

BRINQUEDO LABIRINTO DO SACI — BRINQUEDOTECA, HU, UFSC

SACI'S LABYRINTH GAME — TOY LIBRARY, HU, UFSC

PAZMINO, Ana Veronica¹

VANTAJO, Daniel Dutra¹

*Autor para correspondência: anaverpw@gmail.com

Resumo: Este artigo apresenta o desenvolvimento de um brinquedo com temática lúdica de um personagem folclórico, o Saci, desenvolvido para a brinquedoteca do Hospital Universitário (HU) de Florianópolis. O projeto tem como fundamentos os métodos de *design* abordados na disciplina Metodologia de Projeto do curso de Design de Produto da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Com base na aplicação desses ensinamentos, foi desenvolvido um produto levando em consideração as necessidades específicas do público-alvo, com ênfase no Design Social. O objetivo foi proporcionar distração às crianças que estão com extrema dificuldade, incertas do futuro e amedrontadas em consequência de períodos de internações hospitalares. O grande desafio aqui é demonstrar como *designers* podem e devem contribuir com pacientes hospitalizados em um lugar inóspito na busca de proporcionar diversão, entretenimento e ensinamento durante o período de internação. O resultado é um jogo materializado em impressão 3D.

Palavras-chave: Brinquedo, Brinquedoteca, Hospital Universitário.

Abstract: This article presents the development of a toy with a playful theme based on the folklore character Saci, a product developed for the toy library of the University Hospital of Florianópolis. This project is based on design methods covered in the Project Methodology discipline of the Product Design course at Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Based on the application of these teachings, a product was developed taking into account the specific needs of the target audience, and with an emphasis on Social Design. The objective was to provide distraction to children who are experiencing extreme difficulties, uncertain about the future and frightened due to periods of hospitalization. The great challenge here is to demonstrate how designers can and should contribute to hospitalized patients in an inhospitable place in the search for fun, entertainment and education during the period of hospitalization. The result is a game materialized in 3D printing.

Keywords: Toy, Toy library, University Hospital.

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

INTRODUÇÃO

Este artigo demonstra o desenvolvimento de um brinquedo direcionado às crianças hospitalizadas no Hospital Universitário (HU) de Florianópolis, bem como mostra como o Design Social é essencial para diminuir problemas sociais diversos na atualidade. Papanek (1971) descreve em seu livro *Design for the real world*, entre outras questões, a importância de direcionar o foco do *design* para a base da pirâmide social, apontando claramente o desenvolvimento de produtos que minimizem os problemas de pessoas em situação de desigualdade social.

O produto apresentado neste artigo busca proporcionar diversão, entretenimento e aprendizado durante o período de internação de crianças. O objetivo principal foi desenvolver um produto seguro e de fácil higienização, levando em consideração as necessidades específicas do público-alvo, após pesquisas abrangentes e específicas para compreender as necessidades das crianças hospitalizadas, as restrições e regulamentações de segurança e o ambiente hospitalar em que o brinquedo seria utilizado.

Vários métodos de *design* (técnicas e ferramentas) foram utilizados para compreender características e necessidades do público, como: painéis semânticos, infográficos responsáveis por sintetizar dados de pesquisa realizada com os usuários, pesquisa de campo, apresentação de personas em cenários da realidade cotidiana e lista de necessidades. Tais métodos ajudaram a visualizar e compreender melhor o perfil do público-alvo, seus gostos, suas preferências e suas necessidades específicas. A análise de produtos concorrentes ou similares é uma ferramenta importante do processo de criação, a qual permite perceber características de produtos similares, pontos fortes e fracos (tanto no presente quanto ao longo do tempo), além de estabelecer critérios para o *design* do brinquedo desenvolvido.

Na fase criativa de geração de alternativas, opções de *design* surgiram para o brinquedo, e a ferramenta de requisitos de projeto foi predominante para apontar as especificações técnicas e estéticas, definindo o conceito final de melhor aceitação do público-alvo e os objetivos práticos do projeto final. O refinamento para o *design* final ficou sob responsabilidade de *sketches* e modelagens 3D, que aprimoraram e enriqueceram detalhes e características visuais do produto, garantindo segurança, funcionalidade e apelo estético.

Por fim, este artigo inclui referências que serviram de material de apoio durante o desenvolvimento do projeto, garantindo credibilidade e transparência das informações apresentadas. O brinquedo, entre todas as características que possa ter, é um objeto inclusivo, pois todas as informações escritas contidas nele constam em braile, além de contar com figuras ilustrativas em alto e baixo relevo, formando uma textura tátil. Com a inclusão de pessoas de baixa ou pouca visão ocular, o *design* do produto entra na classe de Design Social. O público-alvo do projeto são crianças de um hospital universitário que tem como seu principal usuário pessoas de baixa renda, as quais fazem parte da base da pirâmide social.

ESPECIFICIDADES DE BRINQUEDOTECAS EM HOSPITAIS

A pesquisa sobre brinquedotecas hospitalares demonstra que o ambiente hospitalar, em sua totalidade, é um lugar muito assustador, depressivo e desconhecido para as crianças que ali se encontram internadas. Consequentemente, o medo e a ansiedade são muito comuns nesse momento, o que torna suas experiências ainda mais traumáticas. No entanto, a presença de um ambiente lúdico, como o de uma brinquedoteca, pode fazer diferença no processo de recuperação e tratamento dessas crianças.

O Decreto número 11.104, de março de 2005 (Brasil, 2005), determinou a obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde brasileiras de atendimento pediátrico hospitalar. Dessa forma, é certo que impactos emocionais são gerados em seus usuários, com foco direcionado exclusivamente às crianças hospitalizadas. Tal efeito não é diferente

no hospital Universitário de Florianópolis, local para qual o objeto foi desenvolvido a fim de proporcionar um processo mais leve e divertido para as crianças.

Saber quais atividades podem ser realizadas em uma brinquedoteca hospitalar é crucial para oferecer experiências adequadas e adaptadas a crianças em diferentes idades, estados de saúde e de desenvolvimento. As opções de atividades são amplas e podem envolver jogos educativos, contação de histórias, leitura de livros, pinturas, desenhos e até mesmo atividades físicas leves, como exercícios de alongamento e ioga para crianças. Em complemento, as atividades oferecidas em uma brinquedoteca hospitalar devem ser seguras, higiênicas e supervisionadas por profissionais capacitados.

Atividades proporcionadas para crianças em ambientes hospitalares, independentemente da idade, podem gerar conforto, bem-estar e motivação, tendo um efeito direto e positivo na recuperação dos pacientes. Atividades reduzem o estresse e a ansiedade das crianças, agindo como uma mola propulsora de distração, e minimizam procedimentos nos ambientes hospitalares. Além disso, atividades podem ajudar no desenvolvimento cognitivo, motor e pessoal das crianças. É importante lembrar que cada atividade deve levar em consideração as limitações e a situação física e psicológica de cada paciente, e ser sempre supervisionada por especialista qualificado com foco na segurança e no bem-estar das crianças.

O entendimento dos espaços físicos onde as atividades podem ser realizadas dentro de hospitais é de suma importância para que estas sejam executadas com excelência. Afinal, tudo depende das necessidades de cada indivíduo e da disponibilidade dos hospitais, por exemplo, muitas vezes os pacientes não podem sequer sair dos leitos de recuperação; essa é uma variável importante para a elaboração de um produto desenvolvido com caráter social que pretende englobar o maior número de usuários possível.

Brinquedotecas e sala de jogos são os lugares preferidos pelas crianças de menos idade. Esses ambientes proporcionam um mundo onde os procedimentos médicos podem ser esquecidos. Por esse motivo, o ideal é que brinquedotecas hospitalares tenham temáticas lúdicas, com mobiliário apropriado, seguro e confortável, ambientes inclusivos com acessibilidade a pacientes portadores de doenças e a crianças de todas as idades e sejam lugares aconchegantes e convidativos, onde os usuários estejam seguros e consigam interagir com as atividades. Infelizmente, essa não é a realidade de todas as brinquedotecas hospitalares, como é o caso da brinquedoteca do Hospital Universitário de Florianópolis, para qual o produto foi desenvolvido, que se encontra em situação completamente oposta, conforme comprovado pela pesquisa de campo.

De acordo com normas da Sociedade Brasileira de Pediatria (2021), produtos para esse tipo de ambiente devem ser de fácil higienização, os materiais devem ser facilmente desinfetados e higienizados, tais como brinquedos de plástico, metal ou madeira não porosa, e suportar o uso frequente de água e sabão ou soluções desinfetantes apropriadas, pois isso ocorre após cada usuário interagir com o brinquedo. Além disso, não deve contemplar elementos eletrônicos, como no caso de blocos de montar, carrinhos, bonecos de plástico, jogos de tabuleiro e quebra-cabeças de madeira. Pelo fato de cada indivíduo ter suas necessidades e seus interesses específicos, leva-se em consideração algumas características dos usuários, como idade, condição médica e tempo de internação. Algumas das principais necessidades e interesses em comum entre os usuários é o desejo de se divertir, aprender, sentir-se em segurança e confortável, manter contato com amigos e familiares e receber apoio emocional e psicológico adequado.

No projeto foi aplicada a ferramenta de pesquisa AEIOU por meio do enunciado “desenvolver produtos para a brinquedoteca do HU”. As variáveis apresentadas demonstram que o espaço recebe crianças de 0 a 14 anos e, dentro dessa faixa etária, existem quatro faixas etárias distintas (0 a 2 anos, 3 a 6 anos, 7 a 10 anos e 11 a 14 anos). Ademais, após análise dos espaços físicos, ficou claro que pacientes têm seu deslocamento muitas vezes debilitado, então a ideia que se destacou foi a de criar um objeto inclusivo, interativo e de fácil mobilidade, ou seja, de fácil deslocamento para outros ambientes e leitos. Além disso, sua higienização deve ser de baixa complexidade e deve haver a possibilidade de materializar

a ideia em laboratório de fabricação digital, para ter um custo baixo, já que um produto de polímero não poder ser feito em pequena escala.

Com isso, fica nítido que pesquisas direcionam novos rumos após realizar trabalho de campo onde se consegue entender na prática as verdadeiras necessidades que um ambiente tão específico apresenta, mesmo por pouco tempo. Assim, se realizados os questionamentos corretos, as percepções sobre as necessidades e sobre o que pode ser realizado ampliam-se significativamente.

Designers que projetam e desenvolvem produtos sociais têm o dever de avaliar em sua totalidade todos os dados, necessidades e restrições, bem como definir requisitos necessários para atender à demanda que se apresenta, de modo a desenvolver um produto adequado, de baixo custo e com boa qualidade, antes de finalizar e apresentar suas criações ao público.

DESIGN SOCIAL

Margolin e Margolin (2004) relatam que formações acadêmicas de *designers*, em sua maioria, direcionam grande destaque à questão mercadológica, mostrando-a como mais relevante, ou seja, grande parte das instituições acadêmicas formam *designers* com viés no mercado, que visa à lucratividade com baixo custo, de preferência produtos que possam ser produzidos em série, deixando de lado a questão social.

Victor Papanek (1971), por sua vez, questionava a atividade profissional dos *designers* que têm em mãos o poder de idealização, inovação e tendências de mercado, de modo que se debruçam em satisfazer o capricho do topo da pirâmide social, a qual possui condições econômicas e pode arcar com os benefícios de produtos rebuscados quase sempre exclusivos, ignorando que tais processos de *design* podem ter alto impacto social se direcionado o foco aos que estão à margem da sociedade. É a minoria que apresenta o *design* como propulsor de mudanças sociais, principalmente quando direcionada a visão para demandas de países em desenvolvimento. Autores de processo de *design* como Victor Papanek (1971), Victor Margolin e Sylvia Margolin (2004) e Giu Bonsiepe (2011) também abordam o tema Design Social, descortinando a relevância, deixando cristalino como água que o Design Social tem o poder de equiparar diferenças e minimizar injustiças e desigualdades.

A expansão das cidades nos mostra verdadeiros cinturões de pobreza, comunidades humildes que vivem em volta dos grandes centros das cidades e metrópoles, sociedades que vivem à margem do que se é vendido em mídias sociais como belo e adequado e é alvo de desejo da grande maioria das pessoas, sociedades que fazem parte de periferias urbanas e rurais. É esse nicho de pessoas específicas que utilizam serviços públicos disponibilizados pelo Hospital Universitário de Florianópolis; pessoas que vivem com o mínimo e têm o Estado como mantenedor principal de suas necessidades básicas, como saúde, educação e transporte público. Consequentemente, essas regiões são solos férteis no qual o Design Social, além de aplicar, tem o dever de direcionar esforços para levar um pouco de bem-estar e qualidade de vida para as pessoas que vivem nessas comunidades, a fim de criar um mundo um pouco mais justo e melhor para todos viverem em harmonia e em paz, sem conflito de classe social, cor ou credo.

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

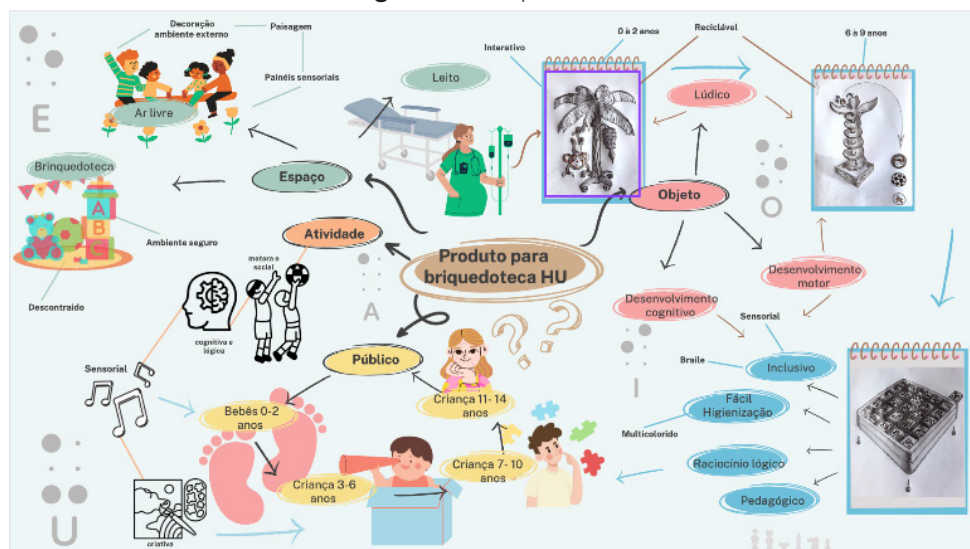
O curso de Design de Produto da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) contempla, em sua segunda fase, as disciplinas de *Metodologia de Projeto* e *Teoria e prática do Design social*, que trabalham, de forma multidisciplinar, com a aprendizagem de ferramentas e técnicas de *design* e com conceitos de Design Social. As equipes desenvolvem projetos vinculados a projetos de extensão da docente das disciplinas. O tema em 2023 foi “Brinquedoteca do HU”, por demanda da coordenadora da brinquedoteca.

Foram seguidos métodos de *design* por meio de técnicas e ferramentas projetuais com base no livro *Como se Cria*, de Pazmino (2015), como: Análise diacrônica; Análise sincrônica; Mapa conceitual; Mapa Mental; Painel conceitual; Painel visual; Lista de verificação; Persona; Cenário; Requisitos de projeto; Matriz de decisão; e Pesquisa das necessidades do consumidor. Tais técnicas foram utilizadas para identificar as problemáticas, auxiliando no desenvolvimento do projeto do produto para o ambiente em questão.

O processo projetual aplicado foi o Duplo Diamante, o qual foi divulgado em 2007 pelo *Council of Industrial Design*, hoje *Design Council* (2007). Após um estudo de caso do processo de *design* em onze grandes empresas, foi proposto o simples diagrama denominado *Double Diamond Model*, ou Duplo Diamante. Esse modelo apresenta quatro fases: (1) Descobrir – analisar as questões relacionadas ao cenário do problema de projeto; (2) Definir – sintetizar os dados relevantes coletados; (3) Desenvolver – gerar diversas soluções; (4) Entregar – refinar e materializar o produto desenvolvido. Em cada fase, foram aplicadas diversas técnicas e ferramentas.

Na fase 1 (Descobrir), com os dados da pesquisa exploratória, foi criado um mapa mental (figura 1) para sintetizar a pesquisa.

Figura 1 – Mapa mental



Fonte: Primária (2026)

PESQUISA COM O PÚBLICO-ALVO

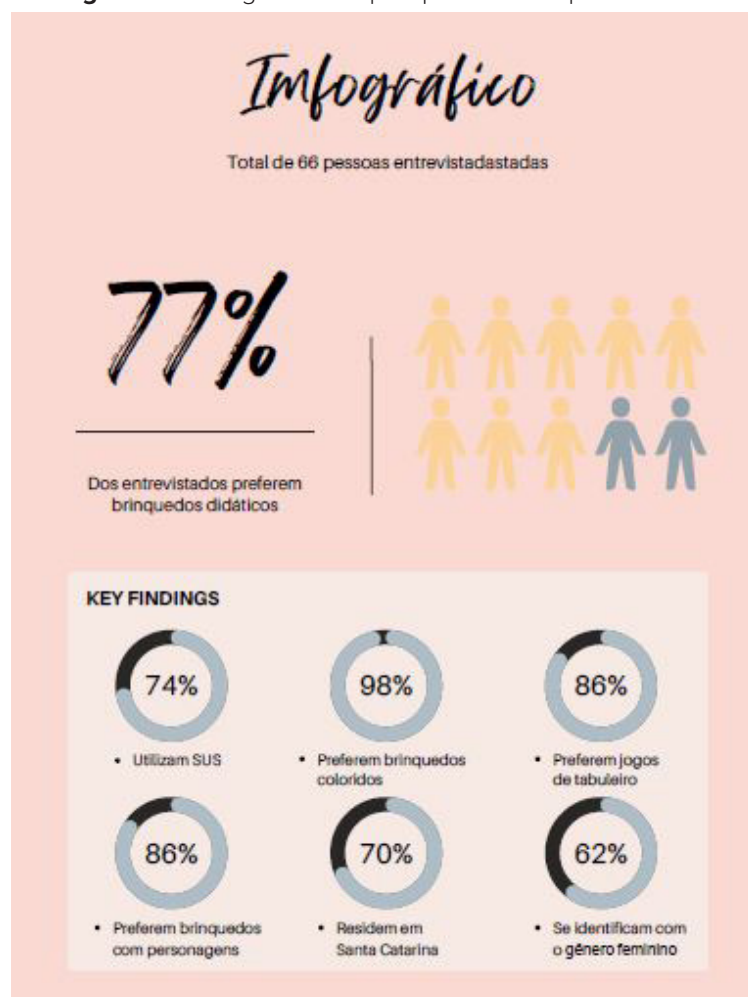
Durante o projeto, foi realizada uma pesquisa de campo na brinquedoteca e no Hospital Universitário de Florianópolis, onde foi constatado que: a brinquedoteca se encontra em um ambiente com falta de estantes e mobiliários adequados; muitos objetos devem ser descartados; há falta de brinquedos. Também foi realizada uma pesquisa *online* e entrevistas com as monitoras da brinquedoteca, que permitiram identificar algumas especificidades do público-alvo.

Em geral, são crianças de ambos os gêneros, com idade de 7 a 14 anos, das classes sociais B2 a E e que cursam ensino fundamental e ensino médio. Essas crianças moram em comunidades nas regiões da Grande Florianópolis e aos redores do Hospital Universitário da UFSC. Em sua totalidade, são crianças que moram com e dependem de pais ou responsáveis, residem em moradias simples, com baixo custo de vida, utilizam transporte urbano, bicicletas e carona ou caminham para se locomover.

Normalmente, esse público tem personalidade humilde, é disposto, curioso, gosta de brincar — quase sempre na rua ou quintal de casa —, interativo com novidades, tem baixo conhecimento do que se passa fora da região onde vive e não tem outra diversão além da rua e da escola. Tais crianças são completamente dependentes de responsáveis, pensam em terminar os estudos com ambição de ter um trabalho, uma vida digna para si e suas famílias, que quase sempre são numerosas, com muitos irmãos e parentes, e pretendem melhorar a comunidade onde moram. Convivem geralmente em grupos de amigos da região, primos, irmãos e colegas de escola, ficam desconfiados quando surge alguém estranho, por terem uma vida difícil e sem luxo e por morar em regiões onde a violência é constante.

Foi montado um infográfico da pesquisa realizada com público em geral. Algumas necessidades, como brinquedos coloridos, didáticos e com personagens, direcionaram pesquisas sobre brinquedos didáticos. Além disso, foram pesquisados jogos de palavras e suas características. A figura 2 apresenta o infográfico com a síntese das informações coletadas.

Figura 2 – Infográfico da pesquisa com o público-alvo



Fonte: Primária (2026)

Ainda na fase de descobrir, foram realizadas pesquisas de brinquedos que pudessem ser usados no ambiente hospitalar e com personagens lúdicos e brasileiros.

Na fase 2 (Definir), para tornar palpável, mensurar de maneira correta as pesquisas realizadas e absorver informações, foi criado um quadro com requisitos de projeto que sintetizam as necessidades e os dados coletados para direcionar a geração de alternativas (quadro 1).

Quadro 1 – Requisitos de projeto

Requisitos de projeto – Brinquedo – Jogo do Saci – Brinquedoteca H.U. – UFSC			
Requisitos de projeto	Objetivo	Classificação	Fonte
Brinquedo	Formar uma frase ou organizar o alfabeto	Obrigatório	Pesquisa com o público
Fácil montagem	Várias peças montadas que formam um único objeto	Obrigatório	Fabricação em impressão 3D
Usuários	Crianças de 7 a 14 anos	Desejável	Segmentação demográfica e pesquisa com o público
Reciclável	Material 100% reciclável	Obrigatório	Pesquisa exploratória
Didático	Compreensão da dinâmica, movimentação de peças	Desejável	Análise sincrônica e pesquisa com o público
Ergonômico	Produto com cantos arredondados	Obrigatório	Pesquisa com o público e instrutoras do H.U.
Dimensão	200x200x20mm	Desejável	Dimensões que podem ser impressas em 3D
Peso	Peso máximo de 400g	Obrigatório	Pesquisa com público e instrutoras do H.U.
Textura	Textura lisa para fácil higienização e detalhes em alto relevo de desenhos e letras, para manter o tato apurado (inclusivo)	Obrigatório	Pesquisa com público em geral
Cores	Vermelho, amarelo, branco e verde	Desejável	Cores do personagem Saci
Matéria-prima	Polímero PLA e parafusos auto tarraxantes em inox Aisi-316	Obrigatório	Matéria-prima para ser impressa em 3D e fixação com metais antiferrugem
Higienização	Fácil higienização, lavável e permite a aplicação de álcool	Obrigatório	<i>Briefing</i> , pesquisa com público e instrutoras do H.U.
Forma	Retângulo com figuras e letras em alto relevo, sem cantos vivos	Desejável	Pesquisa com o público em geral
Lúdico	2 cores	Obrigatório	Análise sincrônica e pesquisa com o público em geral
Tema	Folclore brasileiro, com o Saci	Desejável	Pesquisa de personagens brasileiros
Inclusivo para pessoas com baixa visão	Letras em Braille e alto relevo	Obrigatório	Pesquisa com instrutoras do H.U.
Preço de fabricação	Até R\$ 80,00	Desejável	Análise sincrônica e pesquisa com o público
Preço disponibilização	Gratuito, será disponibilizado para a brinquedoteca do H.U.	Obrigatório	Design social
Pedagógico	Ensinar enquanto se utiliza o produto	Desejável	Análise sincrônica e pesquisa com o público
Intuitivo	Fácil interpretação da dinâmica do jogo	Desejável	Pesquisa com o público e instrutoras do H.U.

Fonte: Primária(2026)

Com base no quadro de requisitos de projeto e pesquisas realizadas, e levando em consideração que deveria ser um brinquedo, jogo analógico, didático, inclusivo para crianças de 7 a 14 anos e pessoas com baixa ou nenhuma visão ocular, ergonomicamente correto, multicolorido, de fácil higienização, atrativo, interessante, lúdico, seguro, reciclável, viável economicamente e de baixo custo, foram geradas algumas alternativas, como mostra a figura 3.

GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Na fase 3 (Desenvolver), foi realizada a geração de alternativas por meio de desenhos e modelagem 3D para uma melhor visualização dos elementos de cor e texturas.

Figura 3 – Geração de alternativas



Fonte: Primária (2026)

Após a geração de alternativas, foi selecionada a melhor solução para posteriormente passar para a última fase do projeto, a qual envolve a materialização.

Depois da análise criteriosa, que levou em consideração todas as variáveis pesquisadas e demonstradas até esta etapa, foi realizada uma matriz de decisão para selecionar qual produto deveria ser refinado, de modo a seguir com a elaboração do projeto de forma mais detalhada, como demonstra matriz de decisão (figura 4).

Figura 4 – Matriz de decisão

	Não atende	Atende	
Requisitos obrigatórios	0	2	
Requisitos desejáveis	0	1	
Cor	1	1	1
Lúdico	2	0	0
Inclusivo	2	2	2
Didático	2	2	2
Fácil higienização	2	2	2
Temático folclore brasileiro	2	0	0
Total	11	7	7

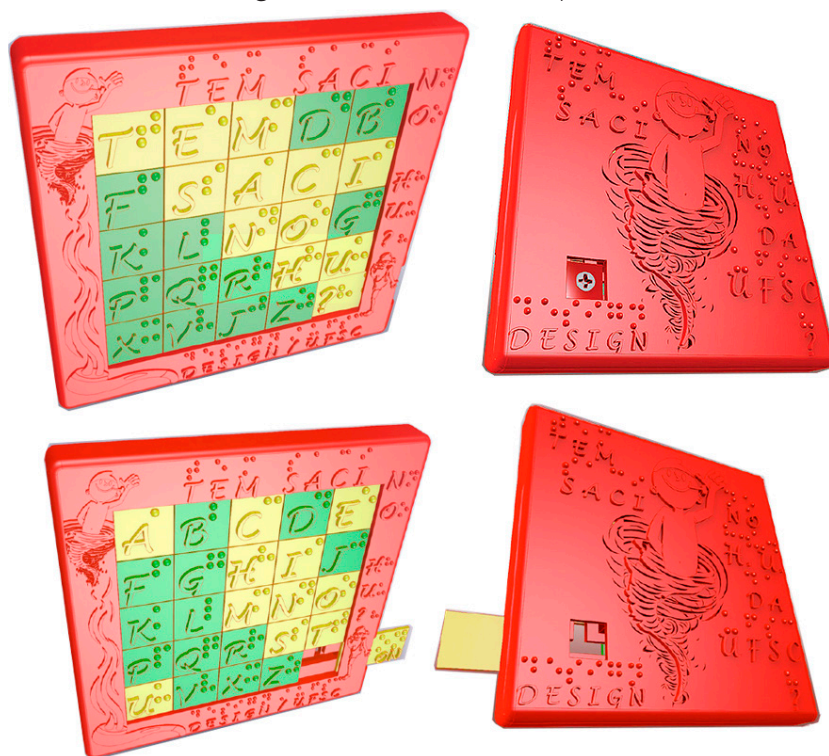
Fonte: Primária (2026)

Após ser apontado pela matriz de decisão, o jogo foi refinado para ser: uma única peça, ou seja, não ser desmontável; didático, pois leva seu usuário a utilizar o raciocínio lógico para interpretar possibilidades de montagem e leitura de letras e números; de fácil higienização, pois será feito de PLA polímero por meio da fabricação digital em impressão 3D. É um brinquedo facilmente higienizável por produtos desinfetantes, tais como álcool isopropílico, ergonomicamente correto, por não conter cantos vivos, de baixo peso e colorido. O jogo tem o objetivo de formar a frase “TEM SACI NO HU?”. Trata-se de um jogo inclusivo que pode ser utilizado com pais ou responsáveis, possui letras demonstradas em braile, sistema de leitura para deficientes visuais, além de representação gráfica em alto e baixo relevo.

PRODUTO FINAL

Na fase 4 (Entrega), depois do refinamento, chegou-se à etapa do *design* final e entrega do brinquedo desenvolvido. Foram utilizados de *sketches* e modelagem 3D para a criação das peças e *renders* com o máximo de detalhamento para visualizar e aprimorar os detalhes do produto, garantindo sua segurança, funcionalidade e apelo estético, além de desenhos técnicos para assegurar a montagem correta das peças após a impressão das partes em impressora 3D, conforme mostra a figura 5.

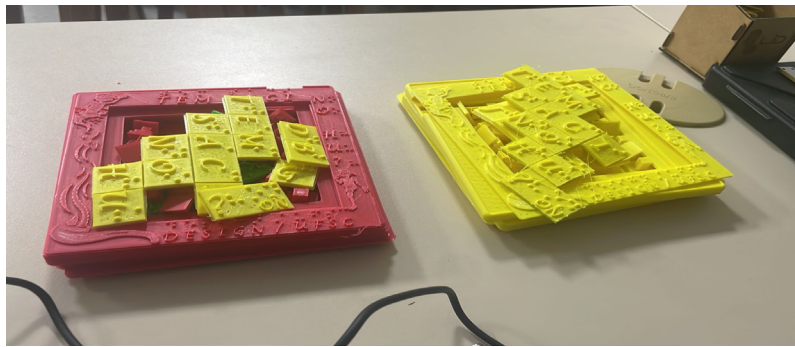
Figura 5 – Render do brinquedo



Fonte: Primária (2026)

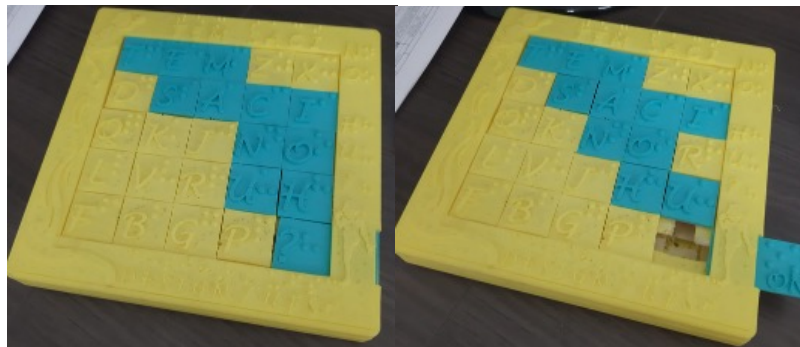
MATERIALIZAÇÃO

Foi realizado o primeiro protótipo para testar seu funcionamento, o qual foi impresso em PLA. Notou-se que deve ser melhorada a qualidade da impressão e das formas geométricas. Como a colagem precisa ser 100%, por se tratar de um produto milimetricamente projetado, a colagem manual não é tão precisa. Assim, é necessário melhorar a geometria dos componentes e as fixações mecânicas por meio de parafusos em aço inoxidável a fim de aprimorar a montagem e a dinâmica de utilização do brinquedo (figura 6).

Figura 6 – Jogos impressos

Fonte: Primária (2026)

Este primeiro protótipo foi ajustado após ser feito o teste de usabilidade com uma criança de 8 anos. Ela teve dificuldade para movimentar as peças, que deveriam ficar livres para deslizar. Portanto, foi materializado e montado outro protótipo, mostrado na figura 7.

Figura 7 – Jogo montado

Fonte: Primária (2026)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao levar em consideração todos os pontos deste projeto de Design Social, pode-se perceber os abismos que existem entre as comunidades e entre as classes sociais existentes. Temos a percepção de que um projeto de *design* tem poder de convencimento e que pode e deve contribuir para a redução de problemas sociais por meio do desenvolvimento de produtos de baixo custo e com qualidade, que proporcionem qualidade de vida ao público ao qual se destina.

Parte-se do princípio de que nós *designers* temos o poder de desenvolver produtos que impulsionam vendas e, ao mesmo tempo, conseguem mudar a conduta das pessoas. Trata-se de sermos responsáveis com o impacto que produzimos, contribuindo ou não na vida cotidiana da população. Os *designers* não conseguem eliminar por completo os problemas existentes, mas podem ajudar a sociedade ao não projetar produtos errôneos e de baixa qualidade sem a realização de estudos aprofundados e testes antes de serem entregues, evitando a criação de produtos que não sejam úteis às pessoas, tornando-se, na prática, uma forma de Design Social, com boa qualidade de uso e baixo impacto ambiental.

Por fim, se nós *designers* não tivermos a consciência de que temos o poder de influenciar e mudar realmente a vida das pessoas, ficamos restritos e fadados a nos tornarmos maus profissionais, que não se importam com pessoas com pouco poder aquisitivo. Temos a capacidade de tornar este mundo um lugar um pouco melhor para se viver, por meio de criações bem desenvolvidas, de qualidade e benéficas a todos.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PSICOLOGIA DA SAÚDE. **Brinquedoteca hospitalar**: orientações para implantação e funcionamento. 2014. Disponível em: <https://www.sbph.org.br/arquivos/brinquedotecahospitalar-final.pdf>. Acesso em: 13 mar. 2023.

BERTOLETTI, J.; ZAGONEL, I. P. S. The importance of toy libraries in the humanization of pediatric care: the point of view of parents and caregivers. **Journal of Pediatric Nursing**, v. 48, 2019, p. 70-75.

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

BRASIL. Decreto n.º 11.104, de março de 2005. Dispõe sobre a obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 22 mar. 2005.

DESIGN COUNCIL. **Eleven lessons: managing design in eleven global brands**: a study of the design process. 2007. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/systemic-design-framework/>. Acesso em: 28 mar. 2023.

FACCINI, L. S. Brinquedoteca hospitalar: a importância do brincar no processo de hospitalização infantil. **Educação em Revista**, v. 30, n. 3, p. 219-238, 2014.

INCA – INSTITUTO NACIONAL DO CÂNCER. **Orientações para implantação de brinquedoteca em hospitais**. Disponível em: https://www.inca.gov.br/sites/ufu.sti.inca.local/files//media/document//orientacoes_implementacao_brinquedoteca_hospitais_2016_vf.pdf. Acesso em: 13 mar. 2023.

LOPES, R. E.; BANDEIRA, M. Atividades pedagógicas para o desenvolvimento da criança. **Revista Eletrônica de Educação**, v. 6, n. 1, p. 108-123, 2012. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/REE/article/view/2911/3072>. Acesso em: 13 mar. 2023.

MARGOLIN, V.; MARGOLIN, S. Um modelo social de design: questões de prática e pesquisa. **Revista Design em Foco**, v. 1, n. 1, 2004.

PAPANEK, V. **Design for a real world**: human ecology and social change. Chicago: Academy Chicago, 1971.

PAZMINO, Ana Verónica. **Com se cria**: 40 métodos para o design de produto. São Paulo: Ed. Blucher, 2015.

RIBEIRO, C.; OLIVEIRA, E.; SIQUEIRA, M.; FURTADO, M. Terapia assistida por brinquedos na enfermagem pediátrica: revisão integrativa da literatura. **Revista de Enfermagem UFPE Online**, v. 13, n. 3, p. 764-774, 2019.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Protocolos da SBP**: protocolo de prevenção e controle de infecções em serviços de saúde. 2021. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/21239c. Acesso em: 13 mar. 2023.

UNICEF – FUNDO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A INFÂNCIA. **Atividades para crianças**: dicas de brincadeiras para ajudar no desenvolvimento infantil. 2020. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/atividades-para-criancas-dicas-de-brincadeiras-para-ajudar-no-desenvolvimento-infantil>. Acesso em: 13 mar. 2023.

VILAS BOAS, S. M.; DE SOUZA, I. C. Brinquedoteca hospitalar: estratégia terapêutica para crianças hospitalizadas. **Revista Paulista de Pediatria**, v. 33, n. 3, p. 351-358, 2015.

Registro de contribuição de autoria:

Taxonomia CRediT (<http://credit.niso.org/>)

DDV. Conceitualização, Investigação, Redação – original.

AVP. Conceitualização, Análise formal, Metodologia, Redação – revisão e edição.

Declaração de conflito: nada foi declarado.