

**UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC
SISTEMA NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL - SENAI
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE MODA**

THAÍS DA SILVA

**A LUDICIDADE PARA AUXILIAR O TRATAMENTO DO CÂNCER
INFANTIL: UMA PROPOSTA DE VESTUÁRIO PARA O SETOR
ONCOLÓGICO**

CRICIÚMA
2019
THAÍS DA SILVA

**A LUDICIDADE PARA AUXILIAR O TRATAMENTO DO CÂNCER
INFANTIL: UMA PROPOSTA DE VESTUÁRIO PARA O SETOR
ONCOLÓGICO**

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado para obtenção do grau de
Tecnóloga no Curso de Design de Moda da
Universidade do Extremo Sul Catarinense,
UNESC/SENAI.

Orientador(a): Prof. Me. Felipe Kanarek

Brunel

CRICIÚMA
2019

THAÍS DA SILVA

**A LUDICIDADE PARA AUXILIAR O TRATAMENTO DO CÂNCER
INFANTIL: UMA PROPOSTA DE VESTUÁRIO PARA O SETOR
ONCOLÓGICO**

Prof. Camila Dal Pont Mandelli - Especialista - (SENAI/UNESC)
Camila Dal Pont Mandelli

Prof. Vilma Marta Caleffi - Mestre - (SENAI/UNESC)
Vilma Caleffi

Prof. Felipe Kanarek Brunel - Mestre - (SENAI/UNESC) – Orientador
Felipe Kanarek Brunel

BANCA EXAMINADORA

Criciúma, 26 de Junho de 2019.

Trabalho de Conclusão de Curso
aprovado pela Banca Examinadora para
obtenção do Grau de Tecnóloga no curso
de Tecnologia em Design de Moda da
Universidade do Extremo Sul
Catarinense, UNESC/SENAI, com Linha
de Pesquisa em Criação, produto/conceito

**A LUDICIDADE PARA O TRATAMENTO DO CÂNCER INFANTIL:
UMA PROPOSTA DE VESTUÁRIO PARA O SETOR
ONCOLÓGICO**

THAIS DA SILVA

À todas as crianças com câncer que lutam diariamente e diante de tantos sentimentos diferentes se mantêm fortes e felizes.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus pelas bênçãos e proteções depositadas sobre mim.

À minha família, principalmente meus pais, Eraldo João da Silva e Simone Zenir da Silva, por me incentivarem nessa caminhada. Agradeço por serem minha fonte de apoio e felicidade e por me aconselharem nos momentos difíceis da vida, sempre se mantendo pacientes.

A todos os professores do Curso de Design de Moda pelo conhecimento passado. Em especial, agradeço ao meu orientador, Prof. Felipe Kanarek Brunel, pela dedicação, disponibilidade e empenho em concluir esse trabalho.

Agradeço aos meus amigos que me incentivaram e tiveram a compreensão dos meus momentos ausentes. Agradeço a todos que torceram e torcem por mim. Em especial uma das minhas principais inspirações para produzir esse trabalho, minha amiga Letícia Silva, pessoa que emana luz e confiança, mulher guerreira que ajuda a todos e principalmente quem passa pelo câncer.

“Faça um gesto de pura bondade; mesmo que você não veja seu fim, ele pode atingir uma longa eternidade, como ondas que se propagam.”

Joseph Norris

RESUMO

O câncer infantil é uma doença bastante grave e cada vez vem preocupando mais. Porém, se descoberto cedo e com o tratamento adequado, são grandes as chances de cura. As atividades lúdicas são usadas como estratégias de enfrentamento do câncer infantil pois proporcionam um ambiente mais familiar, onde a criança se sente melhor. O presente estudo se refere à ludicidade e design lúdico, com produção de produtos do vestuário oncológico, com o objetivo geral de desenvolver, a partir desse estudo, produtos de vestuário para um centro oncológico infantil. O estudo busca conhecer os benefícios de design lúdico, os métodos de enfrentamento da doença e por fim propor uma mudança no vestuário do setor oncológico. Com relação à metodologia estudada, caracterizou-se uma pesquisa teórica-aplicada, qualitativa e exploratória para apresentação de seus resultados, quanto ao meio de investigação assinalou-se por ser bibliográfica, usa entrevistas e desenvolve um projeto de design com caráter prático. O estudo caracterizou-se por conhecer o tema colocado em questão que é a ludicidade para o tratamento oncológico. Verificou-se então que os hospitais necessitam de uma proximidade com a criança diagnosticada com câncer, para que o ambiente se torne agradável e o tratamento feito se torne aceitável, portanto foi criado peças de vestuário para o setor oncológico, a fim de melhorar a qualidade na vivência em ambientes hospitalares.

Palavras-chave: Câncer Infantil. Tratamento. Criança. Ludicidade. Design.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Quatro dimensões	18
Figura 2 - Candyman da Alessi	22
Figura 3 - Gabinete de salto de Straight Line Designs Inc	23
Figura 4 - Acessórios Barbie da Moschino	24
Figura 5 - Sapatilha Dumbo da Melissa	25
Figura 6 - GE Adventure Series - CT Coral City Adventure	31
Figura 7 - Batman do Brasil	32
Figura 8 - Painel de tema	38
Figura 9 - Painel de Cores	40
Figura 10 - Cartela de Materiais	41
Figura 11 - Esboços	42
Figura 12 - Estampa 1	43
Figura 13 - Estampa 2	44
Figura 14 - Estampa 3	45
Figura 15 - Croqui masculino	46
Figura 16 - Croqui Feminino	47
Figura 17 - Roupa Centro Cirúrgico	48
Figura 18 - Peças infantis para centro cirúrgico	49
Figura 19 - Peças Infantil Centro Cirúrgico	50
Figura 20 - Peças Infantil Centro Cirúrgico	51

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

SENAI Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial

SUMÁRIO

<u>1 INTRODUÇÃO</u>	11
<u>2 CÂNCER INFANTIL</u>	14
<u>2.1 ESTRATÉGIAS DE ENFRENTAMENTO</u>	16
<u>3 CRIANÇA E LUDICIDADE</u>	17
<u>4. DESIGN LÚDICO</u>	20
<u>5. LUDICIDADE E TRATAMENTO</u>	27
<u>5.1 TÚNEL DE RESSONÂNCIA MAGNÉTICA</u>	30
<u>5.2 BATMAN DO BRASIL</u>	32
<u>5 METODOLOGIA</u>	34
<u>6 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS</u>	36
<u>6.1 PROBLEMA DE DESIGN E PÚBLICO ALVO</u>	37
<u>6.2 PAINEL DE TEMA E CORES</u>	37
<u>6.3 CARTELA DE MATERIAIS E AVIAMENTOS</u>	40
<u>6.5 ESBOÇOS</u>	42
<u>6.6 ESTAMPARIA</u>	43
<u>6.6 CROQUI</u>	45
<u>6.10 DISCUSSÃO FINAL</u>	51
<u>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS</u>	54
<u>REFERÊNCIAS</u>	56
<u>APÊNDICE(S)</u>	59

1 INTRODUÇÃO

Atualmente no Brasil, encontra-se um número grande de crianças diagnosticadas com câncer, doença esta que desencadeia comportamentos de estresse e aflição, sendo uma das principais causadoras de morte infantil. (MUTTI et al, 2018). A estimativa de cura do câncer infantil de acordo com Motta (2007) tem aumentado, a sobrevivência de pacientes no Brasil chega a 70% quando diagnosticado precocemente e recebe o tratamento adequado. No objetivo de destruir as células cancerígenas, o tratamento atinge também as células de crescimento, tendo assim alguns efeitos colaterais expressivos como: náusea, perda das defesas do organismo, causando assim vulnerabilidade a hemorragia e infecções.

O câncer desencadeia estressores pela vivência hospitalar, no qual existem fases para caracterizar essa vivência (MOTTA, 2007). Em decorrência de exames dolorosos e a hospitalização frequentes, são encontrados, também, efeitos como o baixo desempenho escolar, déficits cognitivos de atenção e memória e a baixa autoestima. Verifica-se, portanto, a necessidade de trabalhar recursos internos e externos da criança, para se adaptar à novas situações, trazendo assim as estratégias de enfrentamento.

Essas crianças passam por grandes perdas, como a ausência de amigos, animais, escola e, passa a ter somente o contato com pessoas do ambiente hospitalar. Segundo Borges, Nascimento e Silva (2008) durante esse período o paciente passa a demonstrar medo, choro, agressividade, dependência da família, ansiedade e alteração do sono. E para suprir essas perdas, são encontrados alguns métodos de enfrentamento, como brincadeiras, danças, canções e objetos.

Tendo o conhecimento passageiro de hospitais nota-se que para uma criança ele é um ambiente que lhe oferece medo, por muitas vezes serem cinzentos e sem alegrias e os médicos e enfermeiras serem somente as pessoas que lhe causam dor, deixando assim o período de internação um forte

causador de traumas.

Torna-se necessária, então, uma pesquisa sobre as estratégias de enfrentamento, tomando em questão a ludicidade. Tendo como o seguinte problema de pesquisa: como a ludicidade e o design lúdico podem auxiliar o tratamento oncológico infantil a partir do vestuário de pacientes, enfermeiros e médicos.

A pesquisa tem como objetivo geral: desenvolver, a partir do estudo de ludicidade e design lúdico, produtos de vestuário para um centro oncológico infantil.

Os objetivos específicos são: a) Compreender como a criança enfrenta o tratamento oncológico; b) Conhecer métodos de enfrentamento e design lúdico; c) Compreender os benefícios de ludicidade infantil; d) Propor a implantação de vestuário lúdico no setor oncológico.

Atingir os objetivos desse trabalho é de suma importância, visto que o câncer infantil é uma das principais causas de morte infantil e ocasiona um grande número de perdas de potencial de sobrevivência. Sendo que as estratégias de enfrentamento podem contribuir para melhorar a autoestima e desenvolvimento infantil.

A Pesquisa é teórico-aplicada pois gera conhecimentos e aplicações novas para solucionar um problema quanto ao setor oncológico. Ela é qualitativa e exploratória por apresentar uma pesquisa sobre câncer infantil e ludicidade e por buscar conhecer e aplicar conhecimentos de ludoterapia no âmbito hospitalar.

Para obter informações e resultados foram feitas pesquisas bibliográficas. Também foi feita uma entrevista com perguntas semiestruturadas com o personagem Batman do Brasil e um questionário de perguntas abertas com uma médica regional. A aplicação se deu a partir de um projeto de design que apresentou resultados voltados para o vestuário de centro oncológicos de hospitais.

Perante esse contexto, a pesquisa busca encontrar através da ludicidade métodos de conseguir um aumento de autoestima infantil para

benefício do tratamento oncológico. Apresentando assim em cinco capítulos a pesquisa. O primeiro capítulo, 'Câncer Infantil', é contextualizado sobre o câncer e sobre as diversas situações que a criança vivencia após o diagnóstico do câncer e como ela enfrenta o tratamento oncológico. Os autores utilizados nesse capítulo foram: Mutti et al. (2018), Motta (2007), Borges, Nascimento e Silva (2008), Pedrosa et al. (2007) e Guimarães (1998).

O segundo capítulo, 'Criança e Ludicidade', utilizou os autores Luckesi (2019) e Bacelar (2009) e abordou sobre a ludicidade na infância. A ludicidade é percebida em momentos em que a criança se encontra plena, feliz e leve. Ela é uma das principais formas de desenvolvimento infantil e tem um papel importante na criação de personalidade da criança.

O terceiro capítulo, 'Design lúdico', apresenta exemplos do uso da ludicidade no design, como o baleiro *candyman* da Alessi e a bolsa e capa para celular da Moschino. O design lúdico atrai o interesse do consumidor e é capaz de atingir o pensamento dele para que o produto se torne desejo e necessário para a pessoa. Os autores utilizados foram Ruas (2015) e Rosa (2012).

O capítulo seguinte, 'Ludicidade e tratamento', utiliza Silva (2009), Pino e Pereira (2007) e Luckesi (2019) para abordar a ludicidade em relação ao tratamento oncológico. Diante de tantas fases vividas pelas crianças diagnosticadas, os hospitais ainda carecem de mais envolvimento com os pacientes. Utilizou-se exemplos como o personagem Batman do Brasil e o Túnel de Ressonância, que são exemplos de boas estratégias de enfrentamento utilizados para tornar o ambiente hospitalar agradável e mais lúdico.

No último capítulo é apresentado o projeto desenvolvido. Estão descritos o público alvo e suas necessidades e o tema, super-heróis, pensado para fortalecer a criança. Logo após, foram escolhidos os tecidos e aviamentos e elaborados os esboços e croquis. Tendo como resultado roupas para o setor oncológico com estampas de super-heróis como Homem-Aranha e Ladybug e outros.

2 CÂNCER INFANTIL

Estima-se que no Brasil o câncer corresponda à segunda causa de morte infantil com um percentual de casos novos de 3% ao ano. Os números chegam a 12.500 crianças e jovens até os 19 anos que descobrem a doença (MUTTI et al., 2018). O câncer é uma das principais causas de óbito por doença e a segunda maior causa de perda de potenciais de vida. A leucemia, seguida por linfomas, tumores do sistema nervoso central e tumores pediátricos estão entre os tipos de câncer que frequentemente afetam a sociedade infanto-juvenil.

O câncer desencadeia comportamentos de aflição e estresse nas crianças acometidas. Quando as crianças são hospitalizadas elas passam a ter restrições médicas devido ao tratamento recebido: a quimioterapia, a radioterapia e, em alguns casos, o transplante de medula óssea. A criança precisa se adaptar a novas rotinas, horários e pessoas e tem que lidar com as sensações que a doença causa. No caso da quimioterapia, alguns efeitos colaterais como o mal-estar geral, febre, vômitos, diarreia, úlceras na boca, queda do cabelo e imunodepressão são os mais frequentes (MOTTA, 2007).

O comportamento da criança altera conforme o andamento do tratamento, devido as novas atividades propostas a elas, tendo como consequência dificuldades sociais e familiares, como a ausência do convívio escolar e social e o aumento de angústia e tensão familiar. A criança e a família precisam adaptar suas rotinas para receber injeções, medicações, permanecer internados em quartos e, no caso da criança, ser privada de brincar. Os danos da hospitalização mais comuns são a demonstração de medo, o choro, a agressividade, a dependência da família, a dor, a ansiedade e a alteração no sono. (BORGES; NASCIMENTO; SILVA, 2008)

Segundo Motta (2007), alguns estudiosos buscaram facilitar a compreensão da experiência vivida e propuseram possíveis fases dessa experiência: o diagnóstico, o início do tratamento, a expedição, o término do tratamento médico, a sobrevivência, a cura, o ressurgimento, a fase terminal, a

morte e o ajustamento familiar após a morte do paciente. Essas fases implicam consequências no desenvolvimento infantil e está caracterizada como um estressor, no qual se inclui a hospitalização.

Observa-se que, além das dificuldades que a própria doença traz, as condições de hospitalização podem afetar a totalidade da criança, de forma que os seus desenvolvimentos físico, emocional e intelectual fiquem comprometidos. (PEDROSA et al. ,2007, p.2)

As necessidades das crianças quando hospitalizadas tendem a ter respostas positivas quanto ao desenvolvimento social e psicológico aprendendo a lidar com a doença e com a morte. Sendo que ela passa a ter contato frequente com médicos, enfermeiras e pessoas que estão passando pela mesma situação.

O afastamento da rotina de uma criança para se adaptar a uma nova devido ao tratamento traz consequências na autoestima, uma vez que a criança na idade escolar está na fase de valorização de conquistas pessoais e aceitação social. Assim, quando afastada da sua escola, de seus amigos, de sua rotina e de seus familiares, para o enfrentamento da doença, a criança passa a ter alteração no comportamento. Seja pela perda de alguns aspectos na aparência física (perda do cabelo, alteração no peso e amputação) ou pelo comportamento da família após descobrir, que tem o intuito de superproteção. (MOTTA, 2007)

Outro fator importante segundo o mesmo autor é a recorrência do tratamento. Práticas habituais do tratamento como biópsia de medula, o mielograma e o hemograma, faz com que o paciente retorne ao hospital com frequência. Essas hospitalizações são necessárias para a realização de diagnósticos, que são quando as crianças são internadas para o diagnóstico inicial ou recidivo da doença, para a administração de medicação, para intercorrências como, por exemplo, quando o número de leucócitos está baixo e para identificar a gravidade da doença, isso se dá geralmente quando ela se encontra em fase terminal.

Atualmente, estudos se ampliam para além das crianças, colocando igualmente como foco a família, e a forma na qual ela reage ao descobrir tal

doença. Os acompanhantes, em sua maioria as mães, estão presentes, mas há angústia em seus semblantes. Por esses motivos, as famílias passam por uma adaptação psicológica para enfrentar a doença, mudando sua dinâmica. A família passa a ter responsabilidade por cuidados do doente e pelos cuidados psicológicos para lidar com o sentimento de medo e desesperança comuns no tratamento da doença. Assim, uma nova rotina é instaurada. (MOTTA, 2007)

Diante de tantos meios que prejudicam o crescimento e a sociabilidade de uma criança, vê-se uma luz no fim do túnel, que são as formas de enfrentamento. Uma alternativa é usar a ludicidade para minimizar os efeitos da hospitalização e amenizar sofrimentos mentais.

2.1 ESTRATÉGIAS DE ENFRENTAMENTO

Traduzido do inglês *coping*, as estratégias de enfrentamento estão sendo muito estudadas nos últimos anos. Todas as formas de se lidar com os problemas, adequadas ou não, são consideradas nesse caso. Ele se tornou um objeto de estudo para a psicologia clínica e social, sendo encontrado muito forte em diferenças individuais. As estratégias de enfrentamento são importantes para obter melhores resultados em todas as dificuldades encontradas.

[...] estabeleceram como consenso na área o fato de que o estudo sobre o enfrentamento é fundamental para a compreensão sobre como o stress afeta a vida das pessoas, tanto positiva quanto negativamente. (Motta, 2007, p.39)

O estudo de enfrentamento para crianças e adolescentes se baseia no que é descrito para adultos apresentando dificuldades quanto ao desenvolvimento infantil. Os autores apontam que existe uma necessidade de se elaborar novos métodos que se dirija à crianças com stress. (MOTTA,2007)

As definições são de que o estudo de enfrentamento são métodos analisados diante de situações na qual o analisado está passando por um momento de stress. Diante disso, Motta (2007) apresenta quatro definições sobre o enfrentamento, que são:

- Emoções e orientações diante de momentos de stress.
- Auto-regulação
- Aumento ou alteração diante de tais situações.
- Esforço intencional para demonstrar suas emoções.

Para obter respostas segundo o mesmo autor é preciso analisar o indivíduo em situações estressantes, porém nesses momentos ele pode transmitir respostas intencionais e não intencionais caracterizados no problema ou na emoção. Portanto, para encontrar um método de enfrentamento é preciso compreender o indivíduo, suas formas de enfrentamento e o que suas respostas significam diante de uma circunstância de stress.



3 CRIANÇA E LUDICIDADE

Originado do latim *ludus*, o termo ludicidade significa jogo e aprendizado. Porém, segundo alguns estudiosos, existem dois caminhos a serem analisados, o de ludicidade e de atividade lúdica. Segundo Bacelar (2009), a ludicidade vai além da simples realização de uma atividade, é na verdade a vivência dessa atividade de forma mais inteira. Luckesi (2019) afirma que a atividade lúdica pode ser ou não algo divertido, mas o que a caracteriza como lúdica é “a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos.”.

Em uma atividade lúdica, o indivíduo só está nela quando está inteiramente ligado com a atividade, pleno, feliz e saudável. Caso contrário a experiência não será lúdica. O participante pode estar presente, mas pode estar com a cabeça pensando em outras ocupações, nesse caso a atividade não será lúdica, será apenas mais uma atividade. Portanto, pode-se afirmar que uma vivência lúdica a qual o indivíduo está por inteiro é diferente de uma atividade lúdica, que pode ser uma brincadeira, dança, jogo ou um desenho, no qual não necessariamente está vivenciando algo pleno. A atividade lúdica, segundo Bacelar (2009), é externa ao indivíduo, ou seja, pode ser observada por outra pessoa quando está sendo realizada. E a ludicidade é interna, quando o sujeito sente a sensação de prazer e de alegria.

Em uma atividade onde um grupo participa, alguns podem fazer contato com a ludicidade, outros não, pois o processo está sendo diferente para cada um, pois a reação está relacionada com a sua vivência e história de vida, é algo interior. A atividade lúdica tem o objetivo de levar o indivíduo para um outro estado de espírito. Provocar um momento para que o sujeito pare de pensar em qualquer outro assunto e se concentre em ser feliz e, assim, alcance sua plenitude.

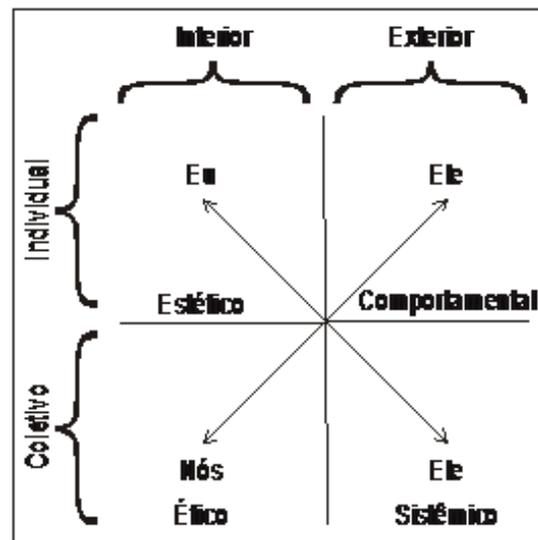
Para participar de uma atividade lúdica o sujeito apenas precisa querer, porém para alcançar a plenitude, ele precisa estar inteiramente ligado a

atividade.

O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. Com isso, queremos dizer que, na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento; nos utilizamos da atenção plena, como definem as tradições sagradas orientais. Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. (LUCKESI, 2019, p.2)

Segundo Luckesi (2019), existem 4 tipos dimensões do ser humano em uma atividade: a individual/interior, a individual/externo, a coletiva/externo e a coletiva/interior. Como mostra a figura 1, a seguir:

Figura - Quatro dimensões



Fonte: Luckesi (2006, p.4)

O ser humano se encontra em quatro dimensões quando realiza uma atividade. De forma interna quando envolve o sentimento, a mente e a

compreensão do sujeito. E de forma externa quando pode ser observada visivelmente no modo comportamental. E isso pode ser analisado tanto individualmente quanto no coletivo. Quando o sujeito vivencia uma experiência dentro de si mesmo, sendo ela espiritual ou estética, ele está na dimensão individual, no eu. Na dimensão interior coletiva é quando o ser humano vivencia sua experiência no social, numa comunidade, valorizando a cultura e outros valores comuns, é uma vivência de ética e moral. (LUCKESI, 2019).

A partir do momento em que o corpo expressa externamente em uma atividade individual, o ser humano está na fase da dimensão individual, demonstrando através de manifestações corporais e comportamentais. Quando passa a ser observado o ser e viver, e observado a ótica do funcionamento dos sistemas ele está na dimensão coletiva externa, que se dá nas relações sistêmicas constituintes na vida. (LUCKESI, 2019)

Assim sendo, uma experiência integral do ser humano é aquela que o realiza em suas quatro dimensões --- que permitem a vivência da estética e da espiritualidade, assim como a experiência ética, ambas assentadas sobre a materialidade externa da constituição biopsicológica, de um lado, e dos sistemas sociais e históricos de relações, de outro. (LUCKESI, 2019, p.5)

Segundo o autor, o sonho é o caminho real para o inconsciente do adulto e o brinquedo para a criança. Afirma-se, então, que o brincar para a criança está presente tanto no externo, quanto no interno. As atividades lúdicas realizadas por crianças demonstram a construção do futuro, uma vez que muitas dessas atividades são imitações do adulto, ou se constroem no modo de ser, sendo uma brincadeira para as crianças, para entender o que os adultos fazem e de experimentarem novas possibilidades de sua vida. As brincadeiras também podem transmitir medos, sentimentos e o não entendimento do que ocorre. Porém tudo isso ajuda a criança a construir a sua identidade e seu jeito de ser.

Luckesi (2019) coloca como exemplo algumas brincadeiras ou situações na qual interfere nas possíveis brincadeiras das crianças, como ao brincar de papai e mamãe. A criança automaticamente tenta se colocar nesse papel, tentando aprender o que é ser pai e mãe. Outro exemplo: é quando uma

criança descobre que vai ser hospitalizada, ela começará a brincar ou usar brinquedos que remeta a saúde para compreender o que foi apresentado à ela. Quando uma criança brinca ela libera e expressa conteúdos do seu inconsciente. Se ela tem um bloqueio para alguma ação que a impede de brincar, o momento deve ser analisado com mais atenção e cuidado com a criança.

A atividade lúdica é uma ferramenta para a criação da identidade pessoal de uma criança, onde elas estabelecem uma conexão entre realidade interior e a realidade exterior. O “[...] brincar, para as crianças, não será só o caminho real para o inconsciente doloroso, mas também para a construção interna da identidade e da individualidade de si mesmo.” (LUCKESI, 2019, p.10). Ou seja, uma brincadeira não é apenas o caminho para o inconsciente doloroso e real, mas sim uma construção de identidade pessoal.

4. DESIGN LÚDICO

Design é uma palavra que desperta associações do que é belo, chique e atraente, onde conquista e fascina as pessoas. Mas além de ser algo charmoso, é também um objeto com funcionalidade, praticidade, entre outras coisas. Podendo trazer emoções diferentes para cada ser humano, portanto pode-se dizer que o ser humano e o design estão interligados. (ROSA, 2012)

É possível perceber a importância que o design tem na criação e desenvolvimento de produtos, ainda mais por serem desenvolvidos para o uso de pessoas, pois cada um tem um gosto, uma opinião, uma preferência. Sendo assim, se faz necessário, encontrar algo em comum que toque, que emocione e que cativa o público, para que o produto desempenhe o impacto desejado sobre o mesmo. (RUAS, 2015, p.27)

Segundo Rosa (2012), o termo design começou na Revolução Industrial, devido uma nova necessidade que a arte não conseguiu atender. Nos primórdios, o design estava presente em objetos palpáveis, hoje em dia ele está presente em todos os lugares, em produtos, serviços e sistemas computacionais. O mesmo autor afirma que essa palavra pode ter vários significados, dando um sentido de procedimento, resultado ou produtos que foram criados por meio de um design. Nele há funções práticas, traz funcionalidade, durabilidade, ergonomia e segurança.

O design causa no ser humano emoções. Isso é percebido positivamente pelo consumidor que tem a tendência de adquirir um novo produto (RUAS, 2015). Para Rosa (2012), o design atua no mercado com o intuito de vender e brincar com as emoções, tendo consigo mais que uma solução para a necessidade, o objeto gera status e estimula o capitalismo.

Existem quatro prazeres que fazem o consumidor adquirir algo, que são: o prazer físico no qual é ligado com as sensações que um ambiente ou corpo externo proporciona; o prazer social é o fornecido pelo contato com outro ambiente ou pessoas; o prazer psicológico dado através do contato com um produto, podendo ter uma resposta positiva ou negativa e o prazer ideológico

dado por uma reflexão dos estímulos gerados anteriormente. (RUAS, 2015)

Entende-se que a ludicidade é um estado de espírito que o ser humano tem ao entrar em contato com uma atividade, levando o mesmo para um estado de plenitude, prazer e alegria (LUCKESI, 2019). Enquanto o design cria produtos que despertam sensações positivas ou negativas para o ser humano, podendo o levar a adquirir aquilo que lhe dá um significado. Conclui-se que o design lúdico se dá quando um ser humano entra em contato com um objeto que teve seu design pensado para dar prazer e alegria, em que se dá a vivência de ludicidade através do design.

Alguns exemplos de design lúdico podem tornar mais fácil a compreensão. Um caso de muito destaque no design é o da marca Alessi. A empresa Alessi foi fundada em 1921, onde se destaca pela alta qualidade de seus produtos. Hoje ela é considerada uma das principais fábricas de design italiano. Sua missão é unir arte e indústria, colocando a imensidão do seu potencial criativo com as necessidades do mercado. Ela é descrita como a empresa que fábrica sonhos, que usa seus produtos para transportar as pessoas para algo bom que tem dentro da memória. “Um verdadeiro trabalho de design deve mover as pessoas, transmitir emoções, trazer de volta memórias, surpreender e ir contra o pensamento comum. ” (ALESSI, 2019, n.p.). Um exemplo dos produtos da marca Alessi é o Dispensador de doces Candyman, que pode ser visto na figura 2, abaixo.

O objeto apresentado foi criado por Marcel Wanders, designer holandês, que, inspirado no tema circo, criou o dispensador de doces que remete ao personagem palhaço, sinônimo de alegria para as pessoas frequentadoras deste ambiente. O palhaço sempre está com um rosto sorridente e acolhedor. Um objeto que dispensa doce através de um rosto que é familiarizado e identificado por sua alegria torna-se objeto de desejo para o consumidor, porque atinge seu psicológico e traz lembranças de infância e felicidade.

Figura - Candyman da Alessi



Fonte: Alessi

O que destaca os trabalhos da Alessi, como pode ser visto no exemplo colocado, é transformar objetos do cotidiano, mais voltados para a cozinha, em artigos de ludicidade, tal qual apontam Luckesi (2019) e Bacelar (2009). Esses artigos produzem atividades lúdicas entre componentes da família no seu dia a dia e podem produzir experiências lúdicas.

Um segundo exemplo é o trabalho da Straight Line Designs Inc. A empresa, fundada por Judson Beaumont, é apresentada com o objetivo de projetar móveis que provocam risos e espantos, quartos que são o sonho de uma criança e, principalmente, como uma empresa que transforma ideias

malucas em algo possível. “Minha regra é: se você pode desenhar e projetar, você pode construí-lo. Eu adoro quando alguém me diz: ‘Você não pode construir isso’ ou ‘Ninguém gostaria disso’. Essas palavras só me encorajam mais.” (BEAUMONT, 2019, n.p.). A figura 3 mostra o Gabinete de Salto, da marca.

Figura - Gabinete de salto de Straight Line Designs Inc



Fonte: Straight Line Designs Inc

A imagem apresenta duas cômodas usadas em quartos de crianças. No cotidiano, esses são objetos inanimados, porém com o design de Judson o produto apresenta traços arredondados e produz aparência de que estão pulando felizes. As cômodas trazem uma sensação de que a criança tem um

companheiro dentro do ambiente na qual as peças são colocadas.

Para a empresa Straight Line Designs Inc, seus objetivos são transformar objetos do cotidiano, que são simples e tão padronizados, em objetos que causem espantos e sorrisos nas pessoas que os comprem ou até mesmo os observam. Como no caso da imagem, que apresenta cômicas, que traz uma felicidade quando avistada, sendo uma das características da ludicidade segundo Bacelar (2009). Quando um objeto/atividade traz alegria e lhe ocasiona um momento de prazer, isso é algo lúdico.

Inaugurada em 1989 em Milão, a marca Moschino, criada por Franco Moschino apresenta diversas coleções divertidas, ousadas e bem humoradas. Hoje a marca conta com a direção de Jeremy Scott, e é uma das marcas mais esperadas do Milão Fashion Week. (BOMENY, 2015). A marca é conhecida por satirizar diversas outras marcas, como a rede de *fast food* McDonald's, a marca de bonecas Barbie, a empresa Ciroc de bebidas alcoólicas, desenhos animados como Super Mario, Baby Looney Tunes e Bob Esponja. A figura 4, abaixo, é da coleção inspirada na Barbie.

Figura - Acessórios Barbie da Moschino



Fonte: Vogue Brasil

Em parceria com a empresa Mattel, a marca Moschino produziu os produtos mais desejados em sua coleção, como bolsas em formato de coração e capa para celular em formato de espelho, foi um sucesso. A bolsa de coração, por lembrar amor e lembrar da pessoa amada quando a vê, e o espelho que por ter seu design antigo, traz um desejo de tê-lo por ser diferente, além de serem modelos em grande escala do acessórios que acompanham as famosas bonecas. As cores influenciam muito, como o rosa no caso da coleção Barbie, que evidencia a identificação com a personagem Barbie.

A marca é conhecida por divertir a todos na passarela, de forma crítica ela traz em toda coleção algum personagem ou outra marca para inspirar

a criação de suas peças. Formando fãs do seu trabalho a cada temporada, a Moschino desperta um desejo através da diversão dada pelo seu trabalho. Bacelar (2009) e Luckesi (2019) afirmam que a ludicidade é um processo onde o em contato com um objeto ou atividade, tem a sensação de alegria, felicidade e prazer. E a coleção Barbie deixa o adulto com uma emergência do sentimento de infância, no qual o produto passou a ser desejo dos mais velhos por ter sido algo que marcou a infância de todos.

Um último exemplo pode ser citado. A marca Melissa, criada em 1979, veio de uma ideia a partir do mar, em específico os pés dos pescadores, no qual deu ideia ao modelo principal da marca, a Melissa Aranha. Conhecida por seus sapatos com cheirinho de chiclete e por criar acessórios que deixam seus consumidores morrendo de desejo.

“O cheirinho da Melissa é um estopim de memórias. Marcamos infâncias e vidas adultas. Fazemos parte da memória adolescente daquelas que cresceram associando nossos sapatos a uma época significativa de suas vidas.”
Segue exemplo de um sapato feito pela Melissa com o tema Dumbo:

Figura - Sapatilha Dumbo da Melissa



Fonte: Melissa

A melissa no tamanho Mini e Mel, da coleção Mirror, do inverno 2019, traz como tema o elefante mais especial da Disney, o famoso Dumbo, com suas orelhas grandes e seu jeito fofo. A sapatilha com brilhos e o laço com a orelha do Dumbo criam desejo. O calçado é considerado lúdico porque usa a combinação de calçados com acessórios com personagens infantis, que traz a alegria que toda criança e adulto já vivenciaram e vivenciam. |

Através dos prazeres que os objetos transmitem aos consumidores, que são o físico, social, psicológico e o ideológico, pode-se dizer que uns podem transmitir lembranças significativas e assim o levar a uma paz, alegria ou plenitude, e outros podem atingir o prazer psicológico o qual se compra para satisfazer o ego.

Pode se concluir que o design lúdico fornece sensações imperceptíveis ao consumidor, que o faz desejar tanto um produto que acaba o comprando. Esses produtos podem trazer a sensação de paz, alegria, plenitude, ou até mesmo a sensação de estar voltando no tempo. Os objetos são

pensados, estruturados e comercializados de forma pensante para que o produto seja algo que o comprador pense que precise muito obter.

5. LUDICIDADE E TRATAMENTO

A restrição que a criança enfrenta ao passar pelo tratamento oncológico causa nela, e em todo o sistema de saúde, fortes impactos, tanto pela ausência da família como por todas as outras limitações que são impostas à criança. Todos os envolvidos devem caminhar e trabalhar lado a lado para obter um resultado positivo. (SILVA, 2009)

Segundo Silva (2009), com a exposição aos tratamentos e aos processos dolorosos, a criança portadora de câncer passa a se desvincular de objetos afetivos que, em momentos de dor e aflição, são muito lembrados por todos os seres humanos. A partir do momento que ela corta essa relação, ela parte também a conexão com o objeto de fuga dos seus momentos tristes. Tendo a hospitalização como um momento que pode atingir seu emocional de forma negativa.

Diante de todos os dados de que as crianças, após começarem o tratamento oncológico, deixam para trás a família, os amigos, a escola, os animais e os brinquedos, Silva (2009) afirma que a resistência referente ao comportamento, ao aspecto social e às defesas morais trabalhadas por meio do ludoterapia, pode se desenvolver e atingir níveis razoáveis de saúde e bem estar, tanto para a família quanto para a criança.

Neste contexto, as atividades lúdicas servem como instrumento de distração, proporcionando prazer e alegria, pois, ao brincar, a criança viaja para outro mundo, em que ela não percebe os procedimentos que estão sendo realizados em seu corpo. (PINO; PEREIRA, 2007)

Luckesi (2019) afirma que a atividade lúdica é uma ferramenta para a criação da identidade pessoal de uma criança, onde elas estabelecem uma conexão entre realidade interior e a realidade exterior.

Uma importante questão relacionada ao tratamento do câncer é a resiliência do paciente. A resiliência é caracterizada como a resistência a possíveis eventos. Quando o paciente passa a ter o sentimento de confiança e

de que os obstáculos podem ser superados, a resiliência aumenta. Alguns estudos afirmam que a brincadeira é uma das estratégias para o enfrentamento do câncer. O brincar pode ser considerado como uma sustentação e uma capacitação para suportar a vivência e os deveres da vida social e familiar da criança com câncer. Não há nenhuma atividade significativa no desenvolvimento da criança que seja trabalhada de outra forma a não ser pelo brincar. Pode-se, então, considerar que a saúde pode se basear no brincar, se espelhando em trocas ou ausências de tais atividades. (SILVA, 2009)

Uma brincadeira, com regras ou sem regras, interfere na vida de uma criança estimulando aspectos que somam para o desenvolvimento pessoal e social, não tendo apenas a função de diversão e passatempo. É através de uma brincadeira que a criança assemelha coisas que acontecem na sua vida e no seu cotidiano e isso atinge na forma em que ela lida com situações e na forma em que ela as interpreta.

O brincar no hospital, alterando a ambientação, aproxima a criança da sua realidade cotidiana, o que pode ter um efeito positivo em relação à sua hospitalização. Até mesmo atividades recreativas agem de forma favorável e com aspectos terapêuticos, quando considerado terapêutico tudo aquilo que proporciona bem-estar ao paciente. Objetos que não apresentam formas ameaçadoras proporcionam dinâmicas de interações que favorecem o tratamento e a cura do câncer infantil. (SILVA, 2009)

Para Silva (2009, p.79), “ao longo do seu crescimento, a criança desenvolve várias habilidades nas áreas motora, emocional, social, cognitiva e de linguagem por meio da exploração dos objetos que a cercam e da interação com as pessoas e ambiente no qual está inserida”. Os recursos que a criança utiliza para desenvolver suas habilidades tem sempre uma característica lúdica, na qual o brincar colabora para a elaboração de fantasias, dos desejos, das angustias, das alegrias e no conhecimento do mundo exterior.

“A aprendizagem ocorre com base em dois processos que perduram por toda a vida que são a assimilação e a acomodação” (PIAGET, 1990, apud SILVA, 2009, p.79). O processo de acomodação é onde o indivíduo passa por

uma adaptação de suas vivências e mudanças mentais, capazes de resolver situações difíceis que antes eram vistas como incapazes. O processo de assimilação é caracterizado por entradas: de sensações, experiências, alimentos, situações a qual possibilita ao indivíduo lidar com situações novas, problemas e informações do mundo.

Segundo Piaget (1990, apud SILVA, 2009) o desenvolvimento intelectual da criança é dividido em quatro estágios:

- Estágio sensório-motor (0 – 2 anos): caracterizado pelos movimentos e conhecimentos da criança através de objetos que estejam ao alcance da criança, de forma não verbal, mas que soma conhecimentos de experiência.
- Estágio pré-operacional (2 - 7 anos): os objetos ganham representação por palavras, no qual a criança cria em sua mente assim como tinha criado com objetos concretos.
- Estágio operacional concreto (7 – 11 anos): suas primeiras ações lógicas se caracterizam nessa fase, onde o indivíduo é capaz de classificar objetos, desenvolvendo noções de tempo e espaço.
- Estágio operacional formal (a partir dos 11 anos): é caracterizado pelo fato de que a criança já produz raciocínio lógico à todas as classes de problemas.

Os estudos e os avanços tecnológicos trazem boas notícias para a área de oncologia, aumentando o índice de cura e sobrevida quando o diagnóstico é feito precocemente. Ainda assim, o tratamento de câncer infantil é um processo longo e dolorido, que demanda tempo, e que a criança vivencia algo traumático, no qual ela precisa de espaço, atividades e atenções necessárias para sua idade. A hospitalização dá origem a diversos distúrbios, decorrentes das mudanças na vida das crianças diagnosticadas com câncer.

A hospitalização, sendo um processo traumático para a criança, tem na ludoterapia o simples brincar, tendo a possibilidade de resolver conflitos existenciais através da diversão.

“Ao explorar opções de enfrentamento em relação aos acréscimos negativos que advém da hospitalização, em contraponto as necessidades que a própria doença exige que a criança em algumas fases seja hospitalizada, pode-se buscar no próprio brincar no hospital, resiliências adormecidas no inconsciente da criança.” (SILVA,2009, p.83)

Toda criança diante de tratamento oncológico passa por estresse físico, psicológico e social, sendo propícia para distorções emocionais, perceptivas e intelectuais, devido a sua imaturidade. Portanto, se torna muito importante as atividades lúdicas durante o processo, que minimizem os efeitos da hospitalização e que previnam sofrimentos mentais. Uma das atividades lúdicas mais conhecidas é o brincar, que é uma tarefa que normatiza o ambiente hospitalar e aumenta o sentido de controle do paciente.

O dia a dia de uma criança que não se encontra hospitalizada é composto por horários para comer, vestir, ir para a escola e dormir. Já para uma criança hospitalizada esses horários desaparecem. O período de hospitalização se torna traumático pois o paciente se encontra em um local onde não conhece ninguém, e as pessoas que estão em contato com ele lhe causam dor e sofrimento, devido as agulhas, medicações e cortes. Os cheiros e imagens encontrados nestes lugares são muitas vezes comuns para médicos e enfermeiros, mas para uma criança se tornam motivo de medo. Portanto, é papel do profissional deixar esse lugar o mais aceitável e divertido possível, para a criança se adaptar.

“O brincar é um dos elementos catalizadores na capacidade elaborativa dos conteúdos traumáticos.” (SILVA, 2009, p. 88). A atividade lúdica pode ser um recurso para desenvolver habilidades, onde a criança descobre, inventa e exercita sua criatividade, sendo criança num momento doloroso. (PINO; PEREIRA, 2009). As atividades lúdicas têm papel fundamental na vida das crianças, é nessas atividades que ela descobre a si mesma e o ambiente ao seu redor, em que desenvolve funções motoras e cognitivas. O brincar permite também aos profissionais envolvidos no tratamento entender os sentimentos negativos e a criação da nova realidade expressa pela criança. O brincar no

ambiente hospitalar deixa a criança mais segura e próxima de sua rotina fora do local, deixando o lugar mais agradável.

A ludoterapia se mostra importante, a partir do momento que quando uma atividade lúdica é aplicada nesses ambientes, a criança sorri mais, se demonstra estar mais satisfeita e alegre. Desenvolve habilidades importantes para o convívio com os demais e para expressar o que sente e diminui os sentimentos negativos obtidos através do tratamento oncológico.

5.1 TÚNEL DE RESSONÂNCIA MAGNÉTICA

Segundo Caulliraux (2014), Doug Dietz trabalhava projetando equipamentos médicos e uma de suas maiores conquistas foi a máquina de tomografia infantil, na qual o fez repensar sobre seu design no dia em que começou o processo de observação do seu aparelho. No dia de observação Doug presenciou a cena de uma jovem garotinha relutante precisar ser sedada para conseguir entrar em uma máquina de ressonância. A partir desse dia, ele foi em busca de inovações e de um design que pudesse mudar a forma das crianças se comportarem perante um exame. Até então, o aparelho de tomografia era somente uma máquina que fazia um barulho assustador, na qual o paciente deveria ficar parado durante todo o procedimento.

Doug então começou os estudos de design analisado que o problema começava antes mesmo de a criança chegar ao local do exame. O ambiente hospitalar acarretava uma série de inseguranças, tanto para os pais quanto para os filhos. A sala com o seu aparelho era bege, sem animação e assustadora. Então, em seus estudos, Doug projetou aparelhos de ressonância na qual seus protótipos ficaram divertidos e em que o procedimento se tornou uma aventura para as crianças. A sua proposta não ficou somente na máquina, mas também na ambientação do local e nos funcionários, somados a estímulos sensoriais como músicas e cheiros.

Figura - GE Adventure Series - CT Coral City Adventure



Fonte: GE Healthcare

O resultado foi a transformação de uma experiência assustadora em algo divertida, tendo a diminuição de 80% de sedação de crianças antes do procedimento. Além de o ambiente estar mais alegre e feliz, o hospital também tem um ganho nos custos por não utilizar tanto sedativos e traz melhorias para o psicológico de quem trabalha em um ambiente mais divertido e feliz.

5.2 BATMAN DO BRASIL

Outro exemplo do uso da ludicidade no tratamento de doenças infantis é o trabalho de Cristiano Zanetta de Matos, de 40 anos. Natural do Paraná e atualmente morador de Urussanga, Santa Catarina, Cristiano é mais conhecido como Batman do Brasil. Ele trabalha como empresário, palestrante e

faz serviços sociais. Para a realização dessa pesquisa foi feita uma entrevista com perguntas semiestruturadas com Cristiano, que aceitou participar dessa pesquisa.

Figura - Batman do Brasil



Fonte: Arquivo pessoal de Cristiano Zanetta.

Cristiano começou seu trabalho em hospitais com os Doutores da

Alegria. Suas motivações foram devido a casos que aconteceram na sua vida pessoal: suas irmãs quase morreram em um incêndio que aconteceu na casa deles quando eram crianças; a sua filha com 17 dias esteve muito perto de morrer após um afogamento; seu pai enfrentando o câncer três vezes e perdendo a vida na sua terceira tentativa. O próprio Cristiano passou, também, por um câncer na cabeça, lhe deram apenas dois anos de vida. Depois de passar por tantas coisas ele fez uma promessa para si mesmo em não entrar mais em um hospital como palhaço pelo Doutores da Alegria e sim como Batman. Cristiano afirma que só assim atingiria um nível de seriedade e verdade. Segundo Cristiano “ser super-herói é ter uma alma cheia de cicatrizes, porque quando envolve amor, envolver dor, e ele ama os pacientes, se envolve e se machuca.”.

Na entrevista diz que precisou entrar em uma depressão para entender o que uma pessoa passa nesse estado e chegou a conclusão de que uma pessoa que passa por isso “tem a alma mais pesada que o corpo”. Por isso foca muito na pessoa adoecida que está na fase da depressão, onde tenta passar a verdade no meio de tantas mentiras e faz o paciente entender e aceitar que não está sozinho, para que aproveite o máximo suas vidas.

Suas visitas acontecem uma vez na semana, mas dependendo da situação que o paciente se encontra, ou se algum médico pede ajuda, ele visita mais vezes, tanto no hospital quanto fora dele. As visitas semanais ocorrem no hospital São José de Criciúma, Santa Catarina, onde é reconhecido como parte da equipe. Além disso, a cada palestra que dá fora do estado de Santa Catarina, Cristiano tenta pelo menos visitar um hospital diferente para fazer a diferença.

Cristiano diz que “Se não aproveitarmos a parte lúdica da vida, não seremos felizes nunca”. Suas visitas são feitas de forma lúdica para crianças. Diante de toda sua vivência, chega à conclusão de que a criança acredita no ser mais forte que ela conhece, portanto ela acaba acreditando muito nos super-heróis. Para adolescentes e adultos trabalha com a inteligência emocional e comportamental. Para isso, Cristiano acredita que ultrapassou alguns

obstáculos na sua vida para passar a mensagem de que entende o que cada pessoa está passando. Para ele, o câncer pode ser vencido juntamente com os tratamentos médicos, utilizando a ludicidade no tratamento.

5 METODOLOGIA

O presente trabalho caracteriza-se como uma pesquisa teórico-aplicada e qualitativa para apresentação de seus resultados. A pesquisa teórico-aplicada é colocada de forma que objetiva gerar conhecimentos e aplicações novas, para solucionar problemas específicos (GIL 2002). A pesquisa qualitativa opera uma compreensão profunda de determinados fenômenos sociais. A pesquisa é também de caráter exploratório e busca investigar e aplicar conhecimentos sobre ludoterapia para solucionar um problema oncológico a partir de um projeto de design. A pesquisa exploratória é desenvolvida por explorar um problema, através de uma investigação aprofundada, utilizando levantamento bibliográfico ou pessoas que conhecem o problema pesquisado. (GIL, 2002). Dessa forma, pode-se chegar aos objetivos do trabalho por meio das características levantadas dos conhecimentos sobre ludoterapia a partir de uma coleção de produtos do vestuário para um centro oncológico.

Quanto aos meios de investigação a pesquisa é feita de forma bibliográfica, usa de entrevistas e desenvolve um projeto de design como caráter prático.

A pesquisa bibliográfica, segundo Gil (2002), caracteriza-se por utilizar artigos de periódicos, materiais já publicados como livros e informações disponibilizadas na Internet. A pesquisa bibliográfica como meio de investigação foi para trabalhar os conhecimentos sobre câncer, ludicidade e design lúdico. Os autores utilizados para tal processo foram Bacelar (2009), Borges; Nascimento; Silva (2008), Pino; Pereira (2007), Guimarães (1988), Luckesi (2019), Motta (2007), Mutti et al. (2018), Pedrosa et al. (2007), Rosa (2012), Ruas (2015), Silva (2009).

Também foi realizado uma entrevista com perguntas semiestruturadas com um profissional que foi importante para a construção teórica e, principalmente, a aplicação prática da pesquisa. A entrevista foi com Cristiano Zanetta que é palestrante, empresário e trabalha com ações

beneficentes em hospitais como o personagem Batman do Brasil. Ele foi de suma importância para falar sobre ludicidade para o tratamento oncológico e também para pessoas que frequentam o ambiente hospitalar.

Na aplicação da pesquisa foi desenvolvido um projeto de design na qual foram desenvolvidas algumas etapas de desenvolvimento. (1) A primeira foi, a partir da pesquisa bibliográfica já citada, investigar os temas como câncer infantil, ludicidade para a criança, métodos de enfrentamento, design lúdico e ludicidade para o tratamento. (2) A segunda etapa foi compreender o espaço hospitalar na qual foi aplicado um questionário de perguntas abertas com uma profissional de um hospital local. O questionário foi enviado por meio de um aplicativo de troca de mensagens. Nesse questionário visou-se conhecer quais as necessidades de centros oncológicos quanto ao vestuário de médicos, crianças ou enfermeiros e as oportunidades de atuação no espaço. (3) A etapa seguinte foi a realização de uma pesquisa de materiais têxteis que possam ser utilizados em ambientes hospitalares, compreendendo as necessidades e materiais para cada ocasião. (4) A quarta etapa foi a elaboração de um painel de tema, juntamente dele o painel de cores. (5) A etapa posterior foi a produção de esboços das peças que serão produzidas, para o vestuário de médicos, enfermeiros e pacientes. (6) Logo após foram escolhidos 12 croquis de moda para a coleção final.

6 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

A partir do momento em que a criança sofre uma perda do seu passado ela tem emoções para reagir a tais situações, e ao passar pelo tratamento oncológico que a faz perder coisas do dia a dia, como casa, família, amigos e escola, o paciente passa a ter impressões negativas do ambiente hospitalar, segundo Silva (2009).

Visto que a criança quando passa pelo tratamento de câncer perde fatores importantes para o seu crescimento pessoal e social. Juntamente com todas as perdas e os tratamentos, a criança entra em estado de negação, em depressão, na qual ela pensa ou muitas vezes desiste do processo de tratamento.

Vê se então a necessidade de auxiliar essa situação, para que a criança continue forte e persistente, como uma criança tem de ser. E através de pesquisas apresentadas no projeto, é visto que a ludicidade pode ser um dos métodos de manter a criança ativa durante o procedimento.

A ludicidade pode ser caracterizada por objetos, brincadeiras, músicas, e tudo o que leva a pessoa a um estado de espírito que lhe traz paz, alegria e plenitude. Apresentando diversas estratégias de enfrentamento, para que desenvolvam habilidades que são tiradas a partir do momento que são internadas.

Durante a pesquisa, viu-se a necessidade de mudar o humor das crianças internadas, visto que quando estão mais contentes elas reagem melhor a medicamentos e aos tratamentos.

Portanto tem se a necessidade de mudar algumas coisas pertencentes a quem mais tem contato com as crianças nesses ambientes, como o vestuário das pessoas com maior convivência com a criança dentro do ambiente hospitalar, tendo em conta o familiar que acompanha o processo, essas pessoas são os médicos e enfermeiros. Portanto o presente projeto é uma proposta para o vestuário de médicos, enfermeiros e pacientes.

6.1 PROBLEMA DE DESIGN E PÚBLICO ALVO

O problema de design identificado para um projeto como esse é: Como trabalhar ludicamente os produtos têxteis presentes em um centro oncológico? Como esses produtos podem gerar atividades lúdicas entre médicos, enfermeiros e as crianças que fazem tratamento?

A definição de um público alvo é muito importante para entender a quem o produto será destinado. O desenvolvimento será produtos para o vestuário do centro oncológico. Qualificando como público alvo médicos, enfermeiros e pacientes da oncopediatria. As peças devem ser caracterizadas pelo conforto e praticidade.

Mercado-alvo é o grupo de consumidores e compradores potenciais para um determinado produto, é uma fatia do mercado em que uma empresa concentra seus esforços de marketing. (TREPTOW, 2013, p.46)

Para a realização deste projeto, foi aplicado um questionário de perguntas abertas com uma profissional de um hospital local, para entender as necessidades de um centro oncológico tomando em conta a ludicidade no vestuário hospitalar. Também foi levado em consideração a entrevista feita com Cristiano Zanetta, já apresentada nesse trabalho. A partir disso obteve respostas quanto ao vestuário e sobre paixões das crianças por super-heróis.

Sendo assim a pesquisa apresenta a necessidade de médicos e enfermeiros se envolverem um pouco mais no universo infantil, introduzindo no contexto os seres de maior força para uma criança, os super-heróis.

6.2 PAINEL DE TEMA E CORES

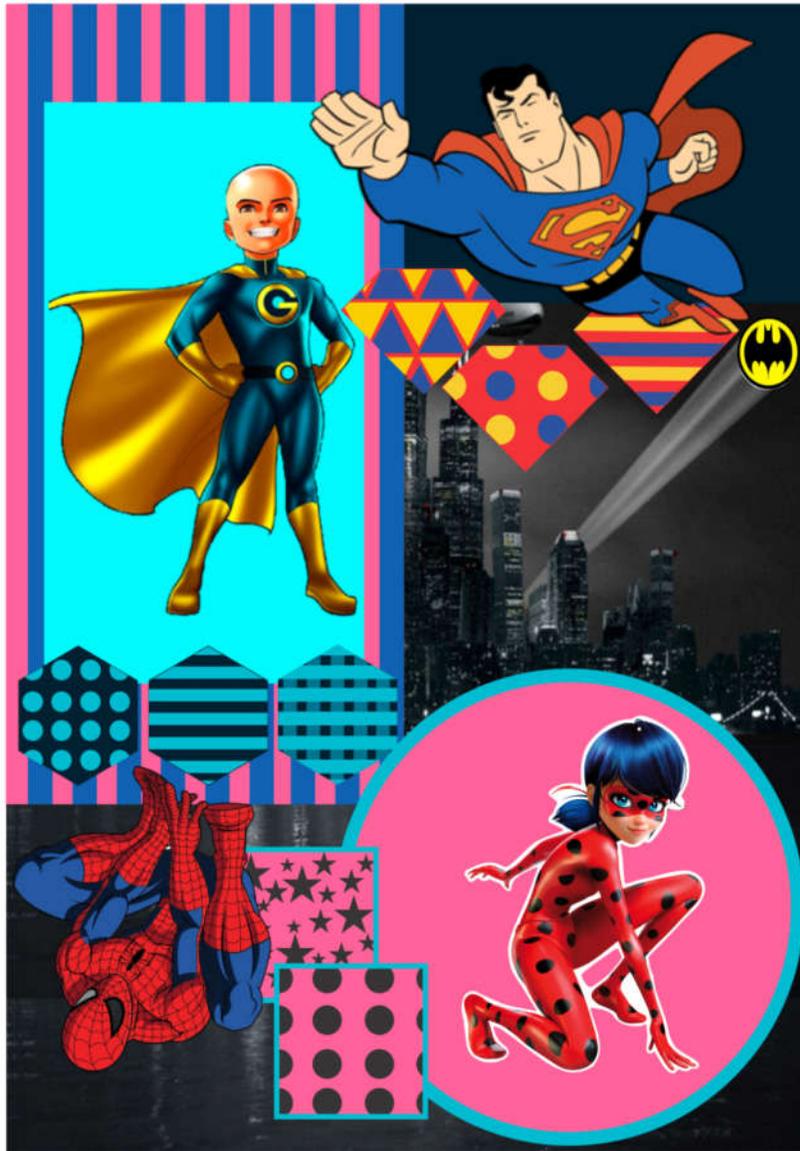
Segundo Treptow (2013), o tema representa o conceito de uma coleção, onde é comunicado a proposta do designer para uma coleção de

moda. O tema geralmente é livre, mas a sensibilidade de um designer pode transformar em algo inspirador e comercial.

No desenvolvimento deste projeto, o tema apresentado é super-heróis. Para uma criança, os super-heróis são os seres muito fortes capazes de mover mundos e superar todas as coisas. Dentre todos os super-heróis conhecidos, foram classificados para o desenvolvimento da coleção o Super-Homem, o Homem Aranha, a Ladybug, o Batman e o Gael.

Os super-heróis, para as crianças, são além de uma fantasia, eles são as pessoas com maior força. Cristiano Zanetta, o Batman do Brasil, diz que os super-heróis têm o significado de força, de coragem para enfrentar desafios e vencer os medos. Quando a criança tem a conexão com um super-herói ela passa a querer ter as mesmas atitudes e os personagens apresentam características como: ética, coragem, humildade e empatia. Aprendem a lidar com emoções por meio da imaginação. Na figura 8 é possível ver o painel do tema.

Figura - Painel de tema



Fonte: Produzida pela autora (2019)

O primeiro super-herói criado foi o Clark Kent, mais conhecido como Super-Homem. O primeiro super-herói do mundo luta para defender a verdade, a justiça e o jeito americano. Ele foi criado em Smallville, no Kansas, sendo uma lenda por ter o padrão de heroísmo, compaixão e responsabilidade. É caracterizado por sua roupa azul e capa vermelha, e seu símbolo “S” em seu peito. (DC COMICS, 2019, n.p.). No painel o Super-Homem está voando pela cidade de Nova Iorque.

Batman é um super-herói da DC Comics, batizado com o nome de Bruce Wayne, criado na cidade de Gotham City. Batman é um jovem bilionário que perdeu seus pais quando criança, desde o assassinato de seus pais ele treina corpo e mente para se tornar um super-herói e destruir todos os criminosos de sua cidade. É conhecido como homem-morcego pela sua veste e, também, por lutar somente a noite. Suas vestes são pretas, com uma capa preta, seu símbolo de morcego no peito e sua icônica máscara que o deixa parecido com um morcego. No painel, encontra-se o personagem pelo seu símbolo refletido no céu.

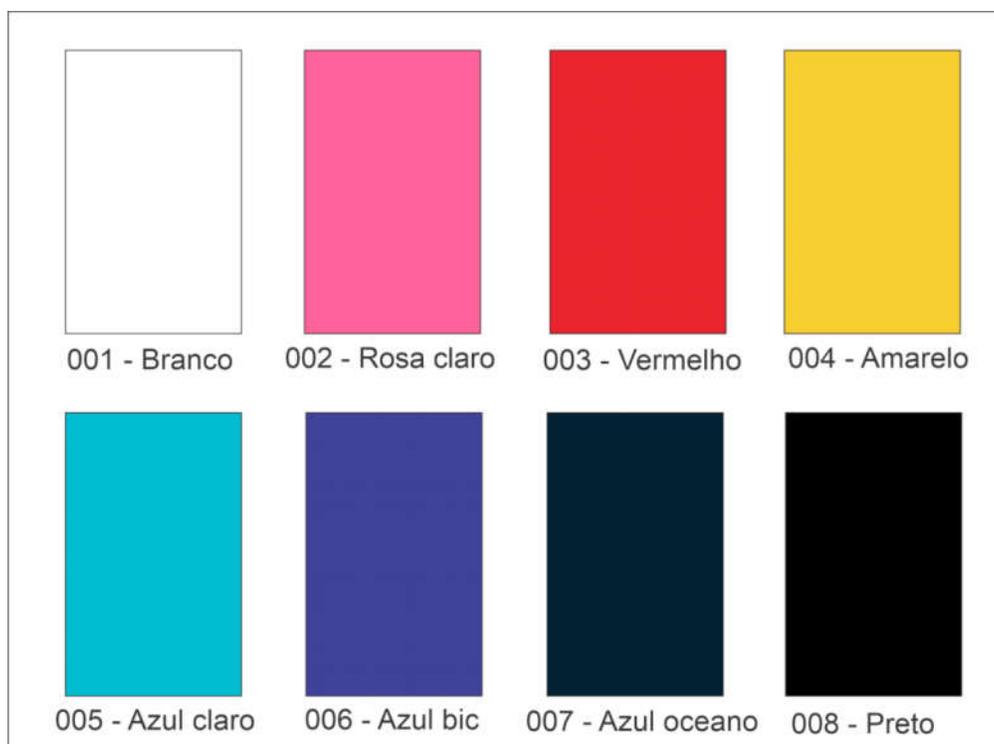
O Homem-aranha, criado pela Marvel Comics, também conhecido como Peter Parker, um adolescente órfão que vive com sua tia. Em uma viagem escolar, ele foi picado por uma aranha que lhe deu super-poderes, dando-lhe habilidades de aracnídeo. Com esses poderes, o jovem decide ajudar os outros como um super-herói. No painel é possível encontrá-lo de cabeça para baixo, com sua roupa azul e com estampa de teia de aranha, composto por uma máscara, também estampada com teia de aranha.

Ladybug é uma personagem da série criada por Thomas Astruc, *Miraculous: as aventuras de Ladybug*. O seu nome verdadeiro é Marinette, ela é uma estudante do ensino médio que luta para ajudar os outros. Com criatividade, ela usa da melhor forma seu amuleto da sorte, que recebeu para derrotar vilões e dar paz para sua cidade. Sua veste é um macacão vermelho com bolas pretas, e máscara com a mesma estampa e cor.

O último super-herói usado é o Gael, criado por Tony Silas, ilustrador pernambucano da DC Comics e da Marvel. Ele representa e inspira as crianças que lutam e enfrentam uma realidade muito dura para pessoas tão jovens. O personagem é um menino careca, vestindo um uniforme azul e dourado, representante da luta das crianças contra o câncer.

Para o desenvolvimento da coleção é preciso selecionar um painel de cores, que segundo Treptow (2013) deve ser composta de acordo com o tema escolhido, as cores devem ser utilizadas na coleção, incluindo o preto e branco. Para o trabalho foi selecionada uma cartela de cores extraídas do painel de tema que pode ser vista na figura 9.

Figura - Painel de Cores



Fonte: Produzido pela autora (2019)

As cores estão distribuídas fortemente no painel, nas quais foram escolhidas as que tem maior destaque tanto para a criança, quanto no painel, que são: branco, rosa claro, vermelho, amarelo, azul claro, azul bic, azul oceano e preto.

6.3 CARTELA DE MATERIAIS E AVIAMENTOS

No projeto são desconsiderados estação e produtos de moda,

portanto os materiais apresentados foram pesquisados através de facilidade, conforto e mobilidade para serem construídas peças têxteis hospitalares que tem como características a fácil retirada.

O tecido é muito importante para a produção de uma coleção, ele deve estar de acordo com a estação e o produto que irá ser desenvolvido. A cartela, figura 10, contem as informações do tecido como nome ou referência e composição. (TREPTOW, 2013).

Figura - Cartela de Materiais



Fonte: Produzido pela autora (2019)

No projeto, o escolhido para jalecos de médicos e enfermeiras é o tecido Oxford composto 100% de fibras de poliéster, enquanto as roupas do centro cirúrgico são de tecidos compostos 100% de fibras de algodão.

Segundo Treptow (2013), juntamente com os tecidos, os aviamentos

são parte importante para a construção das peças. Para o desenvolvimento do produto é importante ter a cartela de aviamentos a serem utilizados, como as linhas, zíper e botão funcional que são classificados como função componente, e os de função decorativa, que são aviamentos utilizados como adornos, no caso do projeto não serão utilizados.

Os aviamentos utilizados são: linhas, botão, velcro e fitas, materiais esses que obtêm as características precisas para um ambiente hospitalar. A linha utilizada pelas máquinas reta e overloque, para construir a peça, e o botão, velcro e fita para fechar as peças, além de serem aviamentos decorativos.

6.5 ESBOÇOS

Após todos os processos de desenvolvimentos definidos, como tema e cartelas de cores, materiais e aviamentos, o designer cria propostas para a coleção através de esboços, onde não possui um compromisso estético e comercial, serve apenas para passar as informações e ideias do projeto. (TREPTOW, 2013). Abaixo, na figura 11, são apresentados os esboços de jalecos femininos e masculinos, roupas de centro cirúrgico feminino e masculina e roupas para o paciente, que, no projeto, são crianças com câncer.

Figura - Esboços



Fonte: Produzida pela autora (2019)

Acima são apresentados os esboços para utilização no setor oncológico, inspirado em super-heróis infantil, para que médicos e enfermeiros se envolvam mais no meio infantil e também para que a criança se sinta confortável e confiante no ambiente hospitalar.

6.6 ESTAMPARIA

As estampas fazem a diferença nas peças propostas para o vestuário hospitalar, trazendo algo lúdico para uma criança. Segundo Bacelar (2009) e Luckesi (2019) ludicidade é quando você se sente feliz, alegre e em paz após participar de uma atividade lúdica ou após presenciar algo que foi feito para ser lúdico. Segue abaixo, na figura 12, 13 e 14 as três estampas feitas.

A estampa 1 é representada para identificar a personagem *Ladybug*, através do fundo vermelho, com bolas pretas. Ela é apresentada na peça infantil como uma fantasia para a criança utilizar no centro cirúrgico ou em exames que necessitem da roupa específica e na roupa de médicos e enfermeiros no centro cirúrgico.

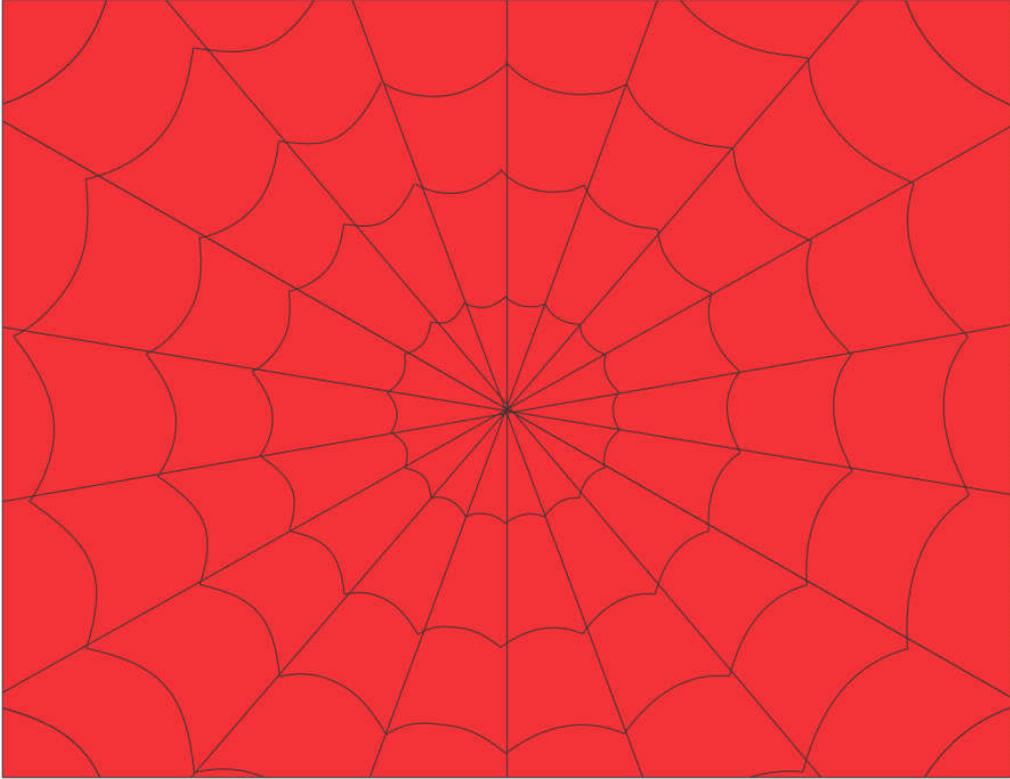
Figura - Estampa 1



Fonte: Produzida pela autora (2019)

A estampa 2, abaixo, representa o super-herói Homem-Aranha. Para algumas crianças, é o personagem com mais personalidade e humor. Além de que é um dos mais jovens super-heróis que, picado por uma aranha em uma viagem de escola acaba conseguindo super-poderes. Esse contexto dá à criança a imaginação de que um dia pode chegar a ser assim.

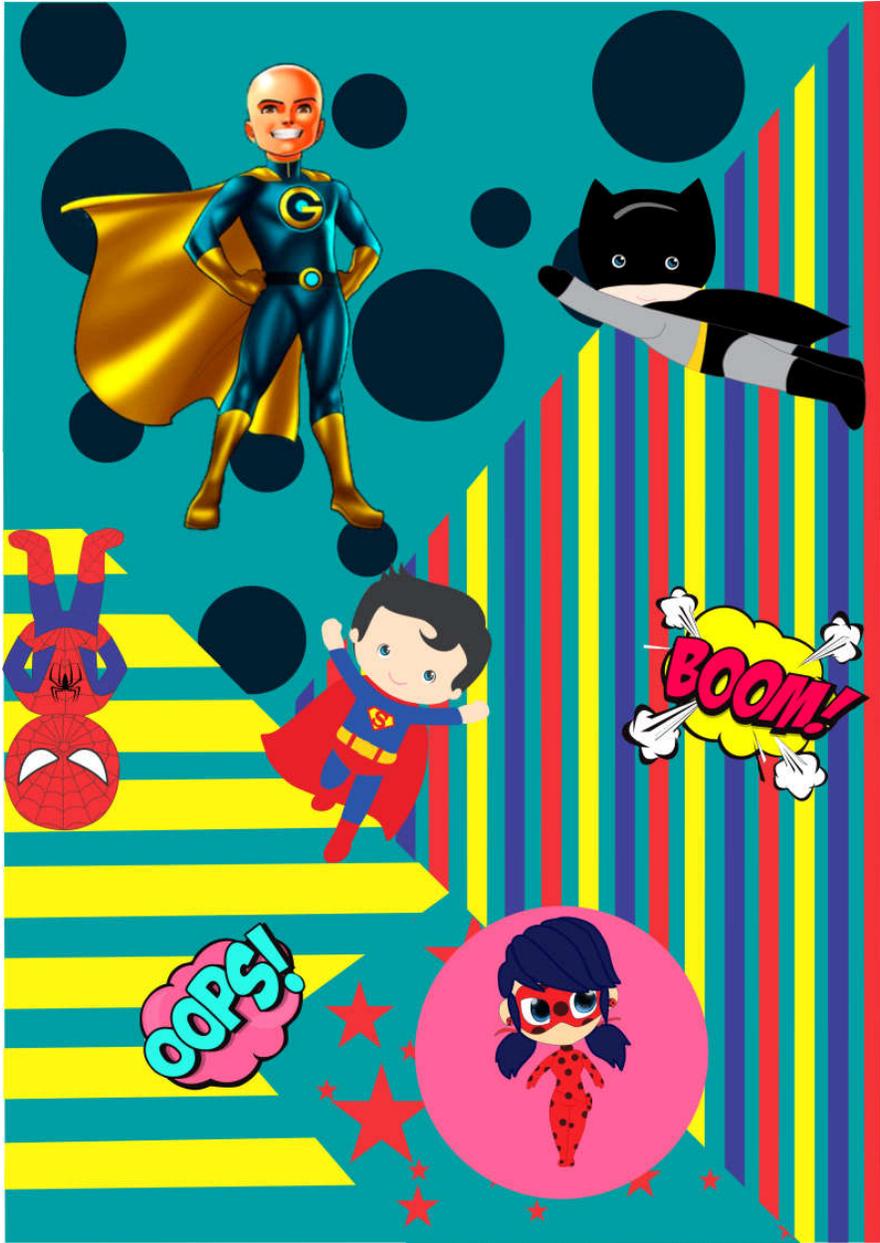
Figura - Estampa 2



Fonte: Produzida pela autora (2019)

A estampa 3 é caracterizada por cores e formas diferentes, a fim de entreter a criança, nela encontra-se todos os super-heróis utilizados no painel de tema, porém com características infantis, o qual dá uma aproximação com o real consumidor, que são crianças com câncer.

Figura - Estampa 3



Fonte: Produzida pela autora (2019)

Depois de definidos as estampas, foi possível fazer os croquis.

6.6 CROQUI

Segundo Treptow (2013) os croquis são desenhos mais estilizados das peças da coleção, nesse projeto ele é caracterizado pelas peças escolhidas para produção. Tendo assim uma visibilidade maior de combinações entre as peças da coleção.

Os dois primeiros croquis apresentam jalecos que podem ser utilizados por homens nos hospitais, tanto enfermeiros quanto médicos. Eles são vistos na figura 15.

Figura - Croqui masculino



Fonte: Produzido pela autora (2019)

As peças foram pensadas como direito e avesso, capaz de apenas um jaleco ser dois em um. As estampas são a 2 e a 3. A frente do jaleco é caracterizadas pelo Homem-Aranha na primeira, algo mais específico para pacientes que preferem esse super-herói. O avesso traz em sua estampa características coloridas e com todos os super-heróis que as crianças possam gostar. A peça é confeccionada com o tecido Oxford, tecido caracterizado pela sua leveza e rigidez, onde deixa a peça mais difícil de ficar amassada.

Os croquis seguintes, figura 16, correspondem ao jaleco feminino.

Figura - Croqui Feminino

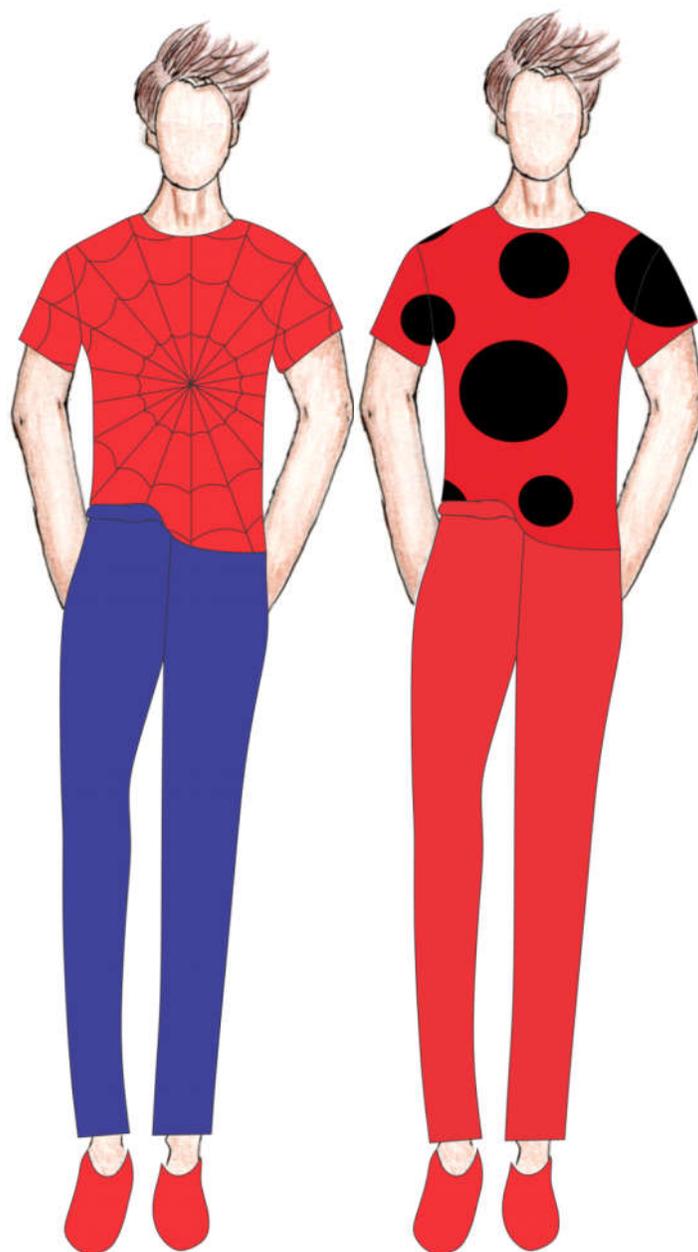


Fonte: Produzido pela autora (2019)

Os dois croquis também foram pensados como uma solução em direito e avesso. As peças receberam as estampas 1 e 3. A frente apresenta estampa colorida com os super-heróis escolhidos para o painel. O avesso é marcado pela personagem Ladybug, o qual os seus recortes são feitos de poás, lembrando assim a super-heroína escolhida. O tecido utilizado é também o Oxford, por sua rigidez e leveza.

Na figura 17 é possível ver os croquis das peças usadas no centro cirúrgico, por médicos e enfermeiros.

Figura - Roupas Centro Cirúrgico



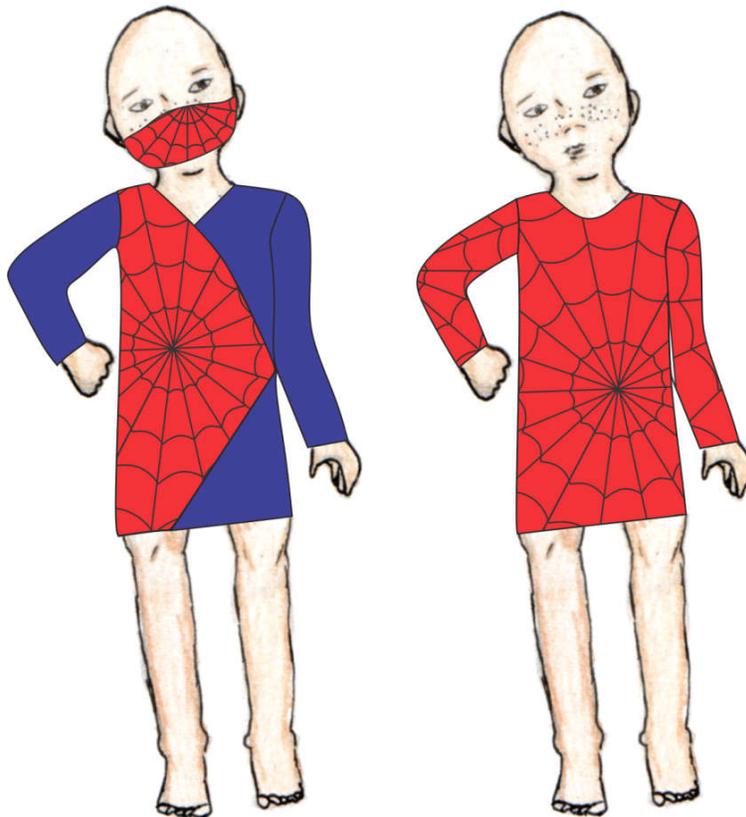
Fonte: Produzido pela autora (2019)

Os modelos apresentados fazem referência ao Homem-Aranha e a Ladybug, personagens infantis no qual as crianças se identificam e sonham em ser, que faz a imaginação delas fluir e deixar qualquer situação leve. As peças foram feitas para serem utilizadas no centro cirúrgico, portanto vê-se a

necessidade de por uma estampa mais lúdica e caracterizada pelos super-heróis mais amados por elas. O tecido utilizado para a proposta dessa peça foi a gaze.

As figuras 18, 19 e 20 apresentam os croquis de peças infantis.

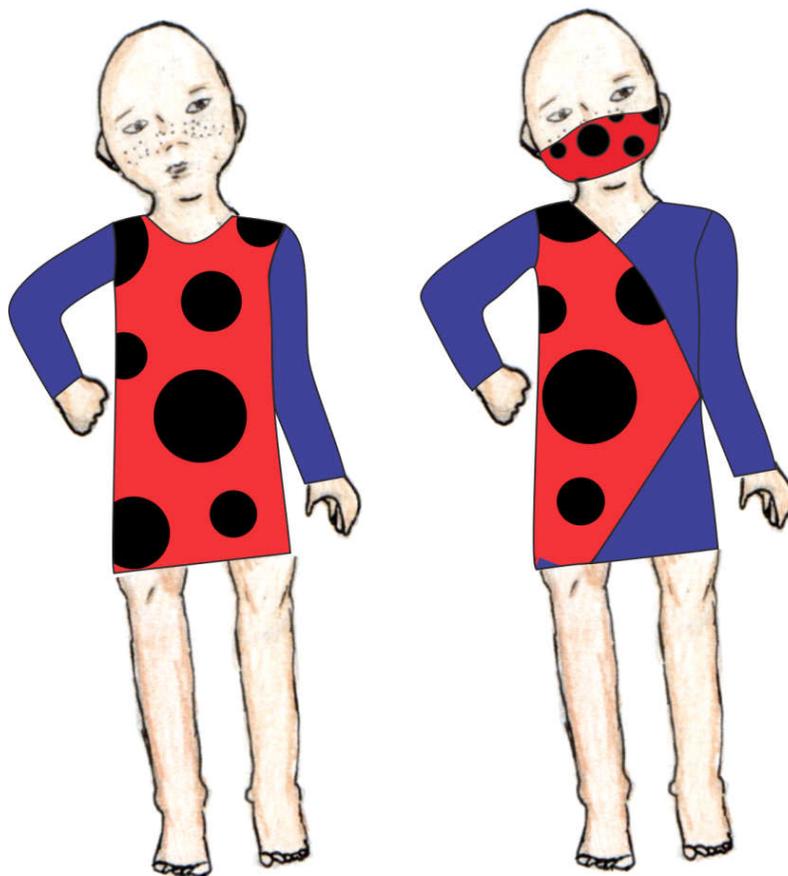
Figura - Peças infantis para centro cirúrgico



Fonte: Produzido pela autora (2019)

As peças da figura 18 são para a utilização no centro cirúrgico. Foram feitas duas opções com estampa 2, do Homem-Aranha, em modelos diferentes, ela traz a ideia de que a criança pode se transformar em Peter Parker durante a cirurgia e ser tão forte quanto ele. Vê-se também no croqui uma máscara, muitos pacientes de câncer precisam usar e para deixar o ambiente mais descontraído, foi feita a estampa de Homem-Aranha. O tecido proposto para a peça é gaze.

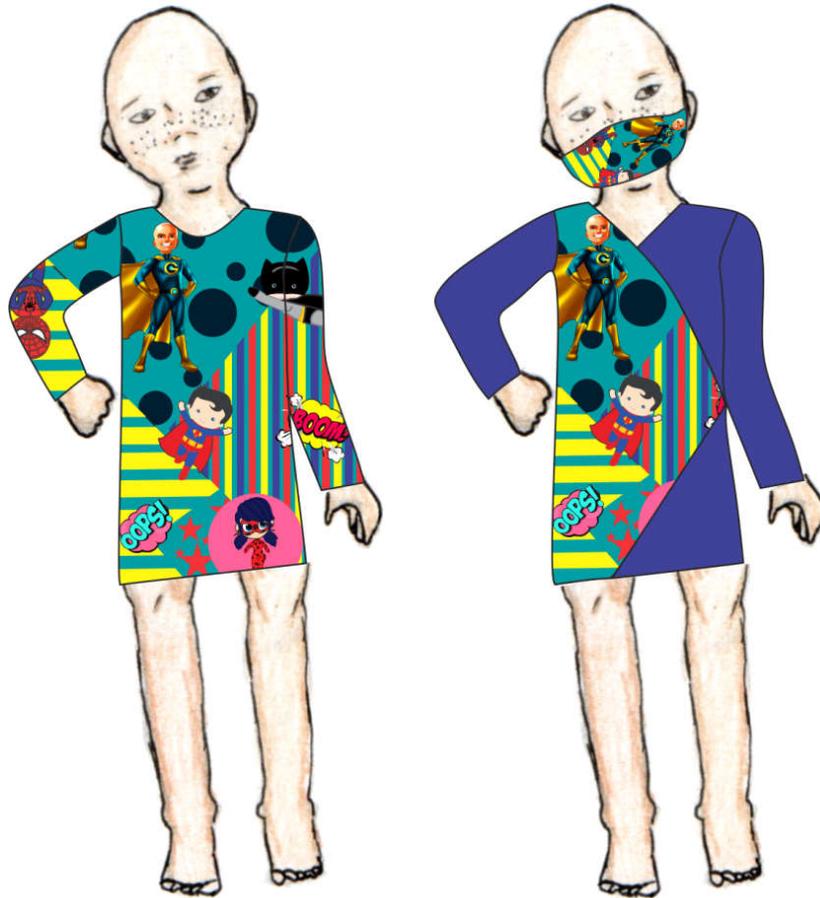
Figura - Peças Infantil Centro Cirúrgico



Fonte: Produzido pela autora (2019)

Os dois croquis acima usam a estampa 1, que representa a *Ladybug*, uma jovem super-heroína que vence o mal de sua cidade e dá a criança a possibilidade de imaginação durante um momento tão especial que dá a ela a coragem para conseguir enfrentar um momento de dor e medo. O tecido utilizado para essas peças foi gaze.

Figura - Peças Infantil Centro Cirúrgico



Fonte: Produzido pela autora (2019)

Os últimos dois croquis são caracterizados também pela estampa 3 e são mais descontraídos. Nele contém todos os super-heróis que serviram de inspiração para o desenvolvimento do projeto. A estampa traz mais alegria por ter mais cor e formas e as roupas do centro cirúrgico passam a ficar mais divertidas e capaz de entreter a criança até a hora de uma cirurgia ou exame. Utilizando a gaze como tecido para confeccionar as peças.

6.10 DISCUSSÃO FINAL

No Brasil, o câncer é a segunda causa de morte infantil, e é um dos principais motivos de perda de vidas. O tratamento ocasiona estresse e aflição nas crianças que passam por grandes perdas, como o convívio com a própria

casa, os amigos, a escola e os animais de estimação. Segundo Motta e Enumo (2002) a criança precisa se adaptar a tratamentos invasivos, como a quimioterapia, a radioterapia e o transplante de medula óssea.

O desenvolvimento social e psicológico de uma criança é executado de forma positiva durante o tratamento quando algo positivo as motiva, quando o contato com as pessoas do seu novo dia a dia passa segurança em suas atitudes. Para lidar com esses problemas é colocado em questão algumas estratégias de enfrentamento, pode-se citar, portanto a importância do vestuário de médicos e enfermeiras, passando a diversão em algo doloroso, que nada mais é algo que pode dar força e beneficiar a criança a seguir e continuar o tratamento.

As estratégias de enfrentamento são todas as formas de lidar com os problemas obtidos, de forma adequada ou não. Como, por exemplo, a ludicidade. A ludicidade é caracterizada por objetos, ações ou atividades, que deixam a pessoa em um estado de espírito pleno, feliz e saudável. Para a criança, a ludicidade pode ser considerada uma ferramenta de criação de identidade. Por isso as atividades lúdicas são excelentes estratégias de enfrentamento ao câncer infantil, trazendo a seguinte questão, os super-heróis beneficiam as crianças no tratamento?

Visto que a ludicidade pode ser obtida através de atividades lúdicas que requerem objetos e ações, o projeto apresentou o design lúdico, que causa emoções no ser humano, como nas peças criadas, para as crianças e para os médicos e enfermeiros utilizarem roupas divertidas pode causar uma segurança de que os procedimentos vão ser leves e tranquilos, além de divertir e trazer um bem estar.

Estudos apontam que a brincadeira é uma das estratégias de enfrentamento de sucesso. As crianças passam a ter maior resistência em alguns eventos, de tal forma que uma brincadeira pode ajudar a enfrentar e superar seus medos em relação ao tratamento. As roupas utilizadas propostas para as crianças usarem no centro cirúrgico passam a informação de que não vai ser dolorido e que elas são fortes como tais super-heróis, capazes de

enfrentar o mundo. A saúde de uma criança e o seu desenvolvimento é trabalhada através do brincar, a capacitando para suportar vivências e deveres da vida social e familiar de uma criança com câncer.

Um exemplo de uma atividade lúdica que beneficia o tratamento é a do Cristiano Zanetta, Batman do Brasil, no qual, em muitas de suas visitas, ele transfere uma confiança e força para as crianças que às fazem ter persistência no tratamento oncológico. O entrevistado cita que nas suas visitas é muito verdadeiro com a criança, mas utiliza a parte lúdica em suas falas. Como dizer que o procedimento vai ser doloroso, mas que vai ser observado pela Liga da Justiça para obter o melhor resultado do tratamento.

Diante disso, foi apresentado uma proposta para o vestuário oncológico, a fim de divertir a criança através do design lúdico para que a experiência dentro do hospital se torne positiva e aceitável, tendo melhorias em relação ao psicológico e bem-estar da criança e à aceitação do tratamento. As propostas utilizam super-heróis que fazem sucesso na infância e que passam a ideia de serem os seres mais fortes e irreparáveis do mundo. Com as características de força, honra e atitude.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade é caracterizada por um estado de espírito de uma pessoa que vivencia algo lúdico, capaz de atingir níveis emocionais, psicológicos e sociais. Através dela, o ser humano pode obter a sensação de poder, de voltar no tempo e, até mesmo, de acreditar que há cura quando ninguém mais acredita. Ela dá a possibilidade de acreditar que o processo pode levar a pessoa a lugares e fornecer sensações diferentes. Devido a isso, alguns ambientes hospitalares utilizam a ludicidade como uma estratégia de enfrentamento para tornar o ambiente mais agradável para uma criança.

No presente trabalho é destacado a importância da ludicidade e como ela pode ajudar em âmbitos hospitalares e familiares de crianças em tratamento oncológico. Foi possível conhecer e entender as necessidades dos centros oncológicos em relação às crianças diagnosticadas com câncer e no qual não se permitem fazer exames ou cirurgias por medo. A partir da ludicidade, pode-se assumir estratégias diversas para controlar o medo das crianças, como através das peças desenvolvidas que traz uma proximidade para o universo infantil, permitindo à criança imaginar e se divertir mesmo em um momento tão difícil.

Tornarmos o ambiente lúdico facilita a conquista da confiança da criança e assim garantirmos uma melhor condução no tratamento, uma facilitação, na pediatria a participação e colaboração dos pacientes e de fundamental importância para o sucesso final, penso que devemos sim usar o lúdico para melhor compreensão e a aceitação dos pacientes referentes ao que está acontecendo com eles, e torna o tratamento um pouco mais “suave”. (ENTREVISTADA 2, 2019)

Dessa forma, o objetivo geral do trabalho propunha desenvolver produtos para o vestuário para centros oncológicos, a partir do estudo sobre ludicidade e design lúdico, para assim dar uma melhor qualidade de vida para as crianças diagnosticadas com câncer. Foi possível compreender como a criança enfrenta o tratamento oncológico e verificar que o tratamento para o câncer desencadeia comportamentos de aflição e estresse nas crianças

diagnosticadas, por conta das restrições dada a elas devido ao tratamento.

Logo após foi explorado os benefícios da ludicidade infantil como uma importante ferramenta de desenvolvimento infantil e para a criação de identidade pessoal da criança, e também como um método de enfrentamento. O design lúdico foi apontado como uma estratégia que pode trazer bons resultados, após as observações foi determinado a importância do vestuário por ser a primeira impressão de um médico e enfermeiros e assim dar confiança para a criança que está com câncer. Segundo a entrevistada 2, “quando a equipe se envolve e participa do universo deles a confiança é mais facilmente conquistada, nos tornamos ‘iguais’, ‘amigos em quem podem confiar’.”.

Ao compreender as necessidades e conhecer métodos de enfrentamento, pode-se verificar as necessidades de um centro oncológico quanto ao vestuário e então propor sugestões para a melhora de convivência dentro dele. Como por exemplo, o medo após ser colocada em situações de dor e desconforto, dando assim, através do vestuário, uma proximidade de quem cuida e convive com o paciente diariamente.

Portanto, os hospitais, os trabalhadores e outras áreas podem dar atenção a esse estudo, visto que a ludicidade é comprovada e presenciada como uma boa estratégia de enfrentamento, trazendo melhorias para a execução dos tratamentos e para a convivência hospitalar.

Por apresentar algumas dificuldades quanto ao estudo sobre o assunto e não terminar aplicando o projeto, a autora vê a necessidade de continuar o projeto e propõe que outros cursos interessados no assunto se aprofundem no tema, para melhorar a qualidade de vida de um paciente oncológico ou até mesmos outros pacientes que podem ter melhorias através de ludicidade.

Coloca-se como necessidade e também sugestão, em futuros estudos ter a autorização do uso de imagem dos super-heróis utilizados, tendo que entrar em contato com os respectivos criadores e portadores da imagem. Outra sugestão seria a utilização de materiais antibacterianos para a confecção das peças, como os tecidos para essa produção.

Conclui-se que o tema é bastante relevante para profissionais de saúde, principalmente aqueles que têm o interesse na área na qual a pesquisa foi realizada. Para próximos estudos sugere-se aplicar o estudo e analisar o comportamento de crianças em contato com o produto desenvolvido.

REFERÊNCIAS

ANTONIAZZI, Adriane Scomazzon; DELL'AGLIO, Débora Dalbosco; BANDEIRA, Denise Ruschel. **O conceito de coping: uma revisão teórica**. 1998. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/0D/epsic/v3n2/a06v03n2.pdf>>. Acesso em: 13 mar. 2019.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: Edufba, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/23789/1/LudicidadeEduca%C3%A7%C3%A3oInfantil_VeraL%C3%BAciaDaEncarna%C3%A7%C3%A3oBacelar_EDUFBA.pdf>. Acesso em: 02 abr. 2019.

BARROS, Danielle Marotti de Souza; LUSTOSA, Maria Alice. **A ludoterapia na doença crônica infantil**. 2009. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-08582009000200010>. Acesso em: 05 mai. 2019.

BEAUMONT, Judson. **O HOMEM POR TRÁS DA MANIA**. 2019. Disponível em: <<http://straightlinedesigns.com/about-judson-beaumont/>>. Acesso em: 13 abr. 2019.

BENEFÍCIOS DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA RECUPERAÇÃO DE CRIANÇAS COM CÂNCER. **Boletim – Academia Paulista de Psicologia**. São Paulo, v. 28, n. 2, dez. 2008. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2008000200009>. Acesso em: 27 mar. 2019.

BORGES, Emnielle Pinto; NASCIMENTO, Maria do Desterro Soares Brandão; SILVA, Silvana Maria Moura da. **Benefícios das atividades lúdicas na recuperação de crianças com câncer**. 2008. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/bapp/v28n2/v28n2a09.pdf>>. Acesso em: 15 mar. 2019.

DEISGN THINKING: CRIANDO COM (E PARA) SEUS CLIENTES. **Congresso nacional de excelência em gestão**, 2014. Disponível em: <http://www.inovarse.org/sites/default/files/T14_0158.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2019.

DIVERSÃO EM MOVIMENTO: UM PROJETO LÚDICO PARA CRIANÇAS HOSPITALIZADAS NO SERVIÇO DE ONCOLOGIA PEDIÁTRICA DO INSTITUTO MATERNO INFANTIL PROF. FERNANDO FIGUEIRA (IMIP). Recife, 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbsmi/v7n1/a12v7n1.pdf>>.

Acesso em: 03 abr. 2019.

FIGUEIREDO, Mara Alice Diniz. **CONTRIBUIÇÕES DA LUDOTERAPIA PARA O PROCESSO DE HOSPITALIZAÇÃO INFANTIL.** Disponível em: <<http://bibliotecaparalapersona-epimeleia.com/greenstone/collect/ecritos2/index/assoc/HASHc408.dir/doc.pdf>>.

Acesso em: 05 maio 2019.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas S.a., 2002.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **LUDICIDADE E ATIVIDADES LÚDICAS uma abordagem a partir da experiência interna.**2019. Disponível em: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:KRFbRramF5kJ:nead.uesc.br/arquivos/pedagogia/TCC/maria_aparecida_davila/ludicidade_e_atividades_ludicas.doc+&cd=3&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>.

Acesso em: 27 mar. 2019.

LUDOTERAPIA DURANTE O TRATAMENTO CONTRA O CÂNCER INFANTIL: REVISÃO INTEGRATIVA DE LITERATURA. **Revista Psicologia em foco**, v. 9, n. 14, 2017. Disponível em: <<http://revistas.fw.uri.br/index.php/psicologiaemfoco/article/view/2132/2488>>.

Acesso em: 17 maio 2019.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica.** São Paulo: Atlas S.a., 2005.

MOREIRA-DIAS, Patrícia Luciana; SILVA, Isabella Partezani. A Utilização do Brinquedo durante o Tratamento de Crianças com Câncer: Percepções da Equipe Multidisciplinar. **Revista Brasileira de Cancerologia**, Rio de Janeiro, v. 64, n. 3, p.311-318, set. 2018. Disponível em: <<https://rbc.inca.gov.br/revista/index.php/revista/issue/view/90/6>>. Acesso em: 05 maio 2019.

MOTTA, Alessandra Brunoro, **BRINCANDO NO HOSPITAL: UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PSICOLÓGICA PARA CRIANÇAS HOSPITALIZADAS COM CÂNCER.** Vitória, 2007. Disponível em: <<http://www.cerelepe.faced.ufba.br/arquivos/fotos/168/brunoromota.pdf>>.

Acesso em: 15 mar. 2019

MOTTA, Alessandra Brunoro; ENUMO, Sônia Regina Fiorim. **BRINCAR NO HOSPITAL: CÂNCER INFANTIL E AVALIAÇÃO DO ENFRENTAMENTO DA HOSPITALIZAÇÃO.** 2002. Disponível em: <http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1645-00862002000100003&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 23 mar. 2019.

MUTTI, Cintia Flôres et al. **Perfil Clínico-epidemiológico de Crianças e**

Adolescentes com Câncer em um Serviço de Oncologia. 2018. Disponível em: <<file:///C:/Users/finan/Downloads/90-21-PB.pdf>>. Acesso em: 20 mar. 2019

PEDROSA, Arli Melo et al. **Diversão em movimento: um projeto lúdico para crianças hospitalizadas no Serviço de Oncologia Pediátrica do Instituto Materno Infantil Prof. Fernando Figueira (IMIP).** 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1519-38292007000100012&script=sci_abstract&lng=pt>. Acesso em: 02 maio 2019.

PINO, Camila del; PEREIRA, Vinícius Tonollier. **LUDOTERAPIA DURANTE O TRATAMENTO CONTRA O CÂNCER INFANTIL: REVISÃO INTEGRATIVA DE LITERATURA.** 2017. Disponível em: <<http://revistas.fw.uri.br/index.php/psicologiaemfoco/article/view/2132/2488>>. Acesso em: 18 abr. 2019.

ROSA, Thamara Smaniotto da. **DESENVOLVIMENTO DE BRINQUEDO PARA CRIANÇAS COM SÍNDROME DE DOWN.**2012. Disponível em: <<http://www.tccddesign.com.br/ver/123-desenvolvimento-de-brinquedo-para-criancas-com-s-ndrome-de-down>>. Acesso em: 08 abr. 2019.

RUAS, Paola. **DESIGN DE PRODUTO: painel sensorial como incentivo no aprendizado lúdico infantil.** 2015. Disponível em: <<http://www.tccddesign.com.br/ver/291-painel-sensorial-como-incentivo-no-aprendizado-l-dico-infantil>>. Acesso em: 13 abr. 2019.

SILVA, Flor de Maria Araujo Mendonça. **Benefícios da ludoterapia como cuidado paliativo em crianças hospitalizadas com câncer.** 2009. Disponível em: <<https://tedebc.ufma.br/jspui/bitstream/tede/1132/1/FLOR%20DE%20MARIA%20ARAUJO%20MENDONCA%20SILVA.pdf>>. Acesso em: 05 maio 2019.

TREPTOW, Doris. **Inventando Moda: Planejamento de Coleção.** São Paulo: Doris Elisa Treptow, 2013.

APÊNDICE(S)

APÊNDICE A – Autorização do uso de imagem Batman do B

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE – UNESC
SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL – SENAI
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE MODA
ACADÊMICA: THAÍS DA SILVA
ORIENTADOR: FELIPE KANAREK BRUNEL

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM

Pelo presente instrumento, declaro que fui informado (a), com clareza, dos objetivos do trabalho de conclusão de curso, intitulado: Co-designer: Desenvolvimento de coleção de acessórios de cabeça para crianças portadoras de câncer., que tem como objetivo desenvolver uma coleção de acessórios de cabeça infantis para crianças entre 7 à 12 anos, portadoras de câncer, a partir do co-designer, realizado pela acadêmica do curso Superior de Tecnologia em Design de Moda UNESC/SENAI. Tenho claro de que recebi respostas a qualquer dúvida sobre os procedimentos do trabalho.

Declaro que este termo uma vez assinado por mim, ficará de posse da acadêmica: Thaís da Silva que poderá ser contatada pelo e-mail: thaissilvaa@outlook.com.br e que todos estes procedimentos servirão para esta pesquisa, apresentações/eventos científicos ou desfile na área de moda, ficando sem ônus a pesquisadora ou instituições envolvidas.

Criciúma, 02 de Maio de 2019.


Participante da pesquisa.

APÊNDICE B – Questionário Batman do Brasil

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE – UNESC
SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL – SENAI
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE MODA
ACADÊMICA: THAÍS DA SILVA
ORIENTADOR: FELIPE KANAREK BRUNEL

ROTEIRO DE ENTREVISTA ACADÊMICA

A presente entrevista acadêmica faz parte da pesquisa “Co-designer: Desenvolvimento de coleção de acessórios de cabeça para crianças portadoras de câncer” e tem como objetivo desenvolver uma coleção de acessórios de cabeça infantis para crianças entre 7 à 12 anos, portadoras de câncer, a partir do *co-designer*.

Solicitamos sua contribuição nesta pesquisa, respondendo à entrevista semiestruturada, com perguntas abertas delimitadas nesse roteiro. Por outro lado, destacamos que os dados obtidos servirão apenas para análise da questão, sem identificar participante ou empresa.

Desde já agradecemos sua colaboração.

- O que você faz?
- Como tudo começou?
- Como funciona o seu trabalho nos centros oncológicos?
- Você acredita que a sua visita gera benefício para a criança?

Quais?

- A sua visita acelera ou beneficia o processo de tratamento?
- Quantas visitas você faz em média? Quando você é chamado?
- Quais os lugares que você visita ou já visitou?
- Para você, a ludicidade pode ser um caminho para a cura do câncer, juntamente com os tratamentos médicos?

APÊNDICE C – Questionário médica

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE – UNESC
SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL – SENAI
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE MODA
ACADÊMICA: THAÍS DA SILVA
ORIENTADOR: FELIPE KANAREK BRUNEL

ROTEIRO DE ENTREVISTA ACADÊMICA

A presente entrevista acadêmica faz parte da pesquisa “Co-designer: Desenvolvimento de coleção de acessórios de cabeça para crianças portadoras de câncer” e tem como objetivo desenvolver uma coleção de peças para o setor oncológico a partir da ludicidade.

Solicitamos sua contribuição nesta pesquisa, respondendo à entrevista semiestruturada, com perguntas abertas delimitadas nesse roteiro. Por outro lado, destacamos que os dados obtidos servirão apenas para análise da questão, sem identificar participante ou empresa.

Desde já agradecemos sua colaboração.

- Qual a sua opinião sobre a ludicidade no tratamento oncológico?
- Você concorda que os médicos e enfermeiros devem se envolver no universo infantil? Por quê?
- Quanto as vestimentas do setor oncológico, quais as necessidades para o médico, enfermeiro e paciente?