

JARDIM ENCANTADO DOS SENTIDOS

ENCHANTED GARDEN OF THE SENSES

Helena Faça Italiani
Graduada em Design – FIB

Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro
Profa. Dra. em Arquitetura e Construção/Unicamp- profa. em Design – FIB - designcali@gmail.com

RESUMO

O tempo prolongado diante das telas pode comprometer a capacidade de concentração, o desenvolvimento da linguagem, a coordenação motora e está associado aos quadros de ansiedade, irritabilidade e depressão infantil. Este estudo propõe compreender a relação entre Psicologia Ambiental e Design de Interiores investigando de que forma os elementos do ambiente físico influenciam o comportamento, as emoções e o bem-estar infantil. Nesse sentido, será projetado um ambiente de recreação efêmera, pensado para reduzir o uso de eletrônicos e estimular o desenvolvimento cognitivo, emocional e social de crianças até 6 anos. O espaço contará com cores que possam estimular em dadas ações e acalmar em outras, na criatividade e na sensação de bem-estar. Os mobiliários e objetos terão texturas variadas e seguras ao toque, incentivando a exploração tátil. A pesquisa será de caráter exploratório, com abordagem qualiquantitativa. O projeto visa contribuir efetivamente na primeira infância e promover ambientes mais saudáveis e estimulantes para o desenvolvimento infantil.

Palavras-chave: Infância, Saúde mental, Ambiente, Design de interiores.

ABSTRACT

Prolonged screen time can compromise concentration, language development, and motor coordination, and is associated with childhood anxiety, irritability, and depression. This study aims to understand the relationship between Environmental Psychology and Interior Design by investigating how elements of the physical environment influence children's behavior, emotions, and well-being. To this end, a temporary play area will be designed to reduce electronics use and stimulate the cognitive, emotional, and social development of children up to six years old. The space will feature colors that can stimulate certain actions and soothe others, foster creativity, and a sense of well-being. Furniture and objects will have varied textures that are safe to touch, encouraging tactile exploration. The research will be exploratory, with a qualitative and quantitative approach. The project aims to effectively contribute to early childhood and promote healthier and more stimulating environments for child development.

Keywords: Children, Childhood, Mental health, Environment, Interior design.

1 INTRODUÇÃO

O uso de eletrônicos na infância tem se tornado um tema cada vez mais relevante, considerando o crescente acesso das crianças aos dispositivos como smartphones, tablets e computadores, também há uma crescente preocupação sobre os impactos do uso excessivo e inadequado no desenvolvimento infantil.

Especialistas apontam que o tempo prolongado diante das telas pode interferir na saúde física, como o sedentarismo e a obesidade, no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Diante desse contexto, a questão que orienta este estudo é: Como o design ambiental pode minimizar os impactos negativos do uso excessivo de eletrônicos na infância, promovendo um desenvolvimento mais equilibrado e saudável?

Considerando a relevância do impacto do uso excessivo de eletrônicos na infância, este projeto se justifica pela necessidade de investigar soluções que conciliem a tecnologia com um ambiente saudável para o desenvolvimento infantil. Ambientes bem projetados podem atuar como reguladores emocionais, proporcionando alternativas sensoriais e interativas que incentivem a socialização, o aprendizado e o bem-estar das crianças. Dessa forma, o estudo busca fornecer informações relevantes para a criação de espaços mais equilibrados e que favoreçam um crescimento saudável e harmônico.

Verifica-se que as ferramentas tecnológicas passaram por uma transformação significativa devido a Revolução Tecnológica, dando origem aos dispositivos portáteis como celulares, brinquedos robóticos e tablets. Assim, a introdução precoce de crianças ao uso da internet e aos dispositivos eletrônicos tem se tornado comum, por ter apelo atrativo e inovador.

O avanço tecnológico tem proporcionado às crianças um acesso cada vez mais precoce aos dispositivos eletrônicos, trazendo vários benefícios educacionais e de entretenimento. Porém, estudos indicam que a exposição excessiva às telas pode acarretar prejuízos ao desenvolvimento infantil, tanto nos aspectos físicos, como nos cognitivos e emocionais.

Segundo os dados mais recentes da Pesquisa de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) Contínua, divulgados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2022) 93,4% da sociedade brasileira utiliza a web diariamente. Isso equivale a aproximadamente 161,6 milhões de pessoas com 10 anos ou mais on-line, número que cresce a cada ano.

Silva et al. (2019) destacam que a utilização de tecnologia em relação à saúde mental das crianças revela um saldo negativo de prejuízos, superior aos benefícios. Ainda assim, muitos pais consideram essa tecnologia positiva.

É importante frisar que as crianças passam por várias etapas de desenvolvimento, porém verifica-se que elas estão moldando sua personalidade sendo suscetíveis as várias influências. Essas particularidades, combinadas com o avanço das tecnologias da informação e comunicação, se integram cada vez mais cedo e de forma mais intensa de acordo com (Taborda, 2019).

A psicologia ambiental estuda a interação entre os indivíduos e os espaços que ocupam, considerando aspectos como a percepção do ambiente, a influência das cores, texturas, iluminação e disposição dos elementos no espaço, e seu impacto no estado emocional e psicológico. O design de interiores é uma disciplina voltada à criação de ambientes funcionais e esteticamente agradáveis, visando promover o conforto e a qualidade de vida.

Os espaços ao ar livre, como parques, com atividades de jogos, trilhas, e brinquedos incentivam a interação social, oferecem uma oportunidade para as crianças se conectarem com outras, promovendo diversão e redução do estresse. Os ambientes internos podem ser desenvolvidos para estimular a criatividade e a imaginação, com atividades, como oficinas de arte, música, jogos de construção, leitura e atividades sensoriais são essenciais para desviar a atenção das telas, ao mesmo tempo que contribuem para o desenvolvimento cognitivo, motor e emocional das crianças. (Melegari; Guimarães, 2019).

O contato com materiais diversos e a exploração de diferentes formas de expressão podem ser fundamentais para a redução da ansiedade, proporcionando momentos de relaxamento e atenção nas tarefas, conforme (Gurgel, 2022). Esses espaços devem ser projetados de forma a serem acolhedores, estimulantes e seguros, com cores suaves, texturas agradáveis e uma organização que favoreça a liberdade de movimento e a descoberta.

A presença de elementos naturais, como plantas e iluminação adequada, também pode contribuir para a sensação de bem-estar e tranquilidade. Sendo assim, esses espaços podem ser combinados com programas de educação emocional, onde as crianças são ensinadas a identificar e lidar com suas emoções, criando uma relação mais saudável com as tecnologias.

O presente estudo tem caráter exploratório, adotando uma abordagem qualitativa. Serão analisadas percepções e experiências de pais, educadores e profissionais da área sobre o impacto do design ambiental na redução dos efeitos negativos do uso excessivo de eletrônicos na infância. A pesquisa utilizará questionários e entrevistas

semiestruturadas para coleta de dados, permitindo uma compreensão aprofundada da temática.

Considerando a crescente exposição infantil aos dispositivos eletrônicos e os efeitos negativos decorrentes do uso excessivo, torna-se essencial compreender estratégias que possam minimizar tais impactos. Assim, este estudo se justifica pela necessidade de investigar como a Psicologia Ambiental e o Design de Interiores podem criar espaços que favorecem o desenvolvimento infantil de forma equilibrada, promovendo interações saudáveis e bem-estar.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 DO DESIGN EMOCIONAL A PSICOLOGIA DAS CORES

O Design Emocional e a Psicologia das Cores são áreas interdisciplinares que se complementam na criação de experiências significativas e impactantes para os usuários. O Design Emocional busca evocar sentimentos e conexões afetivas por meio de elementos visuais e sensoriais, enquanto a psicologia das cores estuda como as cores influenciam as emoções e comportamentos humanos (Donald, 2008).

A Psicologia Das Cores revela que diferentes tonalidades podem evocar emoções específicas. O vermelho, por exemplo, é frequentemente associado à paixão e energia, enquanto o azul transmite calma e confiança. Dessa forma, essas associações não são universais e podem variar conforme os contextos culturais e experiências individuais. Estudos indicam que a percepção das cores é moldada por fatores sociais, o que leva aos significados divergentes para as mesmas cores em diferentes culturas (Vitorino, 2025).

No campo do Design de Interiores, a aplicação consciente da psicologia das cores pode influenciar diretamente o bem-estar dos usuários. Então, a neuroarquitetura, que une os princípios da Neurociência ao Design, destaca como estímulos sensoriais, como as cores que afetam o comportamento humano. Ambientes planejados com base nessas premissas podem promover sensações de acolhimento e conforto, impactando positivamente o estado emocional dos indivíduos (Villarouco, 2021).

As preferências de cor podem variar de acordo com características demográficas. Estudos quantitativos mostram que há tendências gerais na preferência por certas cores, como: a preferência pelo azul e a rejeição ao marrom, influenciadas por fatores como faixa etária, gênero, cultura e experiências individuais. Logo, a importância de considerar o perfil do

público-alvo ao aplicar a psicologia das cores em projetos de Design (Heller, 2013) e (Castro, 2016).

Dessa forma, a integração entre o Design Emocional e a Psicologia das Cores oferece uma abordagem rica e eficaz para a criação de produtos e ambientes significativos. Ao compreender como os estímulos cromáticos afetam as emoções, os designers podem tomar decisões mais assertivas, criando experiências envolventes que transcendem a função e tocam o usuário em um nível sensorial e afetivo (Gonçalves; Bastos, 2022).

2.2 ESTÍMULOS SENSORIAIS EM AMBIENTES RECREATIVOS

Os estímulos sensoriais em ambientes recreativos são elementos que engajam os cinco sentidos: visão, tato, olfato, paladar e audição, para criar experiências ricas e imersivas que promovem o desenvolvimento, o bem-estar e o aprendizado. Esses estímulos incluem desde a textura de diferentes materiais, até o uso de luzes, aromas e sons, passando por atividades que envolvem o movimento, como balanços e escorregadores, que estimulam o sistema vestibular e proprioceptivo (Ferrara, 2007).

A integração desses estímulos em parques, espaços temáticos e até mesmo salas sensoriais específicas é uma forma eficaz de enriquecer a experiência do usuário, incentivando a curiosidade e a interação, e oferecendo suporte ao desenvolvimento de crianças neuroatípicas e jovens (Debiec, 2011).

2.3 RECREAÇÃO NA PRIMEIRA INFÂNCIA

A recreação para a criança é compreendida como uma linguagem pela qual interpreta, experimenta e ressignifica o mundo ao seu redor. “O brinquedo é mais do que um simples objeto; é um mediador de relações, aprendizagens e vivências” (Kishimoto, 2007, p. 35). Essa compreensão atribui ao espaço recreativo uma função estruturante, não só como local de lazer, mas como um ambiente educativo, capaz de potencializar o desenvolvimento infantil.

A teoria de Piaget (1976, p85) mostra o interessante aspecto desta pesquisa, ao considerar que o jogo é um processo pelo qual a criança assimila e acomoda experiências, construindo conhecimento por meio da interação com o meio. “Brincar é, para a criança, a maneira mais natural de pensar e de agir, permitindo a reorganização interna do conhecimento”.

Para além da psicologia do desenvolvimento, autores da pedagogia e da sociologia da infância, como Oliveira (2002), alertam que a criação de espaços lúdicos deve considerar a criança como sujeito ativo e participante. “A infância é um período de produção cultural intensa, e não apenas

uma fase preparatória para a vida adulta” (Oliveira, 2002, p. 112), o que exige ambientes que respeitem a autonomia e a diversidade de experiências infantis.

Logo, é imprescindível que os Projetos de Design de Interiores destinados às crianças pequenas levem em consideração os princípios do desenvolvimento infantil, às necessidades lúdicas e às diretrizes de segurança e acessibilidade. O espaço recreativo deve ser planejado com base estética e funcional, além de levar às experiências, descobertas e significações.

2.4 O ESPAÇO EFÊMERO PARA APRENDIZAGEM E DIVERSÃO

No campo do Design de Interiores, os espaços efêmeros representam uma abordagem que prioriza estruturas temporárias, dinâmicas e adaptáveis, voltadas para experiências específicas de curta duração. Apesar de sua natureza transitória, esses ambientes têm potencial significativo de impacto, em específico, quando aplicados à infância, ao promoverem estímulos sensoriais, ludicidade e interação social de acordo (Oliveira, 2002).

Logo, os espaços efêmeros podem ser entendidos como instalações cenográficas, arquiteturas temporárias ou intervenções espaciais que se destinam a eventos, exposições, feiras, projetos pedagógicos ou recreativos com duração determinada. Conforme destaca Oliveira (2002, p. 41) “o design efêmero propõe um diálogo com o tempo e o lugar, criando experiências únicas, imersivas e muitas vezes participativas”.

Esse tipo de espaço se revela altamente apropriado para uso infantil, permitindo constante reinvenção do ambiente segundo as necessidades de estímulo, desenvolvimento e curiosidade das crianças. No design de interiores, os espaços efêmeros na primeira infância podem assumir diversas formas: salas de leitura temáticas, ambientes sensoriais desmontáveis, playgrounds móveis, instalações educativas ou estruturas interativas nas escolas, museus e etc.

Segundo Munari (2008), é fundamental que o design infantil seja pensado a partir do ponto de vista da criança, e não apenas como uma adaptação do mundo adulto. Isso se alinha diretamente com os princípios dos espaços efêmeros, que valorizam a flexibilidade, o uso de materiais acessíveis e sustentáveis, e o foco na experiência do usuário.

Munari (2008, p.64) afirma que “as crianças não se interessam por objetos caros ou sofisticados, mas sim por aquilo que estimula a imaginação”, característica central dos ambientes temporários bem projetados. Então, os espaços efêmeros oferecem soluções criativas e estratégicas no Design, voltado à primeira infância, promovendo experiências divertidas e transformadoras para o desenvolvimento infantil. Além disso, são uma resposta inovadora à necessidade de ambientes mais flexíveis e centrados para crianças, capazes de estimular a imaginação, a sociabilidade e principalmente o aprendizado.

2.5 INOVAÇÃO FRUGAL

A inovação frugal é uma estratégia que desenvolve soluções eficazes e acessíveis com o mínimo de recursos, focando nas funcionalidades essenciais para criar valor comercial e social. Esse método, originado em países emergentes com recursos limitados, busca otimizar custos e tempo, resultando em produtos e serviços mais simples, baratos, fáceis de usar e acessíveis a um público mais amplo. O conceito tem quatro princípios fundamentais, que servem como base para a criação das inovações, são eles:

- Simplicidade: desenvolvimento de ideias simples, com o foco em solucionar problemas reais, concentrando esforços em atender às demandas fundamentais da sociedade.
- Sustentabilidade: prioriza processos e materiais que minimizem o impacto ambiental e a utilização inteligente de recursos para evitar o desperdício.
- Acessibilidade: desenvolvimento de produtos ou serviços eficientes mais acessíveis financeiramente, especialmente em mercados emergentes.
- Adaptabilidade; criação de soluções de desenvolvimento rápido e flexível, que possam ser ajustadas conforme diferentes contextos e necessidades.

Segundo Radjou et al. (2013), a aplicação desse conceito é uma grande oportunidade de criar valor com menos recursos, sem renunciar à qualidade e da eficiência, contribuindo não apenas para o crescimento sustentável da empresa, mas também para o desenvolvimento das comunidades.

3 DESENVOLVIMENTO

3.1 MATERIAIS E MÉTODOS

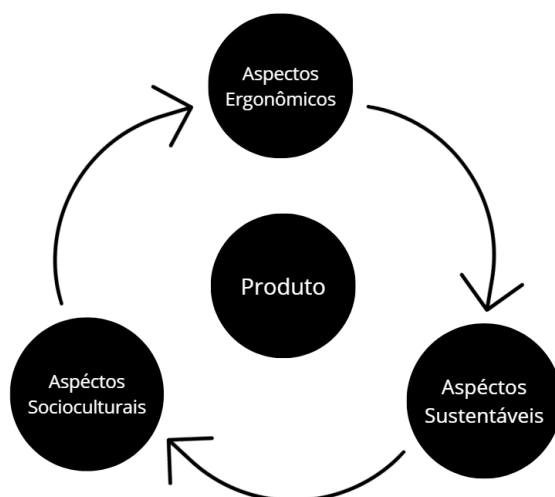
O projeto é de característica indutiva/qualitativa, baseado em bibliografias de livros, teses e artigos científicos, trabalhado de forma exploratória. A construção por meio do design é baseada na metodologia Metadesign de Moraes (2010), a qual tem caráter aglutinador, é uma abordagem de design de produtos, serviços e processos focando no projeto de sistemas, processos e ambientes de forma colaborativa, sociotécnica e sistêmica.

As aplicações são diversas, incluindo design de software, arquitetura, design de serviços e entre outros, pois capacita os usuários a direcionarem o processo de design e a coordenar soluções relevantes para suas necessidades.

O Metadesign aplicado ao design modular estabelece métodos e condições que possibilitam a criação de sistemas eficientes, adaptáveis e sustentáveis. Ele define as bases para que esses módulos possam emergir, se conectar e evoluir de forma colaborativa, sempre com uma visão de longo prazo. Assim, o metadesign concentra-se em “como projetar”: cria processos que favorecem a reutilização, a expansão e a constante adaptação do sistema, tornando-o capaz de responder a necessidades complexas e dinâmicas.

A sustentabilidade é vista como um compromisso ético. Outro aspecto crucial indicado por De Moraes (2010) é a ergonomia, a qual destaca a necessidade de criar produtos confortáveis e seguros para os usuários, levando em conta fatores como a usabilidade e a acessibilidade. Ela é fundamental para garantir que os produtos atendam às necessidades físicas e cognitivas dos usuários, proporcionando uma experiência de uso agradável e eficiente. De Moraes (2010) aborda os aspectos socioculturais como os desejados num projeto lúdico/sensorio-motor para crianças da primeira infância.

Figura 1 – Fluxograma












Fonte: De Moraes (2010) adaptado pela autora.

3.2 ANÁLISE DE SIMILARES

A análise de similares compreende referências do mercado mobiliário voltado ao público infantil, como os que exploram aspectos lúdicos, sensoriais e modulares. Foram observadas marcas que priorizam o design funcional e a estética suave, com uso de formas orgânicas, cores em tons pastéis e materiais sustentáveis, alinhados ao conceito de bem-estar e estímulo à criatividade. Esses estudos contribuíram na identificação de soluções que unem praticidade, conforto e segurança, servindo de base para o desenvolvimento do projeto, que busca traduzir essas qualidades em peças adaptáveis, sensoriais, de acordo com a Figura 2.

Figura 2: Checklist dos concorrentes

Micuna - Baby Furniture and Cots 	Pontos Positivos <ul style="list-style-type: none"> Tintas ecológicas Madeira de reflorestamento ecológico 	Pontos Negativos <ul style="list-style-type: none"> Madeira de pino Preço elevado Pouca variedade Mobiliários só para bebês 	Avaliação <ul style="list-style-type: none"> Emoção: 7 Eco Design: 8 Estética: 8 Identidade: 6 Impacto: 5 Tecnologia: 5 Qualidade: 8
Clafbebe 	Pontos Positivos <ul style="list-style-type: none"> Produtos personalizados 	Pontos Negativos <ul style="list-style-type: none"> Mobiliários só para bebês 	Avaliação <ul style="list-style-type: none"> Emoção: 6 Eco Design: 7 Estética: 8 Identidade: 9 Impacto: 5 Tecnologia: 5 Qualidade: 8
P'kolino 	Pontos Positivos <ul style="list-style-type: none"> Modular magnético 	Avaliação <ul style="list-style-type: none"> Emoção: 8 Eco Design: 8 Estética: 9 Identidade: 9 Impacto: 8 Tecnologia: 10 Qualidade: 9 	
Paidi 	Pontos Positivos <ul style="list-style-type: none"> MDF ecológico 	Pontos Negativos <ul style="list-style-type: none"> Mercado de alto padrão 	Avaliação <ul style="list-style-type: none"> Emoção: 8 Eco Design: 9 Estética: 10 Identidade: 9 Impacto: 8 Tecnologia: 8 Qualidade: 10
Boori 	Pontos Positivos <ul style="list-style-type: none"> Madeira sustentável Tinta ecológica 	Pontos Negativos <ul style="list-style-type: none"> Mobiliários para bebês 	Avaliação <ul style="list-style-type: none"> Emoção: 8 Eco Design: 9 Estética: 10 Identidade: 9 Impacto: 8 Tecnologia: 8 Qualidade: 10
Sorelle 	Pontos Positivos <ul style="list-style-type: none"> Madeira sustentável Artesanato ecológico 	Pontos Negativos <ul style="list-style-type: none"> Mobiliários para bebês 	Avaliação <ul style="list-style-type: none"> Emoção: 10 Eco Design: 9 Estética: 10 Identidade: 9 Impacto: 9 Tecnologia: 9 Qualidade: 10
Páli 	Pontos Positivos <ul style="list-style-type: none"> MDF ecológico 	Pontos Negativos <ul style="list-style-type: none"> Mercado de alto padrão 	Avaliação <ul style="list-style-type: none"> Emoção: 7 Eco Design: 8 Estética: 8 Identidade: 7 Impacto: 7 Tecnologia: 6 Qualidade: 9
Flexa 	Pontos Positivos <ul style="list-style-type: none"> Modular 	Pontos Negativos <ul style="list-style-type: none"> + de 50 países no mundo 	Avaliação <ul style="list-style-type: none"> Emoção: 8 Eco Design: 8 Estética: 10 Identidade: 8 Impacto: 9 Tecnologia: 10 Qualidade: 10
Natart Juvenil 	Pontos Positivos <ul style="list-style-type: none"> Madeira maciça Tintas não tóxicas 	Pontos Negativos <ul style="list-style-type: none"> Médio e alto padrão 	Avaliação <ul style="list-style-type: none"> Emoção: 8 Eco Design: 8 Estética: 9 Identidade: 8 Impacto: 7 Tecnologia: 8 Qualidade: 9

Fonte: Da autora

3.3 MOODBOARD

O moodboard do projeto traduz a essência lúdica, natural e acolhedora proposta para o espaço, onde as imagens e materiais selecionados refletem a leveza das formas orgânicas, o uso de texturas suaves como madeira e tecido cru, e uma paleta de cores em tons pastéis que evocam calma e bem-estar. Os elementos representados, como brinquedos educativos, blocos de montar e superfícies sensoriais, reforçam o conceito de um ambiente voltado ao aprendizado por meio dos sentidos, estimulando a imaginação e a socialização das crianças em um espaço harmonioso e convidativo, como na Figura 3.

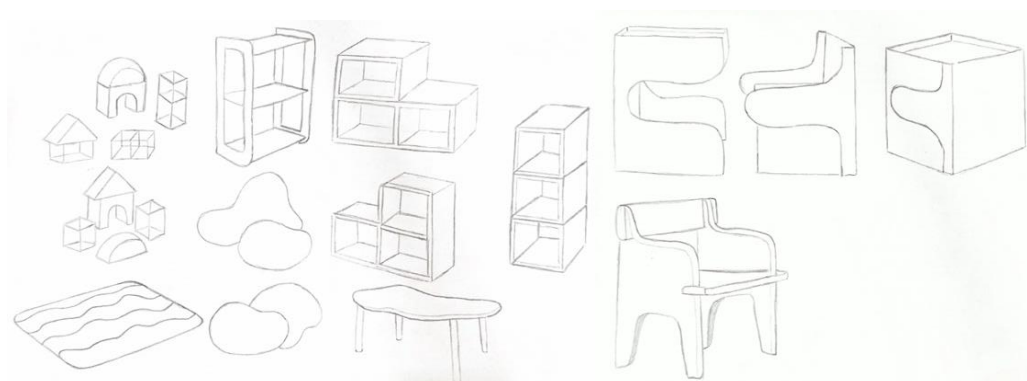
Figura 3: Moodboard



Fonte: Da autora

3.4 SKETCHES

Figura 4: Sketches

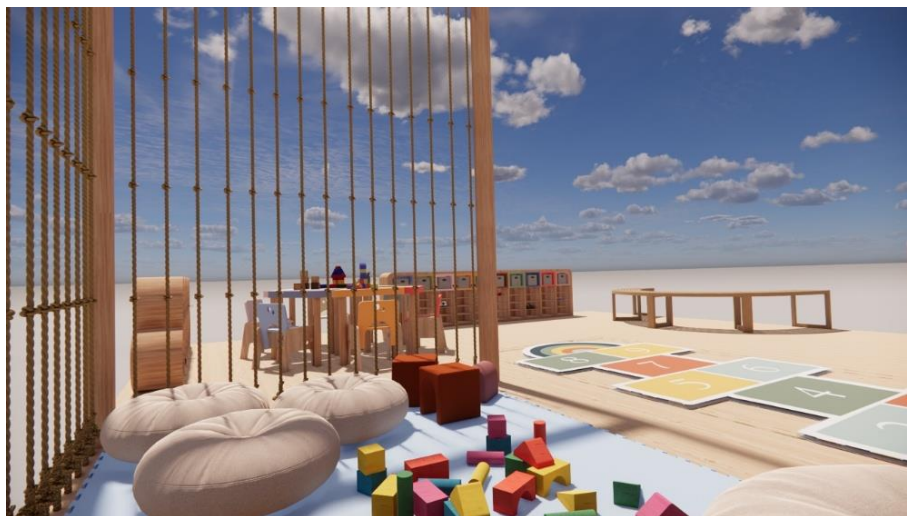


Fonte: Da autora

3.5 RENDERIZAÇÕES

Figura 5: Renderings





Fonte: Da autora

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O desenvolvimento do projeto resultou na criação de um ambiente infantil sensorial que integra princípios do design de interiores e da psicologia ambiental, promovendo estímulos multissensoriais de forma lúdica, equilibrada e significativa. A aplicação intencional de cores suaves, iluminação leve e natural e mobiliários modulares de formas orgânicas, demonstrou grande potencial para favorecer a sensação de conforto, segurança e bem-estar das crianças.

A escolha de materiais sustentáveis, como madeira e tecidos em tons neutros, reforçou a conexão com a natureza, contribuindo para um espaço mais acolhedor, harmônico e sensível às necessidades da infância.

Observou-se que o uso de elementos táteis e visuais estimulam o desenvolvimento cognitivo e emocional, além de promover a interação social e a autonomia infantil. Dessa forma, o projeto reafirma a importância do design como ferramenta pedagógica, sensorial e emocional, capaz de transformar o espaço físico em um agente ativo no processo de aprendizado e desenvolvimento das crianças, dentro de uma perspectiva sustentável, acessível e replicável.

5 CONCLUSÃO

Conclui-se que o projeto “Jardim Encantado dos Sentidos” demonstrou, de maneira concreta, o papel fundamental do design de interiores como agente ativo no desenvolvimento infantil. Por meio da criação de um espaço sensorial efêmero, foi possível unir funcionalidade, estética e sustentabilidade, resultando em um ambiente que promove conforto, bem-estar e experiências multissensoriais significativas. A aplicação intencional de cores, texturas,

iluminação controlada e mobiliários modulares de formas orgânicas, evidenciou a capacidade do design de estimular a autonomia, a criatividade e a percepção sensorial das crianças, reafirmando a importância do espaço físico como elemento formador.

Além disso, a adoção de estratégias de inovação frugal comprovou que é possível desenvolver soluções acessíveis e replicáveis, sem comprometer a qualidade ou o impacto social do projeto.

Dessa forma, o projeto reforça a relevância do design sensorial e sustentável na criação de ambientes mais humanos, empáticos e transformadores, em específico na primeira infância. Que este projeto sirva como inspiração para um futuro em que o design ultrapasse a estética e se consolide como instrumento de cuidado, aprendizado e transformação social.

REFERÊNCIAS

CASTRO, Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de. *Sistema delineador em design de superfície para significação e identidade arquitetônica corporativa*. 2016. Tese (Doutorado em Arquitetura e Construção), FEC/UNICAMP, Campinas, 2016

CRAFT-CHILD. Top 10 fabricantes de móveis para crianças. Hefei (China): Craft-Child, 28 fev. 2025. Disponível em: <https://www.craft-child.com/pt/blog/fabricantes-de-moveis-para-criancas/>. Acesso em: 9 out. 2025.

DE MORAES, Dijon, *Metaprojeto: o Design do Design*. 1ª ed., Blucher: São Paulo, 2010.

DEBIEC, J., DÍAZ-MATAIX, L., BUSH, D. E. A., DOYÈRE, V., & LEDOUX, J. E. Sensory-specific associations stored in the lateral amygdala allow for selective alteration of fear memories. *The Journal of Neuroscience*, 31(26). 2011

FERRARA, L. D. *Espaços comunicantes*. Annablume, 2007.

FLORIAN, M. C. Projetando para a felicidade: explorando a conexão entre arquitetura e saúde mental. **ArchDaily** Brasil, 16 out. 2023.

GUIMARÃES, L. H.; Engler, R. de C.; Franco, M. A. *Sustentabilidade no Design de Ambientes: os benefícios de soluções criativas em espaços de educação infantil*. In: ENSUS – X Encontro de Sustentabilidade em Projeto, Marabá, 22 a 24 de junho de 2022. v. 8, p. 1049-1060. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/245118/Vol.%208%201049%20-%201060.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 9 de out. 2025.

GURGEL, Miriam. *Vivendo os espaços: Design de interiores e suas novas abordagens*. 1. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2022.

HELLER, Eva. *A Psicologia das Cores: como as cores afetam a emoção e a razão*. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2007.

MARIÑO, Gustavo Adolfo Gomez. *Design para os sentidos: experiências sensoriais em espaços comerciais*. 2017. 164 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2017.

MCLEOD, Saul. *Piaget's theory and stages of cognitive development*. Simply Psychology, 22 out. 2025.

MELEGARI, M. R.; GUIMARÃES, R. Z. A união entre ludicidade e brincadeiras ao ar livre, um pilar do desenvolvimento infantil. *Revista Educação Pública*, v. 22, n. 42, 2019.

MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

NORMAN, D. *Design Emocional: Porque Adoramos (ou Detestamos) os Objetos do Dia-a-dia*. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. *Educação infantil: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez, 2002

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1976.

RADJOU, Navi; PRABHU, Jaideep; AHUJA, Simone. *Inovação frugal: como fazer mais com menos*. São Paulo: Évora, 2013.

SILVA, B.; BORTOLOZZI, A.; MILANI, R. *O brincar digital e o uso das tecnologias na saúde das crianças*. Revista Trilhas da História, 2019.

TABORDA, L. D. S. *The influence of technology in child development*. Uningá Review, v. 34, n. 1, p. 40–48, 2019.

TOTVS. *Inovação frugal: o que é, exemplos e como aplicar na sua empresa*. São Paulo: TOTVS, 2024. Disponível em: <https://www.totvs.com/blog/inovacoes/inovacao-frugal/>. Acesso em: 9 out. 2025.

VILLAROUCO, V. et al. *Neuroarquitetura: a neurociência no ambiente construído*. Rio de Janeiro: Rio Books, 2021.

VITORINO, Andreia, *A Influência Inesperada das Cores: Psicologia das Cores na Vida Quotidiana*. (2024) Disponível em: <https://almainteriores.pt/blog/conceitos/psicologia-cores/>. Acesso mai. 2025.

ZENARO, L. (2021, 25 de novembro). *Sustentabilidade no Design de Interiores*. Liliana Zenaro Interiores. Disponível em: <https://lilianazenaro.com.br/sustentabilidade-no-design-de-interiores/>. Acesso em: 9 de out. 2025.