

# DESIGN DE AMBIENTES SUSTENTÁVEIS: soluções criativas e seus benefícios em espaços de educação infantil

*SUSTAINABLE INTERIOR DESIGN: creative solutions  
and their benefits in early childhood education spaces*

Data de aceite: 04/07/2023 | Data de submissão: 28/01/2023

## **GUIMARÃES, Leticia Hilário, doutoranda**

Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, Brasil, E-mail:  
hg.leticia@gmail.com  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5128-7660>.

## **ENGLER, Rita de Castro, doutora**

Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, Brasil, E-mail:  
rita.engler@gmail.com  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5707-2924>.

## **FRANCO, Munique Andrade, bacharel**

Universidade do Estado de Minas Gerais, Ubá, Brasil, E-mail:  
muniqueandrade.designer@gmail.com  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0203-8523>.

### **RESUMO:**

Espaços de educação infantil não devem ser considerados apenas escolas, mas sim todo contexto em que o processo de aprendizagem é inserido. O design de ambientes pode atuar como estrategista, gestor e projetista de soluções sustentáveis que contribuam com a qualidade de vida do público infantil e seu desenvolvimento nestes espaços por meio de soluções lúdicas e direcionadas. Assim, objetiva-se evidenciar aspectos projetuais que podem gerar benefícios às crianças. Para tanto, realiza-se revisão bibliográfica, pesquisa desk dos tópicos afins e estudo de caso, por meio de obras análogas de espaços projetados pela autora e/ou publicados digitalmente. Compreende-se o impacto e interdisciplinaridade de projetos de ambientes e sua atuação profissional em espaços de educação infantil, como gerador de locais mais harmônicos que dialogam com os usuários, gerando assim maior abertura para o aprendizado.

### **PALAVRAS-CHAVE:**

Design de Ambientes. Sustentabilidade. Espaços Infantis. Design e Ludicidade.

### **ABSTRACT:**

*Early childhood education spaces should not be considered just schools, but the entire context in which the learning process is inserted. The interior design can act as a strategist, manager and designer of sustainable solutions that contribute to the quality of life of children and their development in these spaces through playful and targeted solutions. Thus, the objective is to highlight design aspects that can generate benefits for children. To this end, a literature review, desk research on related topics and a case study are carried out, through similar works of spaces designed by the author and/or published digitally. It is understood the impact and interdisciplinarity of environmental projects and their professional performance in early childhood education spaces, as a generator of more harmonious places that dialogue with users, thus generating greater openness to learning.*

**KEYWORDS:**

*Interior Design. Sustainability. Children's Spaces. Design and Playfulness.*

## 1. INTRODUÇÃO

O papel social do design de ambientes engloba responsabilidades não apenas de compor espaços, mas de compreender os indivíduos, solucionar de forma criativa os problemas existentes e planejar espaços que atendam às necessidades atuais sem afetar as futuras gerações. O diálogo sobre sustentabilidade e design de ambientes deve refletir não apenas a dimensão ambiental da temática, mas também compreender o papel significativo na qualidade de vida e bem-estar dos usuários, além de propor soluções que sejam economicamente viáveis e socialmente justas (BRUNDTLAND, 1987).

Projetar espaços sustentáveis socialmente é sugerir também que todos os indivíduos possam desfrutar do espaço e possam ser positivamente impactados pelo meio, contribuindo com a socialização, aprendizado e saúde. Por isto percebe-se que ambientes escolares e espaços de estudo, por meio das configurações espaciais, podem contribuir com as necessidades dos alunos, possibilitando auxílio no momento de ensino e aprendizagem, proporcionando participação igualitária dos indivíduos e inclusão social.

Margolin (1998) já indicava a relevância do design e a forma como o mesmo pode contribuir com seu campo de estudo, refletindo sobre a forma como as pessoas vivem:

O design é a atividade que gera planos, projetos e produtos. É uma atividade que produz resultados tangíveis, os quais podem funcionar como demonstrações ou como discussões das maneiras em que poderíamos viver. O design está reinventando constantemente os seus objetos de estudo, sua área de abrangência, não se limita, portanto, a categorias antiquadas de produtos. O mundo espera novidades da parte dos designers. Esta é a natureza do design (MARGOLIN, 1998, p.47).

A ação multidisciplinar do design pode contribuir como forma de expandir o desenvolvimento social e qualidade de vida por meio da criatividade em espaços de aprendizagem.

O contexto atual percebido, é de cada vez mais espaços assumirem multifunções sendo o foco na saúde e educação infantis interligados por seu caráter multidisciplinar. Benefícios são cada vez mais percebidos ao introduzir soluções criativas para o público infantil nestes ambientes, principalmente quando abordados por uma equipe de profissionais diversa, geralmente composta por pedagogos, professores, psicólogos e terapeutas ocupacionais, em busca de mais qualidade de vida e adaptações assertivas.

Reconhece-se que ambientes impactam e geram significados para os ocupantes, facilitando ou inibindo comportamentos (ELALI, 2003). Desta forma, “[...] o espaço jamais é neutro: em vez disso, carrega, em sua configuração como território e lugar, signos, símbolos e vestígios da condição e das relações sociais de e entre aqueles que o habitam” (FRAGO; ESCALANO, 2011, p. 64).

À vista disso, Abreu (2015) descreve as expertises do profissional que:

[...] passa a ser uma atividade do design de caráter multidisciplinar responsável por identificar e solucionar problemas oriundos das relações entre humano e o espaço – tanto internos quanto externos, residenciais, empresariais, institucionais, industriais ou efêmeros, arquitetônicos ou não arquitetônicos, incluindo ambientes virtuais e de transporte – tendo o usuário como foco de projeto e considerando os aspectos funcionais, estéticos e simbólicos do contexto social-econômico-cultural em que atua, de modo a resultar em ambientes confortáveis e eficientes às demandas estabelecidas (ABREU, 2015, p. 13).

Ao analisar a sustentabilidade no design de ambientes busca-se ressaltar os benefícios de soluções criativas em espaços de saúde e educação infantil gerando qualidade de vida e bem-estar a seus usuários. Portanto, busca-se com a presente pesquisa entender e ressaltar como o design de ambientes pode contribuir com espaços de educação e saúde gerando diferenciais no desenvolvimento infantil.

O projeto, pautado nesses conceitos, tem como foco compreender a complexidade de projetos de ambientes interdisciplinares da área da educação, assim como a identificação de desafios e potencialidades projetuais, por meio do design. Nesse sentido, busca-se evidenciar, por meio de pesquisa bibliográfica, pesquisa desk e estudo de caso de obras análogas, soluções que podem, por meio da ludicidade, gerar benefícios ao público infantil. Assim, compreende-se o impacto positivo de projetos de design de ambientes e sua atuação profissional em espaços de educação infantil, como gerador de contextos mais harmônicos que dialogam com os usuários, gerando assim maior abertura para os tratamentos, e assim, melhor adesão à processos de aprendizagem.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1. O design a serviço da sociedade

Ao refletir sobre a constante transformação da sociedade, percebe-se mudanças profundas nos comportamentos diários das pessoas e a importância da ambiência dos espaços na qualidade de vida dos usuários. O design, ao longo do tempo tem demonstrado sua importante influência em propor soluções às diferentes demandas contemporâneas que impactam os espaços (Barbosa, Maciel e Moreira, 2014).

Assim, iniciativas que visem o estudo de possibilidades sustentáveis a longo prazo são apreciáveis. Manzini (2008) conceitua as habilidades e a criatividade do design como componentes necessários para mover um processo de inovação social e tecnológica.

Como apresentado por Mourão e Engler (2014) o design social, que impacta positivamente a sociedade, possui foco na melhoria da qualidade de vida, podendo ser definido como um método de planejamento de produtos ou serviços. Papanek (1984) apresenta o olhar de que os designers e profissionais de criação podem gerar mudanças positivas para a sociedade por meio de um bom projeto de design.

O design, pode desempenhar um importante papel na concepção e na interlocução de projetos interdisciplinares com a área da educação, propondo melhorias nos espaços que promovam a saúde, segurança e bem-estar dos usuários que

usufruírem do mesmo, contribuindo para melhorar a qualidade de vida das pessoas (Barbosa, 2020, p.44).

O design de ambientes, por meio de sua metodologia, permite a compreensão do espaço e por meio dele, é possível “[...] impactar a experiência humana e contribuir para o bem-estar, a segurança e a saúde das pessoas, melhorando-lhes a qualidade de vida” (BARBOSA, 2020, p. 41). Possibilita ainda conceber que a profissão articula a

[...] criatividade e técnica para o desenvolvimento de soluções para a funcionalidade e a estética desses espaços, por meio de um processo projetual orientado para a sustentabilidade e que inclui pesquisa e integração de conteúdos atinentes ao corpo de conhecimento do campo (BARBOSA, 2020, p. 41).

Barbosa (2020) ainda complementa que para projetos de design de ambientes contribuírem com a saúde, bem-estar e segurança dos usuários, pesquisas são necessárias para aprofundar a compreensão de como o ambiente pode impactar a experiência e melhorar a qualidade de vida dos usuários.

É necessário perceber que “a organização espacial, além de promover certas práticas interativas e limitar outras, circunscreve ações, emoções, expectativas e significações das pessoas usuárias daquele contexto ambiental” (CAMPOS-DE-CARVALHO, 2011, p. 71). Assim, por meio das estratégias projetuais, é possível unir as necessidades do usuário e o propósito de uso do espaço.

Higgins (2015) aponta que projetos de interiores devem ser planejados levando em consideração o desafio tridimensional que envolve aspectos como a proporção, volume, forma, relação entre espaços, entre outros, a fim de satisfazer as necessidades dos usuários e os condicionantes do ambiente e da atuação profissional.

O design de ambientes, relaciona-se com espaços de aprendizagem, visto ser uma

[...] atividade do design de caráter multidisciplinar responsável por identificar e solucionar problemas oriundos das relações entre humano e o espaço – tanto internos quanto externos, residenciais, empresariais, institucionais, industriais ou efêmeros, arquitetônicos ou não arquitetônicos, incluindo ambientes virtuais e de transporte – tendo o usuário como foco de projeto e considerando os aspectos funcionais, estéticos e simbólicos do contexto social-econômico-cultural em que atua, de modo a resultar em ambientes confortáveis e eficientes às demandas estabelecidas (ABREU, 2015, p. 13).

Portanto, é fundamental ao profissional designer de ambientes projetar soluções para os desafios referentes à atualidade, “[...] correspondendo às necessidades e às possibilidades dos indivíduos, promovendo melhor apropriação do lugar, bem-estar e qualidade de vida aos usuários” (BARBOSA, MACIEL e MOREIRA, 2014, p.1408).

O design é uma área multidisciplinar, por isso, para o desenvolvimento dos projetos, o designer precisa coletar informações e conhecimentos advindos das diversas necessidades dos usuários e ou consumidores. Desse modo, nota-se que essa área engloba as demais em torno do projeto, para obter resultados eficazes e atender de fato às demandas do público-alvo (PINHEIRO; SCHWENGBER, 2016).

Logo, o design apresenta a sua importância na sociedade, uma vez que, mesmo inconscientemente ele se torna essencial na vida de seus cidadãos. Através de um problema, intuição ou objetivo, o processo de design entra com a corporificação de uma ideia, utilizando-se de recursos possíveis e disponíveis para isso (PINHEIRO; SCHWENGBER, 2016).

Além disso, essa área possui evidência nos dias atuais, quando, com seus métodos aplicados, contribui não somente nas interações dos indivíduos com os produtos, serviços e espaços, como também influencia nas questões ambientais (GURGEL, 2002).

Nesse sentido, a atividade do design tem a finalidade de produzir soluções aos problemas do dia a dia e agregar valor no ato de projetar, seja produtos, serviços e ambientes mais humanizados. Assim, no ambiente, o design se manifesta em busca de melhorias para os usuários e fazer com que estes tenham suas demandas atendidas, com uma melhor experiência, conforto, qualidade de vida e bem-estar (PINHEIRO; SCHWENGBER, 2016).

## 2.2. Design de Ambientes e Sustentabilidade

As edificações, produtos ou ambientes concebidos do ponto de vista do Design Universal possibilitam que tudo possa ser usado por todos, na medida do possível e, contribuem para melhorar a qualidade de vida e bem-estar da diversidade humana (FRANCISCO; MENEZES, 2011).

Compreender a atuação profissional do design de ambientes no contexto de entendimento do todo é perceber que o planejamento do projeto é estratégico. Higgins (2015) demonstra que

Longe de ser uma atividade 'bidimensional' no qual os espaços são distribuídos em planta baixa, ele deve ser pensado como um desafio tridimensional que envolve a consideração de vários aspectos: volume e forma, proporção, proximidade e relacionamento de espaços e a maneira como são articulados, definidos e conectados, além da circulação entre [...] as áreas, através e ao redor delas [...] ao mesmo tempo em que o designer consegue satisfazer as necessidades dos usuários e responder aos condicionantes determinados pelo espaço (HIGGINS, 2015, p.7).

Um ponto fundamental da atuação profissional é compreender que o ambiente deve ser adequado à seus usuários e que "Um único uso pode ser acomodado de várias maneiras, e isso resultará em plantas baixas muito diferentes, que oferecerão aos usuários experiências completamente diferentes" (HIGGINS, 2015, p.19).

Projetar um espaço interno vai além de oferecer uma solução objetiva e prática (HIGGINS, 2015), deve conectar-se com os anseios dos usuários de forma coesa, compreendendo também aspectos subjetivos.

Compreende-se, pois, que o termo ambiente é o que melhor descreve a amplitude dessa expertise uma vez que abrange o lugar onde vive o ser humano, convivem os seres vivos e existem as coisas, além de indicar a atmosfera que envolve uma pessoa, sua situação financeira, cultural, psicológica e moral (CIDALEY, 2020, p. 21).

Portanto, o design de ambientes busca conectar o usuário com seus aspectos psicológicos, sociais, econômicos e culturais, ao ambiente, com suas características e funções (SANTOS, 2019). Desta forma, "[...] o designer de ambientes

compromete-se com a função social, contribuindo para o bem-estar e a qualidade de vida de seus usuários” (ABREU, 2015, p 13). Abreu (2015) ainda reitera,

O arranjo ou planejamento de um ambiente envolve: uma pesquisa do contexto; o entendimento sobre o usuário; construção de um conceito do ambiente, baseado no estudo do contexto e do usuário; elaboração do layout; o estudo e a definição das cores, formas, texturas, mobiliários, equipamentos e objetos que compõem o ambiente, coerentes com o conceito construído; a especificação dos materiais para revestimentos de pisos, paredes; além de estruturar o conforto ambiental no que diz respeito à configuração da iluminação e dos sistemas de condicionamento de ar e acústica. Deve, também, atender às exigências normativas pertinentes e dar atenção a questões como sustentabilidade e inovação (ABREU, 2015, p. 14).

Autores como Edwards (2010) e Barbosa e Rezende (2020) definem o Design de Interiores como forma de planejamento e construção de elementos que compõem os interiores, recordando sempre os aspectos estéticos, funcionais, eficiência, de segurança, e sustentabilidade. Os autores ainda definem a profissional da área como aquele que apresenta soluções técnico-criativas

[...] de problemas relacionados à **estética** e à **funcionalidade** dos espaços sob a premissa do **desenvolvimento sustentável**, para concebê-los como **ambientes** que promovam a **saúde**, a **segurança** e o **bem-estar** dos indivíduos que deles irão usufruir, impactando positivamente a **experiência humana** e contribuindo para melhorar a **qualidade de vida** das pessoas. Para tanto, o sistematizado processo de projeção do designer de interiores pauta-se em pesquisa e fundamenta-se em conhecimento teórico e prático (BARBOSA E REZENDE, 2020) – grifos dos autores.

De forma prática a atividade profissional do designer de ambientes envolve aspectos técnicos, criativos, teórico, práticos e de pesquisa em busca de uma solução que impacte positivamente as pessoas, a sociedade e o espaço envolvidos, contribuindo assim para o desenvolvimento sustentável (Fig 1).

**Figura 1:** Definição de Design de Interiores apresentada de forma esquemática.



**Fonte:** BARBOSA E REZENDE, 2020.

Ações sustentáveis devem ocorrer pela intercessão das esferas ambientais, econômicas e sociais, proporcionando ganhos para a qualidade de vida da população e do meio. Kang e Guerin (2009) apresentam o Design de interiores sustentável como sistemas e materiais pensados com o objetivo de minimizar os impactos negativos sobre o meio ambiente e indivíduos, e maximizar os impactos positivos acerca dos aspectos econômicos, ambientais e sociais das soluções apresentadas para o espaço. Assim, dentre os tópicos relevantes do Design Sustentável, e pensar a escolha dos materiais e a qualidade ambiental do ambiente interno são itens diretamente relacionados à área de Design de ambientes.

Lopes (2014) reforça a relevância do designer de ambientes ao pensar a sustentabilidade de espaços, já que a qualidade de ambientes internos e a escolha de materiais e recursos são expertises desta área de atuação profissional, sempre tendo em vista o conforto do usuário. A autora ainda discorre sobre o design almejar contribuir com relações estruturais, funcionais, econômicas e organizacionais com o intuito de:

- Promover a sustentabilidade global e a proteção ambiental (ética global);
- Promover benefícios para toda a comunidade humana, individual e coletiva;
- Tornar usuários finais, produtores e comerciantes protagonistas no processo (ética social);
- Considerar a diversidade cultural, apesar da globalização do mundo (ética cultural);
- Criar produtos, serviços e sistemas, cujas formas sejam expressivas e coerentes com sua própria complexidade (LOPES, 2014).

Como apresenta o LEED™ for Commercial Interiors, pela American Society of Interior Designers (2016), pode-se citar algumas práticas sustentáveis aplicáveis ao Design de Interiores, como por exemplo, a especificação de materiais com componentes reciclados; adoção de sistemas de controle de iluminação e cortinas (que podem contribuir para o conforto ambiental no espaço), otimização da luz artificial e economia de energia; Especificação de materiais produzidos localmente ou em até 800km, minimizando consumo de combustíveis e priorizando a economia e produtores locais; desenvolvimento de projetos atemporais, evitando remodelagem do espaço e descarte desnecessário de materiais, além de aumento do ciclo de vida dos produtos ali especificados; entre outros.

Assim, reafirma-se que “o designer é o ator social que, pela natureza da sua profissão é mediador privilegiado, entre artefatos e pessoas, nas relações cotidianas e expectativas de bem-estar a elas atreladas” (VEZZOLI, 2010, p. 11). Da mesma forma, Manzini e Vezzoli (2011) discorrem sobre critérios de valor e juízos de qualidade social relacionados às dimensões ambientais, econômicas sociais, mas também da dimensão ética, estética e cultural que impactam o meio. Kang e Jones (2003) complementam ao apresentar que o design sustentável necessita de um olhar inteligente de construir com o mínimo de consumo de energia não renovável, gerando o mínimo possível de poluição e resíduos, aumentando a segurança, a saúde e o bem-estar dos usuários envolvidos.

Desta forma, o papel do design de interiores apresentado por Moxon (2012) alinha-se aos outros autores, fazendo frente à sustentabilidade de uma edificação que

busque destaque estratégico na escolha de materiais não apenas pelo senso estético. Mas a especificação de materiais sustentáveis, o primeiro quesito a ser observado deve ser a redução, depois a reutilização, a reciclagem e, finalmente, o uso de fontes renováveis.

### 2.3. Design para espaços de educação infantil

Sabe-se que o ambiente tem impacto direto e dispõe de significados para seus ocupantes, ele pode facilitar e/ou inibir comportamentos (ELALI, 2003). Sendo assim, “[...] o espaço jamais é neutro: em vez disso, carrega, em sua configuração como território e lugar, signos, símbolos e vestígios da condição e das relações sociais de e entre aqueles que o habitam” (FRAGO; ESCALANO, 2011, p. 64).

O ambiente de ensino também pode ser visto como forma de priorizar a aprendizagem, analisando as necessidades de todos. Logo, o espaço físico deve ser considerado como pedagógico, a fim de auxiliar no processo de ensino e aprendizado (SILVA; DUARTE, 2013).

Por isso, acredita-se que o design de ambientes com seu papel de propor soluções, sendo elas funcionais e/ou estéticas, possui importância nesse contexto, posto que conecta o homem com o espaço, visando seus aspectos psicológicos, sociais, econômicos e culturais, bem como, as características e funções do lugar (SANTOS, 2019).

Assim, como complementa Abreu (2015) “[...] o designer de ambientes compromete-se com a função social, contribuindo para o bem-estar e a qualidade de vida de seus usuários” (ABREU, 2015, p. 13). Além disso, Melo Filho (2009) afirma que,

[...] o design não pode ser colocado simplesmente como uma ferramenta, mas sim um processo inovador que usa a informação e o conhecimento a respeito de arte, ciência e comportamentos socioculturais. Tem-se como claro, portanto, a sua ação multidisciplinar, com efetivas possibilidades de prática comum a duas ou mais disciplinas ou ramos de conhecimento, atuando em sinergia e focando um objetivo comum [...] (MELO FILHO, 2009, p.316).

Segundo Gurgel (2002), os designers utilizam-se dos elementos do design para se expressarem, constituído pelo espaço, forma, linha, textura e padronagem, luz natural e artificial e cor. Logo, as cores, possuem suma relevância ao transformar a dimensão e atmosfera dos ambientes (GUERGEL, 2002). Considerada como um dos fatores mais importantes na composição do espaço, a cor demanda uma atenção na sua compreensão e utilização (PINHEIRO, SCHWENGBER, 2016). Além disso, as cores “[...] tem algumas funções consideráveis como: transformar, animar e modificar totalmente um ambiente” (GOIS, 2020, p. 25).

As cores podem ser utilizadas em ambientes internos transmitindo alegria, satisfação, tranquilidade, entre outros sentimentos descobertos. Sua utilização pode favorecer o acontecimento de determinadas situações e emoções positivas, como também causar sensações negativas, como melancolia, ira e loucura, se usados em demasia e de maneira errada (PINHEIRO, SCHWENGBER, 2016, p. 16 e 17).

Dessa forma, esse elemento influencia tanto aspectos intelectuais, quanto físicos dos indivíduos, despertando-os de diferentes formas (GURGEL, 2002). Para mais, segundo Gurgel (2002), cada cor possui sua temperatura própria, podem ser consideradas quentes ou frias. A autora afirma que para atmosfera aconchegante e acolhedora indica-se utilizar cores quentes, como o vermelho, laranja e o amarelo, já



para um ambiente mais tranquilo, as cores frias como azul, violeta e verde são mais indicadas.

Por conseguinte, o design de ambientes vai muito além do estético, ele busca compreender o comportamento do usuário, solucionar os problemas de interação e garantir espaços adequados as suas necessidades, logo, proporciona mais a qualidade de vida, bem-estar, pertinência e identidade pelo local (ABD, s.d.). Assim, nota-se que o design de ambientes com seus elementos, pode auxiliar e promover adaptações, através de sugestões factíveis, de espaços de aprendizagem.

Soluções lúdicas podem em muito contribuir para a busca de qualidade de vida do público infantil. A conceituação do Design de ludicidade é apoiada pela junção teórica estabelecida entre comunicação e ludicidade (LOPES, 1998). Este é um conceito capaz de gerar conhecimento, facilitar o entendimento do acontecimento, e ainda gera embasamento para uma metodologia de intervenção-formação-investigação que capta e obedece a qualquer contexto, pois a este está subordinado (LOPES, 2014, p.28).

Além disto, a ludicidade quando aparece comprova a habilidade transformadora de cada pessoa que, individualmente ou em coprodução de auto experiência, demonstra competências adquiridas, e posteriormente, as aplica mesmo em cenários não lúdicos. Por meio do brincar e jogar aprende-se a aprender e aprende-se a aprender como se aprendeu (LOPES, 2014).

Assim, projetar espaços de educação infantil são uma oportunidade de transformar interiores que o público usufrui por longos períodos diários. Isto caracteriza-se como grande oportunidade de oferecer mais qualidade de vida aos usuários, além de transformar situações por meio de um olhar criativo.

### 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O procedimento metodológico consistiu primeiramente na pesquisa bibliográfica e pesquisa desk, possibilitando explorar assuntos específicos como Design de Ambientes / Interiores, sustentabilidade, design e ludicidade e espaços infantis. Posteriormente, foi desenvolvido estudo de caso, por meio de obras análogas de espaços projetados pela autora e/ou publicados digitalmente.

### 4. PERCEPÇÕES E ANÁLISES DE OBRAS ANÁLOGAS

A análise de obras análogas é uma ferramenta muito utilizada no design de ambientes por proporcionar a possibilidade de fazer uma análise crítica

O ambiente compreendido como recurso constantemente presente na vivência humana permite aos indivíduos receber e interpretar informações, assim, em uma sala comum com os móveis existentes, seu posicionamento e a experiência diária, informam as expectativas quanto à ocupação e desenvolvimento das atividades no local (ELALI, 2003).

Dessa forma, o espaço físico da escola deve ser considerado como pedagógico, em especial as salas de aula, em que as crianças passam horas estudando (SILVA;

DUARTE, 2013). Assim, este local deve ser atrativo, interessante e estimulante, visando o aspecto cognitivo, social e afetivo, além de “[...] ser um local onde a aprendizagem possa acontecer de forma sistematizada e coesa considerando as necessidades do aluno” (SILVA; DUARTE, 2013, p.4).

Da mesma forma, cada vez mais dormitórios assumem múltiplas funções e tornam-se também espaços de ensino e aprendizagem. Estes locais necessitam grande atenção, por terem diferentes focos, porém devem também contribuir com o desenvolvimento infantil.

Com base nas temáticas apresentadas, analisou-se dois exemplos de ambientes de aprendizagem infantil, como forma de demonstrar a importância de soluções sustentáveis e criativas, que gerem impactos positivos demonstrando a relevância da atuação do designer de ambientes que atendam demandas cognitivas, emocionais e físicas dos usuários, em determinada realidade.

Na primeira análise (FIG 2), apresenta-se uma solução apresentada por uma professora dos EUA, que transformou as carteiras em mini caminhões na volta às aulas, para auxiliar no distanciamento social das crianças, visando à proteção contra o covid-19. Assim, para cumprir as medidas exigidas pelas autoridades, bem como, atender o conforto e transição do público ao ambiente escolar, a docente projetou pequenos caminhões coloridos em azul, vermelho, amarelo e verde com um visor a dois metros de distância entre eles. A atitude da professora recebeu diversos elogios, principalmente ao transformar o ambiente em atração para as crianças, em um momento tão delicado como o da pandemia (REVISTA CRESCER, 2020). Compreende-se que este não foi um projeto de designer, mas ressalta-se a importância da ambiência e de como o público infantil pode ser positivamente impactado por meio de soluções lúdicas. Da mesma forma, esta foi uma solução em que foi prezado pela reutilização de materiais, o que tornou a proposta mais acessível financeiramente e ambientalmente, dando nova função para resíduos que seriam descartados. Esta solução, além de contribuir em um momento delicado pandêmico mundial e com a adaptação das crianças à nova realidade, ainda demonstra como intervenções pequenas podem gerar aumento na qualidade de vida da população, contribuindo com propostas de desenvolvimento sustentável.

**Figura 2:** Professora do Texas transforma carteiras



**Fonte:** REVISTA CRESCER, 2020.

A segunda análise apresenta um projeto desenvolvido pela autora (FIG 3) (Guimarães, 2021) de um quarto infantil para uma criança com Síndrome de Down, que faz acompanhamento interdisciplinar com profissionais da saúde e educação, e desenvolve atividades relacionadas a seu desenvolvimento e aprendizagem no seu dormitório. Para o espaço, o projeto sustentável do ambiente contou além do foco no aumento da qualidade de vida, mas também no olhar da escolha de materiais duráveis que possam acompanhar a usuária até sua juventude, permitindo adaptações pequenas que não necessite fazer novo projeto ou descartar os materiais utilizados. Existe no espaço uma mesa com possibilidade de readequação da altura em 4 níveis, com foco e acompanhar seu crescimento. A previsão de um painel que possa ser fixada uma tv futuramente, também foi incorporada à solução. As cores escolhidas priorizam tons neutros e pastéis. Para o apoio da cabeceira, foram utilizados nichos quadrados que assumem a dupla função de apoio ou de puff para os tutores poderem se assentar. Assim, reduz-se também a aquisição de mobiliários extra, além de aproveitamento do espaço. A iluminação natural foi priorizada próximo ao espaço de estudo e uma persiana contribui para o conforto lumínico e térmico do local. Por meio da iluminação seccionada, existe a possibilidade de economia de energia, criando diferentes cenas para os diferentes usos do espaço. Estas intervenções economizam materiais, energia, geram qualidade de vida e tornam esta solução uma vida maior, por já prever pequenas alterações no espaço que acompanhem o desenvolvimento da usuária.

**Figura 3:** Projeto Residencial



**Fonte:** Guimarães, 2021

Em ambos os exemplos nota-se soluções no ambiente interno podem gerar mais qualidade de vida além de possibilitar que o espaço se torne mais sustentável. Como apresenta LOPES (2018) “Focar no bem-estar e saúde dos ocupantes é essencial para um projeto sustentável”.

As propostas analisadas corroboram com o pensamento dos autores Zanette (2018), Moxon (2012) e Pereira et al (2008) que pontuam que a denominação ‘sustentável’,

deve considerar, os três aspectos da tríade: o social, o econômico e o Ambiental; sendo necessário contribuir com o meio social e a sociedade em geral. Mas também propondo a expansão do termo em ambientes, ao tornar a definição mais humana, ao apresentar um quarto aspecto: o usuário que irá utilizar o espaço. Assim, não adianta atender a todos os outros tópicos se o indivíduo não se sentir confortável no local. Assim, a abordagem sustentável busca otimizar o ciclo de vida do projeto, mas não apenas as funções desenvolvidas no mesmo, mas também a qualidade e experiência dos usuários ao torná-las mais adequadas ao público.

## 5. CONCLUSÕES

Soluções lúdicas e criativas realmente podem impactar positivamente espaços de aprendizagem infantil, além de propor possibilidades que contribuam com a sustentabilidade, principalmente relacionada à qualidade de vida dos usuários que utilizam o espaço. Assim como aponta Celaschi (2000), reafirma-se a importância do designer como centro e mediador no processo de produção e consumo tendo em vista seu conhecimento multidisciplinar, a forma de raciocinar acerca do produto, de compreender as necessidades dos usuários e, principalmente, pelo fato de através de suas habilidades, criar ou modificar valores dos produtos. O design devido seu caráter holístico (de perceber os fenômenos em sua totalidade), transversal e flexível é importante para a percepção do entendimento da realidade contemporânea.

A *International Federation of Interior Architects/Designers* (IFI) ressalta o potencial do designer, ao conceber espaços que atendam às necessidades humanas, e acrescenta que “[...] nós projetamos para a saúde, a segurança, o bem-estar e as necessidades de todos. [...] Nós moldamos os espaços que moldam a experiência humana” (IFI, 2011).

Os espaços interferem diretamente no bem-estar, energia e produtividade de seus usuários, se tornando também agentes que impactam diretamente na saúde (LOPES, 2018), principalmente pelas pessoas passarem a maior parte do tempo em espaços construídos. “O que você toca e sente, assim como o que você vê, invade você e o afeta. Em resultado, um ambiente pode fazê-lo se sentir distraído e pouco à vontade ou então confortável e bem-vindo. Um ambiente pode inspirar ou confundir. Pode fazê-lo sentir-se pequeno ou grande. Os ambientes têm um grande poder.” (GILLINGHAM-RYAN, 2007, p. 14)

Portanto, como defendido por Furtado (2008), percebe-se a importância de criar associações que a criatividade do designer desenvolva propostas, advindas do processo de mudança social, já que este movimento torna os processos mais claros e aumenta as possibilidades de que soluções inovadoras contribuam para um futuro com qualidade de vida para todos. Gadoti (2008) mostra ainda que o equilíbrio para a vida sustentável deve ser, “um modo de vida de bem-estar e de bem viver para todos, em harmonia (equilíbrio dinâmico) como meio ambiente: um modo de vida justo, produtivo e sustentável”. Assim, sustentabilidade é o equilíbrio dinâmico com o meio ambiente e com o outro sendo a harmonia entre os diferentes (GADOTI, 2008, p. 75).

## REFERÊNCIAS

ABREU, Simone Maria Brandão Marques. **Aspectos subjetivos relacionados ao Design de Ambientes: um desafio no processo projetual** 2015, 135 p. Dissertação (Mestrado em Design), Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015. Disponível em: <<http://anapaulanasta.com/wp-content/uploads/2015/09/DISSERTA%C3%87%C3%83O-SIMONE-M.B.MARQUES-DE-ABREU.pdf>>. Acesso em: 9 abr.2020.

BARBOSA, Paula Glória. **Crítica ao ensino da prática projetual em Design de Interiores** 327 p. Orientador: Edson José Carpintero Rezende. Tese (Doutorado) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Escola de Design, Programa de Pós-Graduação em Design, 2020

BARBOSA, Paula Glória; MACIEL, Bárbara Lima; MOREIRA, Samantha Cidaley de Oliveira. **Novas maneiras de ensinar e aprender: o caso da disciplina prática projetual em design de ambientes.** In: 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2014, Gramado. **Anais...** São Paulo: Blucher, 2014. P. 1406-1417

BRUNDTLAND, G. H. **Our Common Future: World Commission on Environmental Development. The Brundtland-Report.** Oxford University Press, Oxford, UK, 1987.

CAMPOS-DE-CARVALHO, Mara Ignez. **Arranjo espacial.** In: CAVALCANTE, Sylvia; ELALI, Gleice A. (org.). **Temas Básicos em Psicologia Ambiental.** Petrópolis: Vozes, 2011. p. 70-82.

CIDALEY, Samantha. Sobre as origens e a evolução do campo do Design para Ambientes: ponto de partida para a compreensão da identidade profissional de designers de interiores e ambientes no Brasil. **Revista DINT BR.** Revista digital. Ano I. Ed. 1, abr.-jun. 2020. 87 p. Disponível em: <<https://designdeinterioresbr.design/2020/04/10/revista-dintbr-ano-i-ed-n-1/>>. Acesso em: 14 maio 2020

EDWARDS, Clive. **Interior Design – a critical introduction.** Oxford; New York: Berg Publishers, 2010.

ELALI, Gleice Azambuja. O ambiente da escola - o ambiente na escola: uma discussão sobre a relação escola-natureza em educação infantil. **Estudos de psicologia** (Natal), vol.8, n.2, p.309-319, 2003. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=s1413-294x2003000200013&script=sci\\_abstract&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=s1413-294x2003000200013&script=sci_abstract&tlng=pt)>. Acesso em: 9 abr. 2020

FRAGO, Antonio VIÑAO, ESCALANO, Agustín. **Do espaço escolar e da escola como lugar: propostas e questões.** 2 edição. Rio de Janeiro: DP&A, 2001, 152 p.

GADOTI, M. Educar para a sustentabilidade. **Inclusão Social.** Brasília, v. 3, n. 1, p. 75-78, out. 2007/mar. 2008.

GILLINGHAM-RYAN, M. **Terapia do apartamento: transforme seu lar em 8 semanas.** São Paulo: Pensamento, 2007

GOIS, Tanara. A importância da cor no Design de Interiores. **Revista DINT BR.** Revista digital. Ano I. Ed. 1, abr.-jun. 2020. 87 p. Disponível em:

<<https://designdeinterioresbr.design/2020/04/10/revista-dintbr-ano-i-ed-n-1/>>. Acesso em: 14 maio 2020

GURGEL, Miriam. **Projetando espaços**: guia de arquitetura de interiores para áreas residenciais. 5. ed. São Paulo: Senac, 2002. p. 7-299

HIGGINS, Ian. **Planejar espaços para o design de Interiores**. 2015.

INTERNATIONAL FEDERATION OF INTERIOR ARCHITECTS / DESIGNERS. **IFI Interiors Declaration**. As approved by signatories at the IFI DFIE Global Symposium, 17-18 february 2011, New York, USA. Disponível em: [https://ifiworld.org/wp-content/uploads/2018/02/IFI-Interiors-Declaration\\_ENGLISH\\_02162018.pdf](https://ifiworld.org/wp-content/uploads/2018/02/IFI-Interiors-Declaration_ENGLISH_02162018.pdf).

KANG, M. Y.; GUERIN, D. A. **The state of environmentally sustainable interior design practice**. American Journal of Environmental Sciences, v. 5, n. 2, p. 179-186, 2009

LEADERSHIP IN ENERGY AND ENVIRONMENTAL DESIGN. This is Leed. Disponível em: < <http://leed.usgbc.org/leed.html/> >. Acesso em: 10 de jan. 2016.

LOPES, Giselle Kossatz. **Percepções de sustentabilidade no cotidiano profissional do designer de interiores**. Dissertação de Mestrado. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba. 2014

MELO FILHO, Álvaro de. **Designing Marketing. Fragmentos de Cultura**. Goiânia, v. 19, n. 3/4, p. 307-324, mar./abr. 2009. Disponível em: [seer.ucg.br/index.php/fragmentos/article/viewFile/994/696](http://seer.ucg.br/index.php/fragmentos/article/viewFile/994/696). Acesso em Jun. 2020.

MOXON, Siân. **Sustentabilidade no Design de Interiores**. São Paulo: Gustavo Gili. 2012. 191p

PEREIRA, Andréa Franco; SOUZA, Roberta Vieira Gonçalves de; PÊGO, Kátia Andréa Carvalhaes. **Building design e sustentabilidade**: valorização da madeira de eucalipto na produção de componentes arquitetônicos no Vale do Jequitinhonha - MG. In: 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design - P&D Design, São Paulo, 2008. Anais... São Paulo, 2008.

PINHEIRO, D.; SCHWENGBER, E. C. **As cores em ambientes internos com foco em suas influências sobre o comportamento dos estudantes**. 2016. 18 f. Universidade do Oeste de Santa Catarina- Unoesc de São Miguel do Oeste, SC, 2016. Disponível em: <<file:///C:/Users/maria/Desktop/tcc%2019/xArtigo-Daniel-Pinheiro.pdf>>. Acesso em: 17 abr. 2020.

SANTOS, Mariana Lapa dos. **A influência de elementos do design de interiores em ambientes comerciais**. Instituto Federal de Minas Gerais Campus Santa Luzia, 2019. 74 p.

SILVA, Edilânia Cardoso da; DUARTE, Sidneya Ferreira Lira. **Ambiente Alfabetizador Além da Sala de Aula**. Disponível em: <<http://www.anapolis.go.gov.br/revistaanapolisdigital/wpcontent/uploads/2013/03/Sidneya-Ferreira-e-Edil%C3%A2nia-Cardoso.pdf>>. Acesso em: 3 maio 2020.

VEZZOLI, Carlo. Design de sistemas para a sustentabilidade. Bahia: EDUFBA, 2010.

ZANETTE, Luisa. **Sustenta... o que??** 23 out. 2018. Disponível em <<http://luisazanette.com.br/2018/10/23/sustenta-o-que/>>. Acesso em: 20 fev. 2019.