

DISPENSER DE ÁLCOOL EM GEL INFANTIL PARA A BRINQUEDOTECA DE HOSPITAL UNIVERSITÁRIO: UM OBJETO DE *DESIGN* PARA O BEM-ESTAR

CHILDREN'S HAND SANITIZER DISPENSER FOR THE UNIVERSITY'S HOSPITAL TOY LIBRARY: AN OBJECT OF *DESIGN* FOR WELLBEING

Helena Berton^{1*}

Ana Veronica Pazmino¹

* Autor para correspondência: helenagb07@gmail.com

Resumo: O presente artigo demonstra o desenvolvimento de um *dispenser* de álcool em gel infantil para a brinquedoteca do Hospital Universitário da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), visto que a problemática levantada era de que o espaço carecia de elementos decorativos e os monitores necessitavam de instruções mais interativas sobre higienização das mãos. O projeto foi realizado com base nos métodos de *design* e diretrizes apresentados na disciplina Metodologia de Projeto do curso de Design de Produto da UFSC. A projeção do *dispenser* permeia temas importantes que nortearam a pesquisa, como *design* social, *design* para o bem-estar e a conexão deste com o vínculo emocional entre crianças-animais domésticos. O resultado foi a criação de *dispensers* de álcool em gel infantil de gato e cachorro com cores fortes, que incluem uma placa para auxiliar os monitores nas instruções do uso do álcool em gel, pensando no bem-estar e na redução do estresse da criança dentro do ambiente hospitalar.

Palavras-chave: *dispenser* de álcool em gel; *design* social; ambiente hospitalar.

Abstract: This article demonstrates the development of a children's hand sanitizer dispenser for the HU toy library, since the problem raised was that the space lacked decorative elements and the monitors needed more interactive hand hygiene instructions. The project was carried out based on the design methods and guidelines presented in the Project Methodology discipline of the Product Design course at UFSC. The dispenser's projection permeates important themes that guided the research, such as social design, design for well-being and its connection with the emotional bond between children-pets. The result was the creation of a cat and dog hand sanitizer dispenser for

¹ Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) – Florianópolis (SC), Brasil.

children with strong colors, which includes a sign to help the assistants with the instructions for using hand sanitizer, with the hospitalized child's well-being and stress reduction in mind.

Keywords: hand sanitizer dispenser; social design; hospital environment.

INTRODUÇÃO

Para melhor compreender e justificar o produto desenvolvido na disciplina Metodologia de Produto e dar continuidade à proposta multidisciplinar que envolve a disciplina Teoria e Prática de Design Social do curso de Design de Produto da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), foi necessário realizar uma ampla pesquisa para compreender como as propostas se conectam.

Este artigo traz alguns conceitos que revelam a importância do *dispenser* infantil de álcool a ser implantado na brinquedoteca e como ele se relaciona com parâmetros de um projeto de *design* social. Primeiramente, o projeto está conectado com a ação de extensão “Design social na brinquedoteca do HU”, que visa desenvolver brinquedos e mobiliário para a brinquedoteca do Hospital Universitário da UFSC. O projeto leva em consideração a demanda por objetos da Dra. Marina Menezes, coordenadora do Laboratório de Psicologia da Saúde, Família e Comunidade (LABSFAC). Projetos de extensão são de extrema importância, pois são uma forma de compartilhar o resultado das pesquisas e projetos desenvolvidos com a comunidade externa.

Em segundo lugar, é importante ressaltar que o HU atende primordialmente pessoas de baixa renda, de acordo com Stamm *et al.* (2002). Os autores tiveram como resultado que 69,6% possuíam renda familiar *per capita* inferior ou igual a 1,8 salário mínimo, sendo considerados pobres; destes, 92,7% utilizavam apenas o Sistema Único de Saúde (SUS).

Em terceiro lugar, deve-se lembrar que o público-alvo principal de um objeto/brinquedo/mobiliário para a brinquedoteca são as crianças que a frequentam. Não se pode esquecer que se trata de crianças hospitalizadas. Conforme Rodrigues, Fernandes e Marques (2020, p. 2),

a hospitalização constitui uma experiência suscetível de afetar o desenvolvimento e o bem-estar da criança submetida a um internamento e a procedimentos de diagnóstico ou terapêuticos. No momento em que ocorre o internamento, a criança é afastada do seu núcleo familiar, permanecendo num ambiente estranho, onde convive com pessoas desconhecidas e é alvo de rotinas e procedimentos invasivos que tendem a gerar-lhe desconforto e dor. Alterações de apetite, sono e humor; perda de peso; diminuição das capacidades cognitivas e de concentração; enfraquecimento das funções fisiológicas; perda de autoestima; fobias; ansiedade, medo, angústia, insegurança e desorientação são exemplos das inúmeras reações físicas e emocionais que podem ter lugar entre esses pacientes e que contribuem para um aumento da sua vulnerabilidade e da de seus pais.

Crianças são uma parcela da sociedade geralmente negligenciada, apesar de serem consideradas um grupo vulnerável. De acordo com Trevizan e Amaral (2010, p. 5), grupos vulneráveis aparecem como “sendo um conjunto de seres humanos, possuidores de direitos civis e políticos, possuindo o direito de cidadão, porém, a sociedade de maneira geral e pelo fato desta ser majoritária, macula certos direitos inerentes às pessoas vulneráveis”.

A criança é um indivíduo que tem suas especificidades, sejam elas psicológicas ou físicas, que diferem das dos adultos e que, portanto, precisam ser levadas em consideração ao projetar um objeto ou espaço que elas vão frequentar. Em sua tese sobre o papel da arquitetura na recuperação e no desenvolvimento de crianças, Cláudia Sofia Fonseca Pinhão (2016) evidencia que hoje em dia elas desempenham um papel de importância inquestionável na sociedade. Elas são o futuro da sociedade e estão em um processo particular de aprendizado para se conhecer e se relacionar com outras pessoas e com o mundo ao seu redor.

No entendimento da autora, esse espaço construído possui um papel relevante, haja vista que

[...] as cognições sobre o ambiente físico servem para definir quem a pessoa é [...] representada como pensamentos, memórias, crenças, valores e significados relacionados a todas às configurações importantes da vida diária da pessoa. [...] As cognições de identidade de lugar monitoram o comportamento e a experiência da pessoa no mundo físico (Proshansky; Fabian, 1987 *apud* Pinhão, 2016, p. 3, tradução nossa).

É necessário discutir sobre os espaços frequentados por crianças em hospitais, dado que o ambiente em que a criança vive influencia imensamente sua saúde e desenvolvimento cerebral (Oliveira, 2015). Ademais, Beatriz Picolo Gimenes (2008, p. 15-16) afirma que diversos autores, como Piaget, Vygotsky, Wallon e outros, acreditam que

[...] a atividade lúdica pode ser vista como fruto de atividades prazerosas, interessantes, que ocorrem em um inter-espço – a relação entre sujeito e objeto – e na qual a pessoa pode exercitar as suas funções plenamente, nos aspectos sensorial, motor, perceptivo, afetivo, volitivo e social, configurando-se, então, o brincar como um legítimo agente estruturante da saúde mental.

Portanto, torna-se necessária a presença de brinquedotecas em hospitais. Ivonny Lindquist (1998, p. 129) conta sua experiência trabalhando em hospitais na Suécia, comentando que “a equipe hospitalar diz que raramente ouve crianças chorando, desde que as salas de espera foram concebidas especialmente para brincar”. A importância das brinquedotecas hospitalares revela-se até mesmo em forma de lei, pois no Brasil a Lei n.º 11.104 informa que “os hospitais que ofereçam atendimento pediátrico contarão, obrigatoriamente, com brinquedotecas nas suas dependências” (BRASIL, 2005, p. 1).

DESIGN SOCIAL E DESIGN SUSTENTÁVEL

O *design* social vem sendo discutido desde a década de 1970 por diversos autores (Papanek, 1971; Bonsiepe, 2011; Manzini, 2015), buscando trazer maneiras de projetar com vistas a transformações significativas para a sociedade. Em particular destaca-se o livro *Design for the real world*, escrito por Victor Papanek (1971), considerado um dos grandes precursores do *design* social. O autor refuta o *design* padrão consumista e que visa ao lucro, defendendo a ideia de que o *design* necessita estar ligado à inclusão, sustentabilidade e justiça social. Papanek levanta a ideia de que o *designer* deve ter responsabilidade social, ser um agente de mudança social e buscar soluções para problemas como pobreza, fome e falta de moradia.

Papanek também é um dos principais contribuidores do *design* sustentável, uma abordagem que busca criar produtos, serviços e sistemas que sejam ecologicamente corretos e socialmente justos. Pazmino (2007, p. 7) define o *design* sustentável como

um processo mais abrangente e complexo que contempla que o produto seja economicamente viável, ecologicamente correto e socialmente equitativo. O *design* deve satisfazer as necessidades humanas básicas de toda a sociedade. Pode incluir uma visão mais ampla de atendimento a comunidades menos favorecidas.

Essa prática é fundamental para garantir a preservação do meio ambiente e a qualidade de vida das pessoas. Victor Papanek (1971) enfatiza a importância de criar soluções que supram as necessidades humanas sem prejudicar o meio ambiente.

Ezio Manzini também é um dos principais nomes do *design* social, sendo reconhecido por suas contribuições significativas para o campo. Em seu livro *Design, when everybody designs* (Manzini, 2015), afirma que o *design* social é uma prática que busca melhorar a qualidade de vida das pessoas e a sustentabilidade do planeta. Manzini defende que o *design* deve ser uma ferramenta para a solução de problemas sociais e ambientais, e não apenas para a criação de produtos esteticamente agradáveis.

Ele salienta a importância da colaboração entre *designers* e comunidades para criar soluções que atendam às necessidades locais e respeitem o meio ambiente e propõe uma mudança de paradigma no pensamento do Design, passando de uma abordagem centrada no produto para uma abordagem centrada no usuário e na comunidade. As contribuições de Ezio Manzini para o *design* social são fundamentais para a promoção de um *design* mais consciente, responsável e voltado para a melhoria da qualidade de vida das pessoas e do planeta.

Na área também se destaca o *designer* alemão Gui Bonsiepe, conhecido por sua abordagem humanista e crítica, que se concentra em projetar soluções que suprem as demandas das pessoas e da sociedade em geral. Bonsiepe é autor de várias obras importantes, incluindo *Design, cultura e sociedade* e *Design industrial e comunicação visual*. Ele levanta a importância do *design* como uma ferramenta para a transformação social.

Bonsiepe (2011) argumenta que o *design* não é apenas uma questão estética, mas sim um processo cultural que reflete e molda valores, crenças e comportamentos. Ele também enfatiza que o *design* precisa ser abordado de forma crítica e consciente, levando em conta o contexto cultural e social em que é criado e utilizado. Além disso, Bonsiepe comenta sobre o *design* participativo, que envolve os usuários no processo de *design* e promove a inclusão social.

Victor Margolin, outro *designer* renomado da área, tem pensamentos que giram em torno de como o *design* pode ser usado para resolver problemas sociais e políticos e para criar um mundo mais justo e equitativo. Não acredita na separação entre *design* social e *design* para o mercado. Nas palavras de Queiroz (2009), ele

[...] diverge de Papanek, afirmando que os *designers* sociais não devem estar em conflito com o *design* de mercado. Porém, devem constituir parcerias de trabalho com profissionais da saúde, educação, assistência social, geriatria e prevenção criminal, uma atitude transdisciplinar.

Design para o bem-estar

Conforme Caetano *et al.* (2015, p. 151):

Sabe-se que a sustentabilidade visa atender as necessidades atuais de sobrevivência e de coexistência dos seres humanos sem comprometer as necessidades de sobrevivência e coexistência de seus descendentes no futuro. Quando os *designers* concebem o desenvolvimento de novos bens materiais com caráter sustentável é crucial lançar um amplo e aberto olhar sobre o bem-estar.

Ou seja, considerando que a sustentabilidade está também interligada com felicidade e bem-estar da sociedade, é indispensável discutir sobre o próprio *design for wellbeing*, ou *design* para o bem-estar. Trata-se de uma área relativamente nova, uma vez que começou a ser discutida no fim dos anos 1990, cujo principal pensador é o psicólogo Martin Seligman.

O *design* para o bem-estar é uma tendência crescente no mercado, visto que as pessoas estão cada vez mais preocupadas com a qualidade de vida e buscam produtos e serviços que atendam às suas expectativas. Essa abordagem busca criar produtos, serviços e ambientes que atendam às necessidades físicas, emocionais e mentais das pessoas. Levam-se em conta

aspectos como ergonomia, acessibilidade, conforto, estética e funcionalidade para promover o bem-estar e a qualidade de vida dos usuários.

Quando aplicados à decoração de espaços infantis em hospitais e alas pediátricas, tais conceitos se tornam ainda mais importantes. A decoração de um ambiente hospitalar pode influenciar significativamente o bem-estar das crianças, ajudando a reduzir o estresse e a ansiedade associados à hospitalização. Além disso, a escolha das cores certas pode ter um impacto positivo na recuperação dos pacientes, tornando o ambiente mais acolhedor e agradável.

Como indicam Cherif Amor e Hessam Ghamari (2016), a cor em ambientes da área da saúde pode reduzir o estresse, erros médicos, depressão, tempo de permanência, melhora o suporte social e o sono dos pacientes, a comunicação nos espaços de saúde e pode aumentar a produtividade e moral da equipe de saúde. Em resumo, o *design* para o bem-estar é fundamental para criar espaços que promovem a felicidade e o bem-estar das crianças em hospitais.

Vínculo criança-animal de estimação como fator norteador da escolha do animal para o *dispenser*

Animais de estimação convivem com seres humanos há milhares de anos; eles ocupam um papel importante na vida de muitas famílias ao redor do mundo. De acordo com um censo realizado em 2021 pelo Instituto Pet Brasil (IPB, 2021), há 149,6 milhões de animais de estimação no Brasil, sendo o terceiro país em número de animais domésticos. Cerca de 70% dos brasileiros têm um pet em casa ou pelo menos conhecem alguém que tenha. Os favoritos são cães e gatos, somando 58% e 28% das casas que possuem pets, respectivamente.

Os estudos sobre os impactos positivos que animais domésticos têm no desenvolvimento psicológico, emocional e social de crianças existem há algumas décadas. Blue (2012), em um estudo sobre o valor das relações entre crianças e animais de estimação, comenta que um pet pode fornecer muitas oportunidades de cultivo de amor e afeição. Kidd e Kidd (1985 *apud* Alper, 1993) explicam que, ao entrevistarem crianças, 32% confirmaram que seus animais domésticos proporcionam alívio emocional.

As pesquisas demonstram que não é à toa que, quando se pergunta a uma criança seu animal preferido, há grande probabilidade de ela responder “cachorro” ou “gato”. É também perceptível, por meio dos inúmeros artigos, obras e dados, o peso que a presença desses animais domésticos faz na vida da criança.

DESENVOLVIMENTO

Para a disciplina Metodologia de Projeto da UFSC, no semestre de 2023.1, o tema apresentado foi “brinquedos para a brinquedoteca do HU”. Após duas visitas e conversas com os monitores, identificou-se que havia diversos problemas que não poderiam ser facilmente resolvidos com *design*, ou não poderiam ser resolvidos em um projeto com poucos meses para ser realizado. O sistema organizacional e burocrático da brinquedoteca não tinha aplicação no campo do *design* e, portanto, não poderia ser feito nada a respeito que envolvesse o *design*. Porém, com as reclamações, desejos e necessidades expressos pelos monitores, percebeu-se que não havia necessidade de mais brinquedos. Houve muita menção aos aspectos decorativos da brinquedoteca, surgindo algumas questões: as paredes não possuíam muita cor; decorações na porta não são permitidas porque não são higienizáveis; desejo de ter um quadro para pendurar desenhos feitos pelas crianças; vontade de ter um *dispenser* de álcool em gel que fosse mais colorido.

Por esses motivos, considerou-se importante não escolher projetar um brinquedo, mas sim um *dispenser* infantil de álcool em gel, que, além de ter a função de higienizar as mãos

das crianças que frequentam a brinquedoteca, serve como elemento decorativo para colorir e divertir as paredes da brinquedoteca. É importante destacar que, apesar de haver uma pia e sabonete na brinquedoteca, também com intenção de higienizar as mãos, o método mais utilizado é o álcool em gel, pela praticidade e pelo fato de que cerca de metade das crianças que frequentam a brinquedoteca tem acessos nas mãos, impedindo que elas possam molhá-las para evitar infecções, contaminações etc.

Figura 1 – Local de higienização das mãos na brinquedoteca



Fonte: as autoras

Na disciplina, seguiram-se métodos de *design* de forma sequencial que se encaixavam em pesquisa, análise de produto, geração de alternativas e refinamento. Na parte inicial do projeto, foi feita uma ampla pesquisa, assim como duas visitas à brinquedoteca. Para auxiliar com a definição do público-alvo, utilizaram-se diversas ferramentas como entrevistas, painéis semânticos, personas, cenários e lista de necessidades.









A entrevista foi realizada com 38 crianças, de 3-10 anos, para identificar suas preferências estéticas e gostos específicos, assim como suas experiências com álcool em gel e hospital. Identificou-se que 90% delas sabem para que serve o álcool em gel; cerca de 62% faziam uso em casa e/ou na escola. Além disso, com intuito de compreender suas experiências em hospitais, revelou-se que 73% das crianças tinham sentimentos negativos em relação ao hospital.

No que se diz respeito ao ambiente físico/estético hospitalar, 53% acreditavam não achar o hospital bonito e 15% optaram por “mais ou menos”. O questionário foi essencial para revelar o quão necessário era contribuir para a beleza do espaço da brinquedoteca. No entanto a intenção era desenvolver um produto que não fosse apenas decorativo; ele deveria também ter uma função para além do estético.

Na fase da análise do produto, com base na análise sincrônica, foram identificados diversos problemas com o principal concorrente. O *dispenser* de álcool em gel de pinguim não possui cores atrativas para crianças, funciona com ventosas, que tiveram um *feedback* negativo por muitos consumidores, além do preço muito elevado.

O *dispenser* de álcool em gel infantil desenvolvido teve então, como norte, eliminar esses problemas identificados. Outro elemento considerado necessário e que seria um diferencial foi a inclusão de uma placa que pudesse auxiliar os monitores a explicar para as crianças a importância da higienização das mãos antes de realizar as brincadeiras na brinquedoteca.

Figura 2 – Análise sincrônica

				
NOME	Dispenser Para Sabonete Líquido e Álcool Pinguim Skip Hop	Dispenser / Suporte Álcool em Gel Infantil para Parede	Saboneteira Cotovelo	Dispenser Sabonete Líquido Saboneteira com Reservatório
COR				
VALOR	R\$ 189,99	R\$ 139,00	€39,95 R\$ 215,69	R\$ 42,90
MATERIAL	Plástico	Acrílico e plástico	Plástico ABS	Plástico
DIMENSÃO	16,33x11,22x23,67cm	22x8cm	20,6x11x10,6cm	12x22x11cm
TECNOLOGIA	Manual	Manual	Acionamento por cotovelo	Manual

Fonte: as autoras

Por meio das informações obtidas pelas pesquisas, visitas, entrevistas e análise sincrônica, decidiram-se os requisitos de projeto.

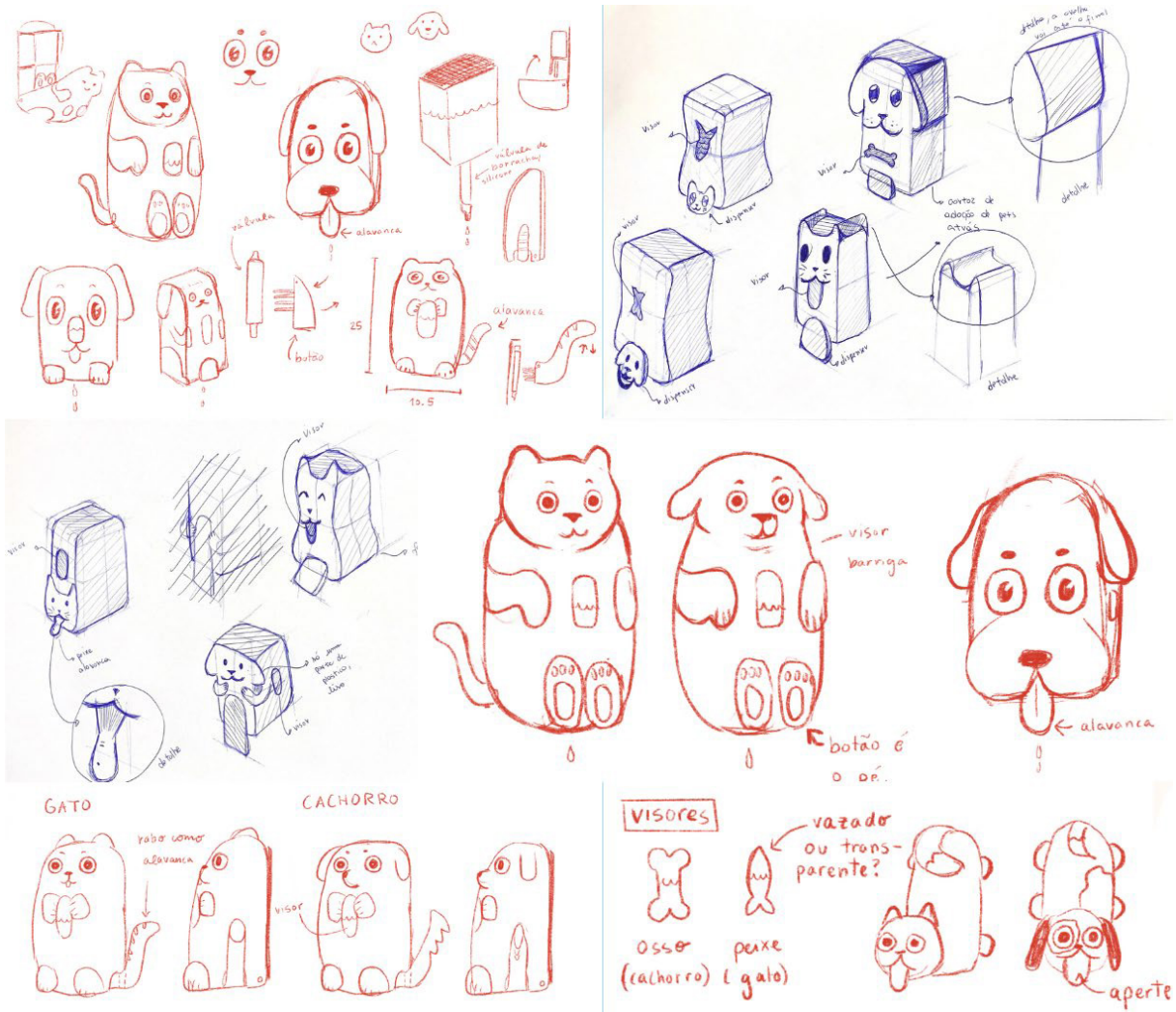
Ao gerar as alternativas do *dispenser*, produziu-se uma matriz de decisão que incluiu algumas questões que não estavam originalmente no quadro de requisitos, relacionados à viabilidade do projeto. Para que o produto fosse fácil de modelar em um *software* de modelagem 3D e possivelmente materializado, era necessário que tivesse poucas peças e utilizasse o mecanismo padrão de álcool em gel. Isso resultou na eliminação do objetivo desejável de que houvesse um mecanismo diferenciado para empurrar o botão do dispenser de álcool em gel.

Considerando as ideias citadas por Coad e Coad (2008) sobre a necessidade de dar espaço para as crianças terem um papel ativo na escolha das decorações presentes no hospital, levaram-se em conta as cores preferidas citadas com mais frequência nas entrevistas feitas com as crianças: azul, rosa, verde e roxo.

Desde o início, tendo em mente a escolha do principal concorrente, foi decidido que o *dispenser* deveria ser em formato de animal. Essa decisão foi tomada com base na fala de uma das monitoras da brinquedoteca, que afirmou que as crianças, ao escolherem brinquedos, tinham preferência por animais do que por personagens.

Além disso, a entrevista revelou que os animais preferidos pelas crianças são cães e gatos. Instigadas pelas respostas e por meio de pesquisas, entendemos tal predileção como resultado da forte conexão que crianças têm com seus animais domésticos. Como eles são elementos no cotidiano da criança que lhe fazem bem, acredita-se que a presença de um produto que remeta aos seus pets pode reduzir o estresse da criança hospitalizada.

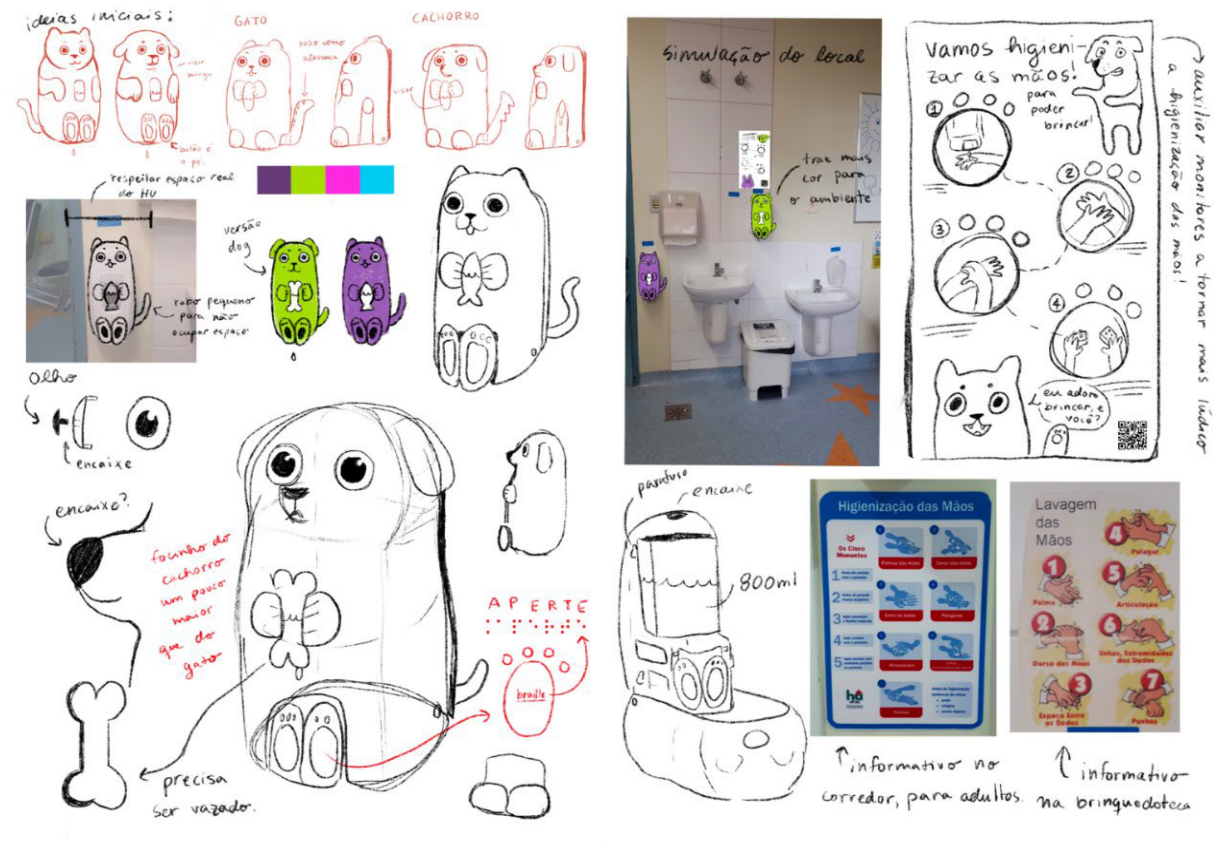
Figura 3 – Geração de alternativas



Fonte: as autoras

O refinamento das ideias contou com uma escolha mais específica das cores a serem utilizadas, além de uma simulação da posição dos *dispensers* no espaço próprio na brinquedoteca. Deu-se início à placa informativa, que foi desenvolvida durante as aulas da disciplina Ilustração Digital, como projeto final. Para ela, foi feito também um quadro de requisitos do projeto, sendo definidos objetivos importantes, como material (que será poliestireno) e tamanho, para que coubesse perfeitamente na parede da brinquedoteca e perto dos *dispensers*.

Figura 4 – Refinamento das ideias



Fonte: as autoras

A próxima etapa do projeto foi a materialização, em que se iniciou a modelagem 3D do *dispenser* infantil de álcool em gel. Os arquivos foram enviados para o Laboratório Pronto 3D, responsável pelas impressões 3D dos projetos dos alunos da UFSC, e aguardam a materialização. Elaborou-se um *render* dos *dispensers* para melhor visualização do produto, como pode ser visto na figura 5.

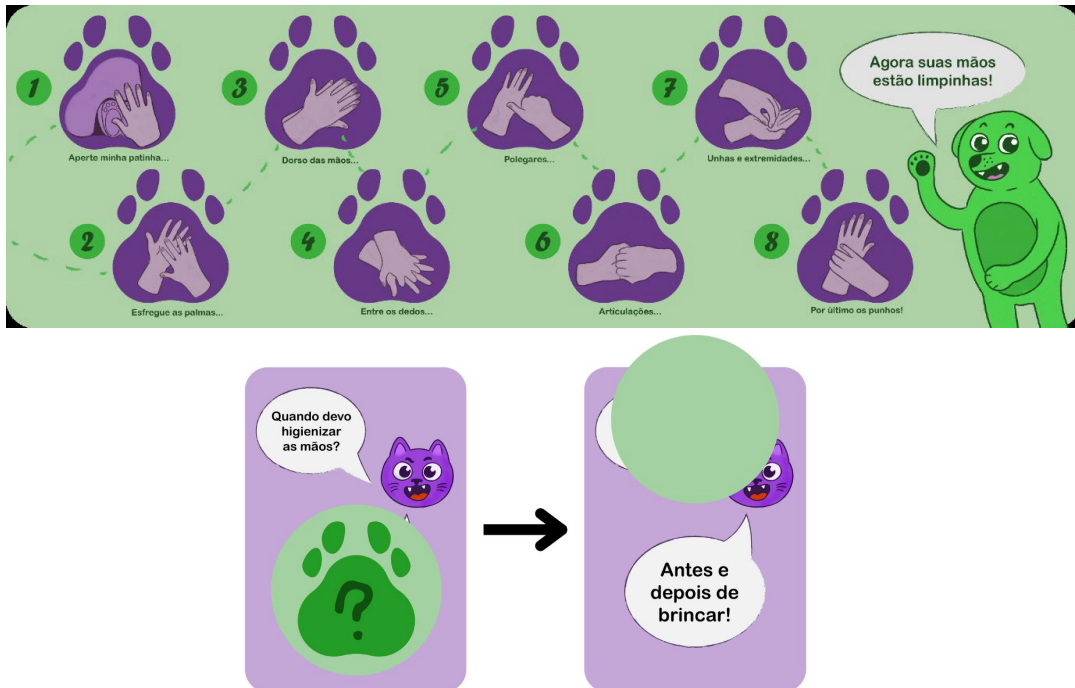
Figura 5 – *Dispenser* de cachorro e gato



Fonte: as autoras

Além disso, foi criada uma placa que almeja ter interação para manter as crianças engajadas e interessadas na higienização das mãos. Uma das placas terá uma aba que proporcionará abrir e fechar para obter a resposta da pergunta “Quando devo higienizar as mãos?”. A outra placa contém os passos da higienização das mãos e pode servir para auxiliar os monitores da brinquedoteca na explicação.

Figura 6 – Placa com os passos da higienização das mãos



Fonte: as autoras

O *dispenser* será impresso em PLA e as placas plastificadas para facilitar a higienização no HU.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo apresentou o desenvolvimento de um *dispenser* infantil de álcool em gel para ser instalado no espaço da brinquedoteca do HU da UFSC, com foco em atender crianças de 3-10 anos. A opção escolhida para a produção do *dispenser* foi a impressão 3D.

A escolha atende a algumas das diretrizes do projeto social mencionadas por Pazmino (2007), como o uso de materiais simples, de fácil obtenção e de baixo custo. O laboratório de impressão 3D da UFSC, o Pronto 3D, utiliza filamentos de PLA, conhecidos por serem polímeros termoplásticos biodegradáveis.

Com base na idealização, considerou-se que o produto atendeu às demandas da brinquedoteca. O *dispenser* de álcool em gel foi projetado pensando na contribuição estética do ambiente, relacionando-se com o *design* para o bem-estar, assim como no auxílio da facilitação das instruções da higienização das mãos.

Acredita-se que o objetivo desta pesquisa foi alcançado e que o projeto se encaixa nos parâmetros de *design* social, tendo como público-alvo crianças hospitalizadas da brinquedoteca do HU, o qual atende principalmente famílias de baixa renda.

REFERÊNCIAS

ALPER, L. S. The child-pet bond. *In*: GOLDBERG, A. (ed.). **Progress in self psychology: the widening scope of self psychology**. Hillsdale: The Analytic Press, 1993. p. 257-270.

AMOR, C.; GHAMARI, H. The role of color in healthcare environments, emergent bodies of evidence-based design approach. **Sociology and Anthropology**, v. 4, n. 11, p. 1.020-1.029, 2016. Disponível em: https://www.hrpub.org/journals/article_info.php?aid=5239. Acesso em: 6 jun. 2023.

BLUE, G. F. The value of pets in children's lives. **Childhood Education**, Greensboro, v. 63, n. 2, p. 85-90, jul. 2012.

BONSIEPE, G. **Design, cultura e sociedade**. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2011.

BRASIL. **Lei n.º 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. Brasília, 2005. Disponível em: <https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=LEI&numero=11104&ano=2005&ato=f83QTWE5EMRpWTfc3#:~:text=DISP%C3%95E%20SOBRE%20A%20OBRIGATORIEDADE%20DE,PEDI%C3%81TRICO%20EM%20REGIME%20DE%20INTERNA%C3%87%C3%83O>.

CAETANO, U. F. L.; ROLDO, L.; GRANSOTTO, L. R.; KURBAN, A. E. A. *Design para o bem-estar: uma abordagem orientada para o pensamento sustentável e para a sustentabilidade*. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 2, p. 150-166. 2015. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/237>. Acesso em: 10 jun. 2023.

COAD, J. COAD, N. Children and young people's preference of thematic design and colour for their hospital environment. **Journal of Child Health Care**, v. 12, n. 1, p. 33-48, 2008. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/18287183/>. Acesso em: 5 jun. 2023.

FRIEDMANN, A. (org.) *et al.* **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4. ed. São Paulo: Edições Sociais: Brincare, 1998. 265 p.

GIMENES, B. P. O brincar e a saúde mental. *In*: VIEGAS, D. *et al* (org.). **Brinquedoteca hospitalar: isto é humanização**. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2008. 168 p.

IPB – INSTITUTO PET BRASIL. **Censo Pet IPB**. São Paulo, 2021. Disponível em: <http://institutopetbrasil.com/beneficios/#1654478566734-2b296943-2dd6>. Acesso em: 10 jun. 2023.

LIMA, M. Brasil é o terceiro país com mais pets; setor fatura R\$ 52 bilhões. **Forbes**, 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-money/2022/10/brasil-e-o-terceiro-pais-com-mais-pets-setor-fatura-r-52-bilhoes/#:~:text=Com%20149%2C6%20milh%C3%B5es%20de,ou%20conhece%20algu%C3%A9m%20que%20tenha>. Acesso em: 3 jun. 2023.

LINDQUIST, I. **Brincar no hospital**. 1998. Disponível em: <http://www.abrinquedoteca.com.br/pdf/50ain.pdf>.

MANZINI, E. **Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation**. Massachusetts: MIT Press, 2015.

OLIVEIRA, V. B. de. Playing in hospital toy libraries: support for children and their families. **Boletim Academia Paulista de Psicologia**, São Paulo, v. 35, n. 88, p. 59-74, jan. 2015. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2015000100005&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 20 mar. 2023.

PAPANEK, V. **Design for the real world**. 2. ed. New York: Pantheon Books, 1971.

PAZMINO, A. V. Uma reflexão sobre *design* social, *eco design* e *design* sustentável. In: SIMPÓSIO BRASILEIROS DE DESIGN SUSTENTÁVEL, 2007, Curitiba. **Anais** [...].

PINHÃO, C. S. F. **Children's hospitals:** the role of architecture in children's recuperation and development. Dissertação (Mestrado em Arquitetura) – Instituto Superior Técnico, Lisboa, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/311112191_CHILDREN'S_HOSPITALS_-_The_role_of_architecture_in_children's_recovery_and_development. Acesso em: 5 jun. 2023.

QUEIROZ, L. L. **A atuação do design no cenário da (in)sustentabilidade.** Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

RODRIGUES, J. I. B.; FERNANDES, S. M. G. C.; MARQUES, G. F. dos S. Preocupações e necessidades dos pais de crianças hospitalizadas. **Saúde e Sociedade**, São Paulo, v. 29, n. 2, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/sausoc/a/TynT8xkCD3swkkgWy6kFFwP>. Acesso em: 15 jun. 2023.

STAMM, A. M. N. de F.; OSELLAME, R.; DUARTE, F.; CECATO, F.; MEDEIROS, L. A.; MARASCIULO, A. C. Perfil socioeconômico dos pacientes atendidos no Ambulatório de Medicina Interna do Hospital Universitário da UFSC. **Arquivos Catarinenses de Medicina**, v. 31, n. 1-2, p. 17-24, 2002.

TREVIZAN, A. F.; AMARAL, S. T. **Diferenciação entre minorias e grupos vulneráveis.** 2010. Disponível em: <http://intertemas.toledoprudente.edu.br/index.php/ETIC/article/viewFile/2319/1814>.

WANDERLEY, M. L'A.; ANDRADE, P. S.; BARROS, R. Q. de; LINS JÚNIOR, W. G. Bases comuns do Design: uma discussão sobre o impacto e papel social do Design. In: ARRUDA, A. (org.). **Design e complexidade.** São Paulo: Blucher, 2017. p. 11-26.