianca-e-do-adolescente>>. Acesso em: 09 de dez de 2022.

BRASIL. Ministério da Educação Conselho Nacional de Educação. MEC. **Parecer CNE/CES 146 de 3 de abril de 2002**. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/sesu/arquivos/pdf/14602DCEACTHSEMDTD.pdf>>. Acesso em 10 jan 2023.

BRASIL. **Resolução nº 5, de 8 de março de 2004**. Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design e dá outras providências. Disponível em <[https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE\\_rces0504.pdf?query=Normas%20estaduais](https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE_rces0504.pdf?query=Normas%20estaduais)>. Acesso em 20 jan. 2023.

CASTRO, R. B. de.; CONTE, E. **Brinquedoteca hospitalar: disposição humanizadora**. Disponível em <<https://mail.google.com/mail/u/0/#search/ALANUI/FMfcgxwLtZmXdwFvmSTvIbMWRgDVRbzk?projector=1&messagePartId=0.1>>. Acesso em 15 abr. 2021.

CAVALCANTI, C. C.; FILATRO, A. **Design Thinking na educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva, 2016.

CHEIDA, W. F. A importância do brinquedo na hospitalização infantil. São José do Rio Preto: Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto, 2005. **Arq Ciênc Saúde** 2010 abr-jun; 17(2):84-90

CORRÊA, L. **Brinquedoteca hospitalar: um convite a brincar** [monografia]. São José do Rio Preto: Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto; 2007

COSTA, S. A. F.; CIRCÉA, A. R.; ISSUZU, H. B.; SANNA, M. C. Brinquedoteca hospitalar no Brasil: reconstruindo a história de sua criação e implantação. **Hist. Enf. Rev. Eletr (HERE)**. 2014, v. 5, n. 2, p. 206-223. Disponível em: Disponível em <<http://www.abennacional.org.br/centrodememoria/here/vol5num2artigo14.pdf>>. Acesso em 10 abr. 2021

CUNHA, N.H.S. **Brinquedoteca**: definição, histórico no Brasil e no mundo. In: FRIEDMANN, A. (org) O direito de brincar. 4. ed. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1998, p.37-52.

FACCA, C. A.; FREITAS, P. A. de M.; GIL, H. A. C.; GUZZO, F. P.; BARBOSA, A. M. T. B. O design thinking como metodologia de projeto aplicada ao ensino de engenharia: o projeto “openfab” na disciplina de introdução à engenharia / Thinking design as a project methodology applied to engineering education: the “openfab” project in the introduction engineering discipline. **Brazilian Journal of Development**, [S. l.], v. 5, n. 9, p. 16085–16098, 2019. DOI: 10.34117/bjdv5n9-169. Disponível em: <https://www.brazilianjournals.com/ojs/index.php/BRJD/article/view/3380>. Acesso em: 11 oct. 2022.

FRIEDMANN, A. **A criança na brinquedoteca**. In: FRIEDMANN, A. (org) O direito de brincar. 4º ed. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1998, p. 67-77.

FURLEY, A. K.; PINEL, H.; SENA, L. S. Brinquedoteca hospitalar: a importância do brincar para crianças e adolescentes hospitalizados. **ARTEFACTUM – Revista de Estudos em Linguagem e Tecnologia**, Ano XII, n. 01. 2020.

KISHIMOTO, T.M. **Diferentes tipos de brinquedotecas**. In: FRIEDMANN, A. *et al.* (org). O direito de brincar. 4. ed. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1998, p.53-63.

KISHIMOTO, T. M. **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo, Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, T. M; ONO, A. T. Brinquedo, gênero e educação na Brinquedoteca. **Proposições**, Campinas, v. 19, n. 3, p. 209-223, 2008.

LEITE, L. E. Avaliação da influência da brinquedoteca na redução da ansiedade infantil. **Research, Society and Development**, 2021, v. 10, n. 1, e 36410111808, 2021.

LIMA, M. B. S.; OLIVEIRA, V. B. de.; MAGALHÃES, C. M. C. **Brinquedotecas Hospitalares: Parâmetros de Avaliação. Ensino, Educação e Ciências humanas**. 2016. Disponível em < <https://revista.pgsskroton.com/index.php/ensino/article/view/3945>>. Acesso em 10 abr. 2021.

MARTINS, A. R.; CAPELLARI, M.; SIGNORI, G.; KALIL, F.; SPINELLO, S. Use of Design Thinking as Ideas Prototyping Experience in Higher Education. **Future Studies Research Journal: Trends and Strategies**, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 208–224, 2016. DOI: 10.24023/FutureJournal/2175-5825/2016.v8i1.227. Disponível em: <https://future.emnuvens.com.br/FSRJ/article/view/227>. Acesso em: 10 oct. 2022.

MONTESSORI, M. **Pedagogia científica**: a descoberta da criança. Tradução de Aury Azélio Brunetti. São Paulo: Flamboyant, 1965.

MUNIZ, M.C.S. **A brinquedoteca no contexto escolar da educação infantil**. Petrópolis: Vozes, 2000.

NASCIMENTO, R. M. F. do; LEITE, B. S. Design thinking no ensino de ciências da natureza: quais são objetivos e aplicações nos trabalhos publicados entre 2010 e 2020? **Revista UFG**, Goiânia, v. 21, n. 27, 2021. DOI: 10.5216/revufg.v21.69657. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/69657>. Acesso em: 10 out. 2022.

O'CONNELL, M.S. A contribuição da brinquedoteca para a realização do trabalho pedagógico. **Revista Científica Cognitionis**. v. 1; n. 1; p. 1-14.

OLIVEIRA, J. A. S.; SILVA, N. C. O lúdico como ferramenta de aprendizagem na educação infantil. **Revista Saber Acadêmico**, v.25, 2018.

OLIVEIRA, E. F. de. **Pedagogia hospitalar**: a brinquedoteca em ambientes hospitalares. Disponível em < <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=560658988006>>. Acesso em 10 abr. 2021.

PAULA, E. M. A. T, FOLTRAN, E. P. **Projeto brilhar**: brinquedoteca, literatura e arte no ambiente hospitalar. In: Anais do VII Encontro de Pesquisa UEPG e V CONEX; 2007; Ponta Grossa. Anais. Ponta Grossa: Universidade Estadual de Ponta Grossa; 2007. Disponível em: [http://www.tibagi.uepg.br/pex/conexasp/trabalhos/7465/artigo\\_brinquedoteca\\_5conex.pdf](http://www.tibagi.uepg.br/pex/conexasp/trabalhos/7465/artigo_brinquedoteca_5conex.pdf) Acesso em 13 abr. 2021.

PELOSI, M. B., FERREIRA, K. G., NASCIMENTO, J. S. Atividades terapêuticas ocupacionais desenvolvidas com crianças e pré-adolescentes com síndrome de Down. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, 28(2), 511-524p. 2020.

RIBEIRO, M.J. **O atendimento à criança hospitalizada**: um estudo sobre serviço recreativo-educacional em enfermaria pediátrica [dissertação]. Campinas: Universidade Estadual de Campinas; 1993.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca - O lúdico em diferentes contextos**. 11 ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis: Vozes, 2000.

SANTOS, S. M.P. dos. **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. 14. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SANTOS, S.M.P. (org) **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 3. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2002

SARAH FILGUEIRAS DE FARIAS, M.; PEREIRA MENDONÇA, A. Design Thinking como percurso metodológico para construção de produto educacional: uma experiência no mestrado profissional na área de ensino. **Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, Manaus, Brasil, v. 7, p. e103621, 2021. DOI: 10.31417/educitec. v 7.1036. Disponível em:

<https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/1036>. Acesso em: 10 out. 2022.

SCHNEIDER, B. **Design – Uma Introdução. O design no contexto social, cultural e econômico.** 2010, p 197. Editora Blücher.

SILVA, G. C. da. **Aspectos pedagógicos da brinquedoteca hospitalar:** jogos educativos na brincadeira. EDUCERE. 2015. Disponível em [https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/21292\\_8963.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/21292_8963.pdf). Acesso em 12 abr. 2021.

SILVA, T. M. A.; MATOS, E. L. **Brinquedoteca hospitalar: uma realidade de humanização para atender crianças hospitalizadas.** IX Congresso Nacional de Educação - EDUCERE, III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia 2009 PUCPR.

SOARES, V. F. de. **Ressignificação do brincar:** Relato de experiência sobre impacto de uma brinquedoteca na rotina de cuidados no hospital. 2017. Disponível em <<https://www.seer.ufal.br/index.php/gepnews/article/view/3511>>. Acesso em 10 abr. 2021.

SOUSA, L. C.; VITTA, A. de.; LIMA, J. M. de. O brincar no contexto hospitalar na visão dos acompanhantes de crianças internadas. **Rev. bras. Crescimento desenvolvimento humano** 2015, vol. 25, n.1, pp. 41-49. Disponível em <<http://dx.doi.org/10.7322/JHGD.96766>>. Acesso em 12 abr. 2021.

SOUZA, A. O. de; MENDONÇA, A. P. Design thinking na publicidade: uma proposta de ensino-aprendizagem para o desenvolvimento de projetos. **Comunicação & Educação, [S. l.]**, v. 24, n. 1, p. 30-43, 2019. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v24i1p30-43. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/147448>. Acesso em: 10 out. 2022.

SOUZA, M.T., SILVA, M.D., CARVALHO, R. **Revisão integrativa:** o que é e como fazer. Einstein. 2010; 8(1 Pt 1):102-6.

SOUZA, G. K. O. de; MARTINS, M. M. B. A brinquedoteca hospitalar e a recuperação de crianças internadas: uma revisão bibliográfica. **Revista Saúde e Pesquisa**, v. 6, n. 1, p. 123-130, jan./abr. 2013.

VYGOTSKY, L. **A Formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VIANNA, M.; VIANNA, Y.; ADLER, I, K.; LUCENA, B.; RUSSO, B. **Design Thinking Inovação em Negócios.** 2012. Disponível em < <file:///C:/Users/Dell/Downloads/livro-design-thinking-business-innovation.pdf> >. Acesso em 03 Nov. 2020.

# APÊNDICE A – FOLDER BRINQUEDOTECA DESIGN THINKING

## Segundo módulo

### A importância da escolha das cores

#### TEORIA DAS CORES



#### COMBINAÇÃO DE CORES



#### TEXTURAS E CORES

O espaço é composto por materiais de textura lisa e de cores diversas, tendo uma predominância da cor azul, e tapetes multicoloridos. O mobiliário e as casinhas de bonecas são de madeira, os bancos são de madeira revestidas por material de plástico resistente.

#### FORMA

Com intuito de evitar confusões físicas, mentais e visuais. Na brinquedoteca optou-se por linhas e planos verticais e horizontais, para melhor posição dos objetos e livros e melhor acesso. As mesas são quadradas para melhor fluidez da circulação. As cadeiras possuem altura e tamanhos adequados para melhor conforto ergonômico e também para evitar quinas que possam ferir as crianças.

#### CORES

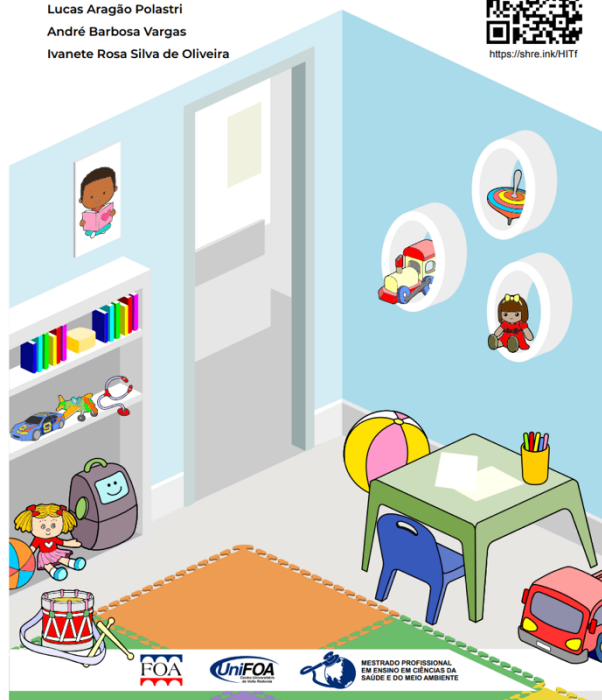
Já foi comprovado em diversas ciências que as cores podem afetar nossa Saúde, positiva ou negativamente. Por esse motivo é tão importante o estudo de seus significados e a escolha detalhada para o uso em cada ambiente. Para ajudar na escolha das cores, foram utilizadas no interior da brinquedoteca há predominância de tons neutros porque será um espaço para atividades que exigem concentração, o que obriga a que o local seja mais tranquilo, sem muitas interferências visuais; as cores escolhidas foram: o branco mobiliário e o azul claro nas paredes. Para as prateleiras em nichos foram escolhidos tom branco.

## DESIGN THINKING COMO ESTRATÉGIA NA CRIAÇÃO DE UMA BRINQUEDOTECA: UMA PROPOSTA DE ENSINO NO CURSO DE DESIGN

Lucas Aragão Polastri  
André Barbosa Vargas  
Ivanete Rosa Silva de Oliveira



<https://shre.ink/HIT1>



## APÊNDICE B – FOLDER BRINQUEDOTECA DESIGN THINKING



**Primeiro módulo**

Um projeto de design elaborado por formas, cores e pela ludicidade ultrapassa o funcional, e seu desenvolvimento tem o propósito de promover a interação de produto e usuário uma forma mais agradável e satisfatória. Um design divertido, irreverente, bem-humorado que explora os aspectos de inovação.

O projeto de design na revitalização da brinquedoteca no desenvolvimento da saúde da criança deve ser trabalhado de quatro maneiras distintas e fundamentadas:

**1. A teoria**

Desenvolvimento do projeto o planejamento das estruturas físicas e mobiliário.

**2. A pesquisa**

Rodas de conversas com envolvimento do Curso de Design (professores, acadêmicos e egressos), discussão de projetos a serem executados, layout, atividades lúdicas mensurando o nível de aceitação do produto.

**3. O projeto**

O projeto interage com as emoções do usuário, utilização de técnicas de colagens, materiais gráficos dentre outras são exploradas na criação.

**4. Espaço físico**

Ambiente com proporção adequada e objetos adequados. A implantação de painéis lúdicos promovidos pela arte nas paredes da brinquedoteca interage com o cliente transmitindo a sensação de proximidade ao seu cotidiano e o afastando do problema de saúde o qual vem enfrentando.

**5. O designer**

O profissional atua como autor da composição desafiando a emoção da criança oferecendo algo diferenciado e inovador.

**Antes**



**Depois**