

CLUSTER: ConstrTech e Indústria 4.0.

CURSO: Mestrado em Arquitetura e Urbanismo.

HUMANIZAÇÃO HOSPITALAR ALIADA À REALIDADE VIRTUAL: APLICABILIDADE DO CRITÉRIO “AMBIENTE DE CURA: ARQUITETURA E DESIGN” DA CERTIFICAÇÃO PLANETREE.

Nadiny dos Santos Bombarda¹; Thaisa da Silva Leal²

1 Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo. IMED.
nadiny_santos@hotmail.com.

2 Docente do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo. IMED.
thaisa.silva@imed.edu.br.

1 INTRODUÇÃO

A forma de aplicação da arquitetura hospitalar necessitou de adaptações nos últimos anos para atender melhor às necessidades dos pacientes e colaboradores. Como forma de reconhecer os serviços de saúde em todo o mundo que utilizam como metodologia o cuidado centrado no paciente, foi criado o Programa de certificação Planetree. Para ser certificado é necessário atender a diversos critérios específicos elaborados para garantir a abordagem centrada no paciente, dentre eles está o critério “Ambiente de Cura: Arquitetura e Design” (PLANETREE, 2016).

Apesar de não haver nenhum manual de como criar ambientes que promovam a cura, pesquisadores concordam em aspectos que se referem aos fatores que desencadeiam reações fisiológicas no corpo humano e podem auxiliar na recuperação dos pacientes (ULRICH, 1991). O bem-estar físico e emocional do homem é constantemente influenciado por fatores como: luz, cor, aroma, texturas e formas (GAPPEL, 1995).

Nesse contexto, é possível utilizar tecnologias como a Realidade Virtual para projetar esses ambientes de cura. Tal tecnologia combina a imersão, a interatividade, o realismo e o envolvimento do usuário para proporcionar a sensação de presença, fazendo com que o usuário não seja apenas espectador e sim parte integrante do projeto (OLIVEIRA; ANDALÓ; VIEIRA, 2017).

A presente pesquisa tem por objetivo modelar um quarto de internação e uma recepção hospitalar, simulando a aplicabilidade do critério “Ambiente de Cura:



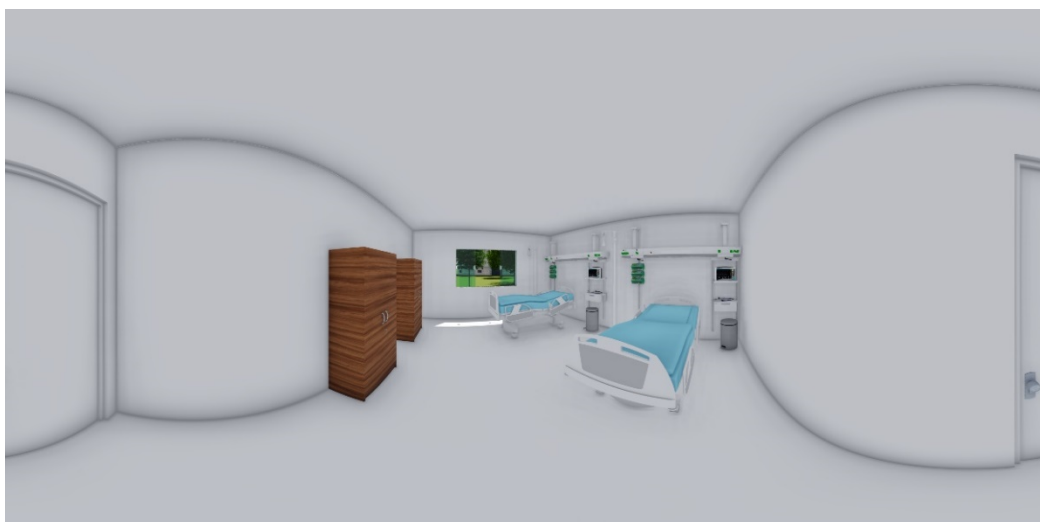
Arquitetura e Design” da Certificação Planetree, com o intuito de propor soluções que tornem esses ambientes mais humanizados, utilizando como suporte a Realidade Virtual para visualização dos projetos desenvolvidos através de um Tour Virtual.

2 METODOLOGIA

Como metodologia de pesquisa, inicialmente, foi realizada uma revisão de literatura aprofundada, a fim de obter o embasamento necessário para propor soluções adequadas para os ambientes hospitalares a serem modelados, visando sua humanização. Logo após, foi realizada a modelagem de um quarto de internação e de uma recepção hospitalar com e sem a simulação da aplicabilidade do critério “Ambiente de Cura” da Planetree. Para isto, inicialmente foi utilizado o software SketchUp para modelar os ambientes e o Lumion 8.5 para renderizar e transformar as imagens em 360°. As imagens obtidas em 360° foram importadas para dentro da ferramenta online Roud.me (Roundme, 2021), possibilitando a realização de um Tour Virtual nos ambientes. Tal ferramenta possibilita, com o auxílio de óculos de Realidade Virtual, a sensação de estar dentro dos ambientes modelados.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A seguir são apresentados os resultados das simulações realizadas. A Figura 1 apresenta a primeira simulação obtida representando um quarto hospitalar comumente encontrado nos hospitais e centros de saúde no Brasil. Se faz presente o uso de cores frias, a falta de objetos decorativos e vegetação, pouca iluminação natural e a quase impossibilidade de controlar o ambiente.



Fonte: Elaborado pelos autores (2021).

A Figura 2, apresenta a simulação do mesmo quarto hospitalar, porém com a aplicação de técnicas de psicologia ambiental e visando atender os seguintes requisitos do critério “Ambiente de Cura: Arquitetura e Design” da Planetree: “Pacientes/residentes podem controlar seu ambiente particular” e, “Pacientes/residentes e colaboradores têm acesso a áreas verdes/natureza”. Essa simulação foi realizada utilizando os mesmos softwares de simulação apresentados na Figura 1, mencionados na metodologia.



Fonte: Elaborado pelos autores (2021).

Conforme pode ser visto na Figura 2, a simulação resultante inclui as seguintes adaptações: Aplicação de cor quente nas paredes, para transmitir a sensação de proximidade, calor e estimulação dos sentidos, conforme Modesto (2006); Persianas automáticas, que possibilitam ao paciente controlar a incidência de luz solar no ambiente, assim como flores e visão para árvores do lado externo; Quadros com paisagens para permitir o descanso visual e sensações tranquilizadoras, as chamadas distrações positivas; e inclusão de um biombo para promover a privacidade dos pacientes que compartilham quartos de internação, reduzindo o estresse causado pela falta de privacidade.

A Figura 3 apresenta a simulação da recepção hospitalar comumente encontrada em hospitais e centros de saúde no Brasil, onde geralmente não há objetos decorativos, há poucos mobiliários e estes não possuem funções ergonômicas.





Fonte: Elaborado pelos autores (2021).

A Figura 4 apresenta a simulação da recepção hospitalar com a aplicação de técnicas de psicologia ambiental visando atender a requisitos do critério “Ambiente de Cura: Arquitetura e Design” da Certificação Planetree.



Fonte: Elaborado pelos autores (2021).

Conforme apresentado na Figura 4, a simulação resultante inclui as mesmas adaptações da simulação apresentada na Figura 2 e inclui também: flores no móvel da TV e visão para o lado externo do ambiente, além de incluir o difusor de aromas no balcão de atendimento, pois o cheiro tem relação direta com o lado emocional e faz uma rápida conexão com o cérebro, estimulando memórias; Livros e revistas



presentes no balcão da TV, para entretenimento dos familiares que aguardam na recepção; e a substituição das cadeiras de espera por poltronas, para proporcionar maior comodidade aos pacientes e familiares que aguardam atendimento.

A partir da inclusão dessas técnicas acredita-se que os ambientes, no caso o quarto de internação e a recepção hospitalar, se tornaram mais humanizados e acolhedores para os pacientes e familiares, auxiliando do ponto de vista da psicologia ambiental, na recuperação desses pacientes.

4 CONCLUSÕES

Este trabalho teve como objetivo propor adaptações a ambientes hospitalares para promover a humanização destes ambientes através do uso da psicologia ambiental e do uso da Realidade Virtual e compará-los, verificando o quanto estas técnicas simples podem vir a proporcionar uma maior sensação de bem-estar aos pacientes a fim de, indiretamente, auxiliar na sua recuperação.

Como trabalhos futuros esperasse apresentar as simulações realizadas nesta pesquisa para pacientes e demais usuários dos ambientes com o uso de óculos de Realidade Virtual, buscando identificar a percepção dos mesmos sobre os benefícios que ambientes humanizados podem trazer para o período de vivência nesses espaços. Bem como, avaliar a experiência dos participantes em relação a visualização de projetos a partir da Realidade Virtual.

REFERÊNCIAS

- GAPPEL, Millicent. **Psychoneuroimmunology**. In; Symposium on Healthcare Design, Boston, 1991.
- MODESTO, Farina. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgar Blucher, 2006.
- OLIVEIRA, Gilberto Martini de; ANDALÓ, Flávio; VIEIRA, Milton Luiz Horn. **REALIDADE VIRTUAL E PROJETO ARQUITETÔNICO: DA CRIAÇÃO À EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO**. Triades: Transversalidades, Design, Linguagens, Rio de Janeiro, v. 2, n. 6, p. 1-18, 10 out. 2017.
- PLANETREE. **Planetree - Creating Patient-centered Care in Healing Environments**. 2016. Disponível em: <www.planetree.org>. Acesso em: 29 de julho de 2020.
- ROUNDME. **Roundme- create stock 360 VR**. Disponível em: <https://roundme.com/>. Acesso em: 10 jun. 2021.
- ULRICH, Roger S. **Human responses to vegetation and landscapes**. *Journal of Environmental Psychology*. v.11, p201-230, 1991.
- ZIONI E. **Kahn do Brasil, agora no Brasil uma nova abordagem arquitetônica para saúde, Planetree**. Artigo 2013. Disponível em: <www.alberteinstein.com.br>. Acesso em: 16 jan. 2018.

