

## ARTIGO ORIGINAL

IZIDORO, Cleide <sup>[1]</sup>, SOGABE, Milton Terumitsu <sup>[2]</sup>

IZIDORO, Cleide. SOGABE, Milton Terumitsu. Design E O Lúdico No Ambiente Hospitalar. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 06, Ed. 04, Vol. 07, pp. 12-20. Abril de 2021. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/arquitetura/ambiente-hospitalar>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/arquitetura/ambiente-hospitalar

### Contents

- RESUMO
- 1. INTRODUÇÃO
- 2. O LÚDICO E O DESIGN DE AMBIENTE
- 3. MUDANÇA DO CONCEITO DO AMBIENTE HOSPITALAR
- 4. ASPECTOS LÚDICOS NOS ELEMENTOS DO HOSPITAL
- 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS
- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### RESUMO

O ambiente hospitalar vem sendo alterado de acordo com os diferentes conceitos sobre a relação doença/ambiente/tratamento. Embora nesta relação, há diversos aspectos, este artigo é focado no ambiente, através do design lúdico. A relação do ambiente com o paciente, está estreitamente conectada à saúde. O objetivo é encontrar em quais elementos no ambiente hospitalar, o design lúdico pode estar presente. Através de pesquisa qualitativa, é realizado levantamento bibliográfico e análise de projetos relacionados ao tema. Nesse sentido são apresentados os elementos do ambiente hospitalar e de que maneira o design lúdico foi aplicado.

Palavras-chave: design, lúdico, ambiente hospitalar, mobiliário, sinalização, cor.

## 1. INTRODUÇÃO

Para que o indivíduo preserve o desenvolvimento sensório-motor e intelectual, formule valores, desenvolva sua criatividade o ato de interagir com o espaço através de brincadeiras se faz necessário (PIAGET, 1967; HUIZINGA, 2004). Brincar ameniza o estresse, a dor e sofrimento. A interação lúdica no espaço hospitalar constrói um mundo de representações do universo do paciente que promove o bem-estar afetivo proporcionando ao mesmo o fortalecimento do seu patrimônio emocional para que possa enfrentar a doença, os procedimentos invasivos acometidos pelo tratamento e a reclusão hospitalar de maneira mais amena. O espaço lúdico integrado ao cotidiano hospitalar da pessoa internada, fortalece a afetividade e promove a autoestima da mesma contribuindo para uma vivência positiva e construtiva até a sua alta.

A implantação da cartela cromática ao design e o lúdico promove ao paciente hospitalizado mudança no humor e motivação emocional. A presença de cores com tons vibrantes seguidas de complementos estruturais de formas orgânicas e implementadas no mobiliário, paredes e corredores que remetem ao universo do indivíduo hospitalizado proporciona ao paciente um ambiente menos hostil.

A inclusão do design atrelado ao lúdico no ambiente hospitalar demonstra a transformação no processo de cuidar no âmbito da saúde a qual a assistência não se resume apenas ao ato de curar a enfermidade, mas também se estende aos cuidados de aspectos psicológicos sociais e culturais. A ludicidade se integra ao hospital através do ato de interação ao ambiente como estratégia para que o paciente internado em frente a condição da doença de maneira menos traumática.

## 2. O LÚDICO E O DESIGN DE AMBIENTE

O lúdico apresenta-se como uma atividade expressiva e significativa no que se relaciona ao comportamento e ao convívio social, comporta-se como elemento intenso e de envolvimento pleno por parte daquele que o pratica, estabelece conexões e mobiliza estruturas fundamentais para o desenvolvimento e aprimoramento de estruturas ligadas à afetividade, emoção, cognição, entre outras.

Alves; Sommerhalder (2010) traz a definição para lúdico como atividades realizadas pelo indivíduo, em principal a criança, com o propósito de organizar as relações emocionais e compreender a realidade, Luckesi (2000) completa salientando que a dimensão da ludicidade é equilibrada pelo comportamento e desenvolvimento humano relacionado as esferas social e pessoal. Silva (2011), enfatiza que o indivíduo ao estar envolvido em uma atividade lúdica passa por um processo de total interação diante da ocupação que o torna pleno, flexível, alegre, saudável entregando-se inteiramente ao processo. Porém Luckesi (2000) apud Silva (2011) relata que ocorre momentos que o indivíduo em meio de uma atividade lúdica pode estar interagindo com outros pensamentos, portanto, não participa verdadeiramente dessa atividade, não a tornando plena, e por isso, não será lúdica.

O que se diz respeito ao indivíduo, a presença de elementos lúdicos em seu ambiente é primordial. Em um espaço como o hospitalar a ludicidade tem um papel importante para a recuperação emocional e a saúde, e, o designer incorpora esses elementos lúdicos no ambiente construído de maneira a auxiliar do tratamento hospitalar, tornando o momento de sofrimento causado pela doença menos traumático, (GOMES et al., 2011) atenua os sentimentos negativos que surgem ao longo do tratamento através do resgate lúdico criando ambientes que estimulem os sentimentos e sensações do paciente contribuindo para que o mesmo comprehenda o espaço projetado além da construção física, um espaço que atinja satisfatoriamente o seu desenvolvimento psicoemocional fornecendo benefícios ao tratamento da enfermidade.

Um projeto de design intuído pela ludicidade ultrapassa o funcional, seu desenvolvimento tem o propósito de promover a interação de produto e usuário uma forma mais agradável e satisfatória.

Um design divertido, irreverente, bem-humorado que explora experimentalmente os aspectos de inovação integra-se ao lúdico evidenciando o importante papel de promover prazer ao indivíduo estimulando resgate de experiências anteriores incorporadas aos seus valores estéticos.

O Design através do seu processo projetual atrelado aos meios arquitetônicos e interações lúdicas constrói ambientes a serem explorados servindo de mediadores a novas possibilidades de interação do homem com o espaço a qual está inserido, modelando

experiências emocionais as quais o convida a observar o mesmo espaço de diferentes perspectivas.

Mazzilli (2003) analisa o design somado ao lúdico exemplificando espaços três categorias principais que devem estar presentes no ambiente: a afetiva, a perceptiva e a funcional. A afetiva refere-se ao adjetivo aferido ao espaço, a perceptiva é a informação que o design do espaço transmite através dos materiais e representação e a funcional faz referência a construção estrutural do hospital.

Segundo Desmet (2009) o projeto de design atrelado ao lúdico deve ser trabalhado de quatro maneiras distintas fundamentadas na emoção:

2. A teoria: desenvolvimento do projeto através de explorações de termos de impacto emocional para qualificar o produto apresentado.
4. A pesquisa: testes projetuais realizados com clientes mensurando o nível de aceitação do produto.
6. O usuário: o projeto interage com as emoções do usuário, utilização de técnicas de mark-ups ou colagens dentre outras são exploradas na criação.
8. O designer: o profissional atua como autor da composição desafiando a emoção do cliente oferecendo algo diferenciado e inovador.

O design atrelado ao lúdico é empregado em diferentes produtos, como em mobiliários; em diversas formas, como em jogos interativos; em forma de informação por perfis cromáticos interativos empregados em ambientes hospitalares dentre outras possibilidades. Entender a especificidade da necessidade do usuário é essencial para que se possa construir um produto lúdico.

Huizinga (2004), enaltece a importância do design em considerar a essência lúdica do usuário, e define que as características do design lúdico e ludicidade estão atreladas ao jogo e brincadeiras e completa que a atividade lúdica “é uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido (...) Todo jogo significa alguma coisa” (HUIZINGA, 2004, p. 03-04).

A construção de um projeto para um ambiente lúdico se resume na criação de espaços interativos de brincadeiras onde a pessoa interage com o espaço físico psicológica e emocionalmente.

Para que seja possível a interação do indivíduo ao ambiente lúdico proporcionado pelo design, o espaço construído precisa ter integrado em seu projeto três elementos os quais Morais e Otta (2003) denominam zona lúdica:

- a) Espaço físico: ambiente com proporção adequada e objetos adequados.
- 2) Espaço temporal: tempo destinado à interação.
- 3) Indivíduo: percepção da sua vivência e experiências motivacionais.

A interação lúdica resulta em um espaço constituído regido pelas interpretações que o usuário faz. O design lúdico para ambiente deve ser um projeto interativo que permita a compreensão das manifestações visuais orientadas para o universo a qual o usuário se insere no momento.

### 3. MUDANÇA DO CONCEITO DO AMBIENTE HOSPITALAR

Durante a idade média as organizações hospitalares se limitavam em espaços insalubres, sem ventilação e iluminação adequada, lugares destinados aos enfermos que esperavam pela morte (MEQUELIN, 1992).

Com a Revolução Industrial o descontentamento pelo modelo de ambiente hospitalar apresentado se instaura, fundamenta-se então o início do processo de melhoria desse espaço com foco na reabilitação do doente. Em meados do século XX se consolida a maneira de se repensar o ambiente hospitalar tornando-o promotor de saúde, nesse momento a humanização se integra como instrumento para contribuir para o processo de cura do enfermo. Desde então a humanização no ambiente hospitalar tem sido utilizada como precursor de soluções para resolver o espaço construído do edifício através de condicionantes naturais como iluminação e ventilação, uso de vegetação para proporcionar bem-estar emocional, humanização dos espaços através do uso de artes visuais e da ludicidade.

Essas mudanças aproximam o ambiente físico dos valores humanos tratando o indivíduo como foco principal do projeto. Mezzomo (2003) define que a humanização abrange

circunstâncias éticas, sociais, educacionais e psíquicas do indivíduo e, praticar humanidade inclusive nos ambientes de saúde resgata o respeito à vida. Ulrich (1991) completa que a redução do estresse causado pela internação pode ser promovida pelo suporte emocional proporcionado pelo ambiente e as distrações lúdicas implantadas no espaço construído.

O conceito de ambiente hospitalar passa a ser direcionado pela setorização, flexibilidade, expansibilidade, proporcionalidade, humanização, racionalização e planejamento com foco no bem-estar emocional do enfermo. (KARMAN,2003).

Na arquitetura o ambiente hospitalar entrega o projeto do ambiente do ponto de vista da eficiência funcional conceituado pelo conforto acústico, lumínico, térmico e ergonômico; e dimensional relacionado ao planejamento dos espaços e circulação para satisfazer o conforto do paciente.

O design do ambiente interno completa de forma estratégica a arquitetura para que o indivíduo obtenha suas expectativas humanas atendidas integrando ao projeto espaços contidos por dimensões lúdicas divididas em ambientes que promovem a sensação do paciente pela observação estética proporcionando tranquilidade e ambientes os quais estimulam as sensações motivacionais do mesmo.

A humanização no ambiente hospitalar promoveu uma mudança na concepção de hospital o qual passa a oferecer não apenas recursos tecnológicos e a cura pelo processo científico, mas agrega à sua estrutura o conceito de conforto ambiental, físico e psicológico através de espaços lúdicos, acolhedores e humanizados aos usuários.

#### 4. ASPECTOS LÚDICOS NOS ELEMENTOS DO HOSPITAL

O lúdico no ambiente hospitalar está ancorado pela representação de socialização, comunicação e recuperação inserida ao ambiente construído aproximando-o da autenticidade do cotidiano do paciente para que o mesmo vivencie a realidade da internação de uma maneira menos traumática promovendo um ambiente acolhedor e interativo.

Para a definição projetual do design lúdico do ambiente os espaços são definidos pelo designer através aspectos os quais auxiliam na concepção do produto a ser trabalhado para

a realização da proposta lúdica, tais como o uso de formas, cores, ambientação, alteração no vestuário da equipe de saúde, entre outros. O uso desses recursos tem como objetivo a humanização do espaço construído.

A ludicidade modifica a percepção formada pelo paciente sobre o edifício hospitalar quando empregada em diversos aspectos no espaço e no convívio humano.

O deixar a cor branca dos uniformes e a mudança no vestuário médico e da enfermagem através do uso da ludicidade aproxima a equipe de saúde do paciente de maneira mais amena. O uso desse aspecto lúdico interage mais precisamente com o público infantil promovendo resgate da afinidade entre profissional e paciente através da vestimenta customizada para garantir ao mesmo se sinta bem psicologicamente.

Segundo Manu (1998) o vestuário mais alegre, trazendo cores vivas e estampas divertidas torna-se um “Brinquedo-Instrumento” provendo prazeres comunicacionais sejam eles verbais ou não entre o profissional e a criança, estimulando a fantasia e o entretenimento tornando o vínculo profissional e paciente mais forte e sem provocar traumas emocionais a mesma.

A implantação de painéis lúdicos promovidos pela arte em paredes do edifício hospitalar interage com o paciente transmitindo a sensação de proximidade ao seu cotidiano e o afastando de maneira singela do problema de saúde o qual enfrenta.

Aspectos lúdicos são presenciados na sinalização no interior do complexo por processos *wayfinding* orientando o usuário quanto a sua localização e o direcionando ao seu destino.

A interação lúdica no ambiente hospitalar está presente em mobiliários e aparelhos voltados ao tratamento da enfermidade. A cor apresenta-se como integradora ao design lúdico para transformar um ato de locomoção através de uma cadeira de rodas em uma brincadeira ou o fato de percorrer os corredores hospitalares uma descoberta agradável subjetivada pelo processo cromático.

A consolidação da cor na concepção da humanização relacionado ao aspecto lúdico nos ambientes hospitalares tem como propósito intervir no espaço construído amenizando a aparência do mesmo (TOLEDO, 2006).

A utilização do círculo cromático empregado corretamente influencia positivamente na sensação espacial do indivíduo atribuindo aos ambientes hospitalares o identificador lúdico de alegria e bem-estar. Em todos os aspectos lúdicos, sejam eles específicos, a cor está presente como fator importante no ambiente lúdico, transformando o espaço por completo quando aplicada no mobiliário, brinquedo e demais superfícies como pisos e paredes onde propicia um ambiente acolhedor e interativo amenizando a permanência no complexo de saúde.

Aspectos lúdicos introduzidos pelo design nos elementos do hospital sejam eles físicos ou intuitivos contribuem satisfatoriamente para a integração do paciente ao meio hospitalar minimizando o trauma da internação e auxiliando no processo de recuperação.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aproximação do paciente ao lúdico através do ambiente ou atividade contribui de maneira valiosa aos aspectos psíquicos, afetivos e emocionais e intelectuais do paciente internado em um ambiente hospitalar.

O design e o lúdico agem como provedores de atributos diversos para caracterizar os aspectos da ludicidade inseridos no hospital abordando tal conceito em suas diversas empregabilidades. Após a compreensão de como o design lúdico atua, percebe-se que tal projeto de design modifica a ambientação hospitalar e promove uma atividade terapêutica ao paciente.

Propriedades lúdicas, se projetadas corretamente dentro do viés do design, modificam o ambiente construído e contribuem quanto à aceitação do tratamento e por consequência, uma recuperação mais rápida do enfermo diminuindo sua permanência na instituição.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, FD; SOMMERHALDER, A. Lúdico, infância e educação escolar: (des) encontros. Revista Eletrônica de Educação, 2010; 4(2): 144-164. Disponível em: <<http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/viewFile/100/90>>. Acesso em 10

junho 2020.

DESMET, P. Special Issue Editorial: Design & Emotion. International Journal of Design, 2009.

GOMES, Isabelle P.; COLLET, Neusa; REIS, Paula E. D. Ambulatório de Quimioterapia: A experiência no Aquário Carioca. Texto Contexto Enferm, Florianópolis, 2011. Jul-Set; 20(3): 585-91;

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 5a ed., 2004.

KARMAN, Jarbas. Manutenção hospitalar e preditiva. São Paulo: Pini, 2003.

LUCKESI, Cipriano. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: PORTO, Bernadete. Educação e ludicidade. Ensaios 3. Salvador: UFBA, 2000.

MANU, Alexander. Tendências futuras: a forma acompanha o estado de espírito. In: Fórum Internacional Design e Diversidade Cultural. 1998, pp.117-132.

MAZZILLI, C. T. S. Arquitetura lúdica: criança, projeto e linguagem. Tese de Doutorado, FAUUSP, São Paulo, 2003.

MEZZOMO AA. Fundamentos da humanização hospitalar – uma visão multiprofissional. São Paulo: Loyola, 2003.

MIQUELIN, L. C. Anatomia dos Edifícios Hospitalares. CEDAS, São Paulo, 1992.

MORAIS, M. L. S., & Otta, E. Entre a serra e o mar. In A.M.A. Carvalho, C.M.C. Magalhães, A.R.P. Pontes, & I.D. Bichara. (Orgs), Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. (pp.127-156). São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

PIAGET, J. O raciocínio na criança. RJ: Record, 1967.

SILVA, F.F. A vivência lúdica na prática da educação infantil: Dificuldades e possibilidades expressas no corpo da Professora. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de pós-graduação em Educação Processos Socioeducativos e práticas escolares como requisito

parcial. São João del Rei, 2011.

TOLEDO, L. C. M. Feitos para curar: arquitetura hospitalar e processo. Rio de Janeiro: ABDEH, 2006.

ULRICH, Roger S. Human responses to vegetation and landscapes. *Journal of Environmental Psychology*, v.11, p201-230, 1991.

<sup>[1]</sup> Mestranda em Design, graduação em Arquitetura e Urbanismo.

<sup>[2]</sup> Pós-doutorado, Doutorado, Mestrado em Comunicação e Artes Plásticas e Licenciatura Plena em Educação Artística – Artes Plásticas.

Enviado: Março, 2021.

Aprovado: Abril, 2021.