

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIDADE ACADÊMICA DE DESIGN

EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES

**PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL:
experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB**

CAMPINA GRANDE – PB
2022

EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES

**PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL:
experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Campina Grande como requisito para obtenção do grau de Mestre em Design.

Área de concentração: Ergonomia, ambiente e processos.

Orientador: Professor Dr. Pablo Marcel de Arruda Torres

CAMPINA GRANDE- PB
2022

R696p

Rodrigues, Emmanuelle Leão.

Processos participativos em ambiente virtual: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB / Emmanuelle Leão Rodrigues. – Campina Grande, 2022.

213 f.: il. color.

Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Ciências e Tecnologia, 2022.

"Orientação: Prof. Dr. Pablo Marcel de Arruda Torres".

Referências.

1. Design Participativo. 2. Card Sorting. 3. Ambiente Virtual.
4. Espaço Público. I. Torres, Pablo Marcel de Arruda. II. Título.

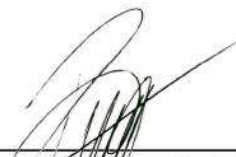
CDU 7.05(043)

Emmanuelle Leão Rodrigues

**PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o
Parque da Criança em Campina Grande-PB**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Campina Grande como requisito para obtenção do grau de **Mestre em Design**.

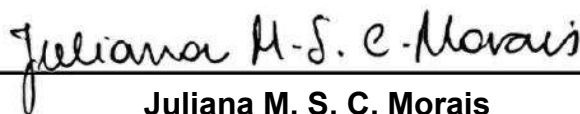
Aprovado em 17 de novembro de 2022



Pablo Marcel de Arruda Torres
PPGDESIGN – UFCG
(Orientador)



Julia Teles da Silva
PPGDESIGN – UFCG
(Membro Interno)



Juliana M. S. C. Moraes
UFPB
(Membro Externo)

Aos meus pais Líria e Admilson, por serem meus maiores motivos de alegria e orgulho. Aos meus irmãos, à Filype, aos meus familiares e amigos, e à minha querida avó Eunice.

AGRADECIMENTOS

À Deus pela realização deste sonho e por se fazer presente nesta jornada, guiando meus passos e me dando forças nos momentos mais difíceis.

À minha mãe, que com seu exemplo de força e determinação me ensinou a buscar e alcançar meus objetivos. Ao meu pai, homem justo e batalhador, pelos ensinamentos de ética, justiça, honestidade e respeito. À minha irmã Renally, amiga e companheira, pelos conselhos e opiniões diretas e sinceras. À Filype pelo companheirismo, paciência e motivação.

A todos os professores e membros da pós-graduação que em todos as ocasiões me fizeram acreditar no meu potencial, incentivando e dando forças para seguir em frente. A todos vocês o meu muito obrigada, em especial ao meu orientador, o professor Doutor Pablo Torres, que em todos os momentos me mostrou a importância de um bom trabalho e que paciência e persistência devem caminhar juntos;

A todos os voluntários que participaram da pesquisa, por aceitarem o desafio e à secretaria de esportes de Campina Grande.

À todas as alunas da disciplina de Projeto 3 do segundo semestre de 2021 pela oportunidade de realizar minha primeira experiência pedagógica;

Ao CNPQ pelo apoio financeiro;

Agradeço também a todos os amigos e colegas que fiz durante toda a trajetória acadêmica da pós-graduação, em especial à Alice, pela ajuda e incentivo durante o processo.

A todos que fazem parte dos bastidores da instituição também deixo a minha gratidão.

*“Santo Anjo do Senhor, meu zeloso guardador, se a ti me
confiou a piedade divina, sempre me rege me guarde me
governe e me ilumine. Amém!”*

(Autor Desconhecido)

RESUMO

Em meio às constantes mudanças e ao crescimento em ritmo acelerado das cidades, na qual as evoluções sociais, tecnológicas e econômica são motivadas pela globalização, foi identificada a necessidade de refletir sobre como tais elementos acontecem sob a ótica do Design Participativo a fim de considerar a possibilidade de gerar reflexões sobre a importância do pensamento coletivo e seu valor em relação à capacidade de exercer a cidadania. Desta forma, o presente trabalho teve como objetivo verificar como os processos participativos funcionam em ambiente virtual, tendo o Parque da Criança, situado na cidade de Campina Grande-PB, como objeto de estudo. Quanto aos procedimentos metodológicos adotados, foram realizados levantamentos bibliográficos e estudo de caso apoiados sob as ferramentas do *card sorting*, utilizada para entender o modelo mental das pessoas ao realizarem agrupamentos e compreender como elas interpretam e categorizam as informações. Como resultado, observou-se que a utilização de metodologias participativas adaptadas para o ambiente virtual pode influenciar positivamente acerca das percepções sobre o espaço público, de forma que o design e a tecnologia juntos são capazes de despertar o sentimento de pertencimento e convivialidade, além de reforçar a importância do exercício dos direitos e deveres dos cidadãos. Desta forma, foram identificadas diretrizes projetuais que podem auxiliar na atuação no designer em relação ao espaço público.

PALAVRAS-CHAVE: Design participativo; Card sorting; Ambiente virtual; Espaço público

ABSTRACT

Taking into account the constant changes and the fast-paced growth of cities, in which social, technological and economic developments are motivated by globalization, the need to reflect on how such elements happen from the perspective of Participatory Design have been identified in order to allow a consideration on the possibility of generating reflections about the importance of collective thinking and its value in relation to the ability to act up citizenship. Thus, the present work has aimed to verify how participatory processes work in a virtual environment, having the Parque da Criança, located in the city of Campina Grande-PB, as an object of study. For the methodological procedures adopted, bibliographic surveys and case studies were carried out supported by the card sorting tool, used to understand the mental pattern of people when performing groupings and understanding how they interpret and categorize information. As a result, it was observed that the use of participatory methodologies adapted to the virtual environment can positively influence perceptions about public space, so that design and technology together are able to arouse the feeling of belonging and conviviality, in addition to highlight the importance of exercising citizens' rights and duties. This way, design guidelines have been identified so that they can help the designer work in relation to the public space.

KEYWORDS: Participatory design; Card sorting; Virtual environment; Public place.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Portão de entrada do Parque da Criança.....	16
Figura 2 - Imagem aérea do Parque da Criança	17
Figura 3 - Mapa de localização do Parque da Criança.....	18
Figura 4 - Processos envolvendo o design participativo	22
Figura 5 – Exemplo do modelo aberto	27
Figura 6 – Exemplo de modelo fechado.....	28
Figura 7 – Exemplo de modelo híbrido.....	28
Figura 8 - Festival de teatro de rua	37
Figura 9 – Serenata iluminada realizada no parque.....	37
Figura 10 - Morador realizando limpeza na praça.....	38
Figura 11 – Festival realizado no parque	39
Figura 12 – Intervenção realizada pelos moradores do Jardim Colombo	40
Figura 13 – Esquema de apresentação do delineamento da pesquisa.....	45
Figura 14 – Mapa do Parque da Criança e seus respectivos atributos	47
Figura 15 – Procedimento adotados para a realização de coleta de dados.....	50
Figura 16 – Classificações adotadas para os cards	52
Figura 18 – Cards substituídos.....	54
Figura 17 - Cards descartados	54
Figura 19 - Aprimoramento do painel para fixação dos cards	55
Figura 20 – Divisão dos atos utilizados durante os <i>workshops</i>	57
Figura 21 – Esquema explicativo da etapa de recrutamento dos participantes	58
Figura 22 - Esquema explicativo mostrando a etapa de entrega dos kits	58
Figura 23 - Esquema explicativo mostrando a etapa de realização do workshop.....	59
Figura 24 - Esquema explicativo mostrando a etapa de geração de possibilidades .	60
Figura 25 - Esquema explicativo mostrando a realização do 2º <i>workshop</i>	61
Figura 26 - Perfil dos participantes selecionados para a pesquisa.....	63
Figura 27 - Mapa dos bairros de Campina Grande	64
Figura 28 - Captura de tela da reunião realizada com o grupo 01	65
Figura 29 - Chaminé preservada desde o período anterior à construção do parque	69
Figura 30 - Paredes pichadas	70
Figura 31 - Vazamento de água	70
Figura 32 - Captura de tela da participante durante a etapa de ideação.....	71

Figura 33 - Captura de tela do participante apresentando a proposta	72
Figura 34 - Cards positivos mais utilizados	73
Figura 35 - Gráfico das características positivas mais usadas.....	73
Figura 36 - Aspectos negativos mais citados	74
Figura 37 – Gráfico das características negativas mais usadas.....	74
Figura 38 - Cinco aspectos negativos mais citados	74
Figura 39 - Gráfico das características negativas mais usadas	75
Figura 40 - Cinco características dos mobiliários mais citados	75
Figura 41 – Gráfico das características dos mobiliários	76
Figura 42 - Classificação negativa dos mobiliários.....	76
Figura 43 - Classificação positiva dos mobiliários	76
Figura 44 - Aspectos relacionados à manutenção e serviços mais usados	76
Figura 45 - Classificação positiva dos serviços e manutenção	77
Figura 46 - Classificação negativa dos serviços e manutenção	77
Figura 47 - Nuvem de ideias propostas durante a etapa de <i>brainstorming</i>	77
Figura 48 - Proposição dos bancos com encostos.....	82
Figura 49 - Mapa de localização dos bancos com encostos	82
Figura 50 - Proposição do de manutenção dos bancos em alvenaria.....	83
Figura 51 - Utilização de cores vibrantes nos bancos	83
Figura 52 - Estações de leitura.....	84
Figura 53 – Mapa de posicionamento das estações de leitura.....	84
Figura 54 - Revitalização das lixeiras.....	85
Figura 55 – Novos pontos de lixeira instalados no parque	85
Figura 56 – Lixeira para coleta seletiva.....	86
Figura 57 – Mapa de localização das lixeiras para coleta seletiva	86
Figura 58 - Bebedouros próximos à pista de caminhada	87
Figura 59 - Bebedouros próximos à pista de caminhada	87
Figura 60 - Placas de identificação das espécies.....	88
Figura 61 - Estações de ginástica revitalizadas	88
Figura 62 -Pintura do piso das estações de ginástica	89
Figura 63 – Revitalização da pintura da escadaria.....	89
Figura 64 - Redário	90
Figura 65 – Mapa de localização do redário	90
Figura 66 – Placa de sinalização.....	91

Figura 67 - Mapa de localização das placas de sinalização.....	91
Figura 68 – Proposição para revitalização dos quiosques	92
Figura 69 – Mapa de localização dos quiosques.....	92
Figura 70 – Estação com saco de lixo para dejetos	93
Figura 71 - Mapa de localização das estações de sacos de lixo.....	93
Figura 72 - Simulação de iluminação noturna no parque	94
Figura 73 – Captura de tela dos participantes da reunião final	95
Figura 74 - Mudança na posição do redário.....	95
Figura 75 - Acréscimo de lixeiras para coleta seletiva	96
Figura 76 - Nova proposta para estação de leitura	96
Figura 77 - Mobiliários do parque antes da intervenção.....	97
Figura 78 - Mobiliários do parque após a intervenção.....	98
Figura 79 - Matriz SWOT.....	100

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Características do <i>card sorting</i>	25
Tabela 2 – Características dos modelos de <i>card sorting</i>	29
Tabela 3 – Etapas para aplicação do <i>card sorting</i>	30
Tabela 4 – Caracterização da pesquisa	44
Tabela 5 – Quantidade de participantes em cada reunião	51
Tabela 6 – Cartas desenvolvidas para aplicação	52
Tabela 7 – Cards selecionados para aplicação nos <i>workshops</i>	55
Tabela 8 – Considerações sobre o parque ideal	78
Tabela 9 - Ideias mantidas	79
Tabela 10 - Ideias descartadas	80
Tabela 11 – Relatos dos participantes do <i>Workshop</i>	99

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	Objetivos.....	15
1.1.1	Objetivo Geral	15
1.1.2	Objetivos Específicos	15
1.2	Justificativa	15
1.3	Delimitação da pesquisa.....	18
2	REFERENCIAL TEÓRICO	20
2.1	O Design Participativo	20
2.2	O card sorting	23
2.3	Etapas para aplicação do <i>card sorting</i>	30
2.4	Trabalhos e dinâmicas remotas.....	32
2.5	O espaço das cidades e o design.....	33
2.5.1	Casos de design participativo no Espaço Público	36
3	METODOLOGIA.....	42
3.1	Caracterização da pesquisa	42
3.2	Delineamento da pesquisa	45
3.3	Procedimentos para investigação.....	46
3.3.1	Local definido para a pesquisa.....	46
3.3.2	Definição do tamanho da amostra.....	48
3.3.3	Roteiro Operacional para aplicação dos questionários	48
3.3.4	Instrumento de coleta de dados	49
3.3.5	Procedimentos para coleta de dados	50
3.3.6	Teste piloto.....	54
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	63
4.1	Perfil dos participantes	63
4.2	Workshops.....	65

4.2.1	Ações realizadas durante os workshops	66
4.2.2	Resultados dos workshops.....	72
4.2.3	Mapa comparativo das intervenções do mobiliário no parque.....	96
4.2.4	Coleta de relatos	99
4.2.5	Matriz <i>SWOT</i>	100
4.3	Considerações Finais	101
REFERÊNCIAS.....		106
APÊNDICES		110
ANEXO		171

CAPÍTULO I

1 INTRODUÇÃO

O estudo aqui apresentado consiste na realização de um diagnóstico acerca das percepções sobre o Parque da Criança, localizado na cidade de Campina Grande-PB. Para a pesquisa foram investigados aspectos como a qualidade do espaço construídos e seus elementos compositivos, utilizando para tal ferramentas participativas em ambiente virtual. É importante destacar o fato de que a pesquisa foi desenvolvida em meio a uma crise sanitária mundial provocada pela COVID-19, este fato provocou inúmeras reflexões e pesquisas acerca das relações sociais e da utilização dos espaços públicos, na qual o surgimento de incertezas se instalou em aspectos econômicos e relações sociais nas cidades.

Diante da situação, os espaços públicos também foram atingidos pela conjuntura, em que foram apontadas as perspectivas acerca do retorno aos parques e praças, posto que o distanciamento social provocado pela pandemia poderia trazer uma nova forma de ocupação dos espaços, gerando dúvidas para toda a comunidade (MONTEIRO, 2020). Desta forma, a condição ligada ao isolamento social nos leva a refletir sobre a importância que os espaços públicos urbanos possuem, reforçando o fato que estes locais são espaços democráticos e abertos à participação coletiva, nos levando a refletir sobre a importância da vivência e da coletividade.

A pandemia sublinhou que o objetivo de integração, de inclusão social e da preservação do planeta não foi atingido. Está mais que evidente que a vida humana não pode ser separada do meio que dá condições a sua existência e que tais condições não são dadas, mas estão sendo constantemente elaboradas, produzidas, impulsionadas por fatores humanos ou ambientais; que fazemos parte de uma teia de relações que se caracteriza pela interdependência entre todos os que a compõe (ZANATTA e BRAGA, 2020, p.1917, *apud* CAPRA, 1996)

Destarte, espaços como praças e parques, tiveram seu valor ainda mais fortalecido, posto que a possibilidade de explorar ambientes que contemplem a natureza passou a ser visto mais uma vez como algo salutar e benéfico para a saúde da comunidade, de forma que tais espaços são capazes de contribuir para a regeneração de aspectos ligados a saúde do corpo e da mente dos cidadãos. Reforça-se, portanto, o fato de que os espaços públicos urbanos também demandam cuidado, de forma que eles precisam ser inclusivos e democráticos, visto que eles devem ser

criados para as pessoas, para que seja estabelecido ou mantido os sentimentos de pertencimento e de senso comunitário através do uso desses espaços.

Espera-se que com a pandemia, o espaço público inclusivo deixe de ser um ideal ilusório, e passe a se tornar uma realidade aplicada na cidade por meio de vários tipos de intervenções; uma vez que ser inclusivo não necessariamente está relacionado com a condição física, mas muitas vezes com o significado e as oportunidades oferecidas aos usuários. A sociedade necessita de espaços públicos para respirar, para conviver e para se defender do isolamento e do autoritarismo (MONTEIRO, 2020).

Partindo dessa premissa, é importante apontar para que na última década ocorreu um crescimento em relação às pesquisas que associam a saúde à qualidade do espaço público e ao próprio planejamento urbano, corroborando com o fato de que a saúde e a equidade da população estão diretamente relacionadas ao ambiente construído (HARRIS et al, 2016).

Dito isso, a Organização das Nações Unidas (ONU) e a Organização Mundial de Saúde (OMS), têm elaborado iniciativas que buscam a melhoria da qualidade de vida e do bem-estar das pessoas nos centros urbanos. Nesta perspectiva, a OMS (1995) em uma de suas diretrizes, aponta para o fato que uma cidade saudável consegue criar e melhorar continuamente seus ambientes físicos e sociais, além de expandir os recursos da comunidade, permitindo o apoio mútuo entre as pessoas em sua realização.

Um município saudável, de acordo com a OMS, é aquele em que as autoridades políticas e civis, as instituições e organizações públicas e privadas, os proprietários, empresários, trabalhadores e a sociedade dedicam constantes esforços para melhorar as condições de vida, trabalho e cultura da população; estabelecem uma relação harmoniosa com o meio ambiente físico e natural e expandem os recursos comunitários para melhorar a convivência, desenvolver a solidariedade, a co-gestão e a democracia (OMS, 1995)

Desta forma, para garantir a qualidade de vida das pessoas, a ONU apoia-se sob os objetivos de Desenvolvimento Sustentável propostos para 2030, na qual a meta indica como essencial a geração de vidas saudáveis e do bem-estar coletivo através de cidades seguras, inclusivas, resilientes e sustentáveis. Assim, reforça-se o fato da importância dos espaços públicos na vida de uma determinada comunidade, de forma que eles conseguem impactar diretamente na qualidade de vida, assim como

atenuar os efeitos de outros fatores externos. De acordo com Beraldo (2021), o conceito abrange aspectos que vão além da saúde física e mental, como a presença e a gravidade de doenças, além de aspectos ligados ao meio ambiente e as relações sociais.

Em meio ao isolamento social, outro aspecto também passou a ser fortemente utilizado, o ambiente virtual. Desta forma, o distanciamento físico entre as pessoas foi rapidamente substituído pela realização de encontros virtuais, tendo em vista que a conexão face a face entre as pessoas é algo importante para a saúde mental e bem-estar dos indivíduos. Entretanto, apesar da realização de conexões virtuais, vivenciar e experienciar o espaço físico deve ser visto como algo terapêutico.

[...] as epidemias transmitem medo e angústias e encadeiam reações no corpo social, que acaba por se tornar hostil entre seus componentes. A não fruição do espaço urbano implicaria, assim, um estado alterado de relacionamento entre os indivíduos (BONA, WANDERLEY, 2022, p.17).

De acordo com Matta et al. (2021), a possibilidade de interromper o distanciamento e se sentir em comunidade passou a ser visto como um desafio, de modo que os espaços comunitários se tornaram grandes vazios. Desta forma, recorrer ao ambiente virtual passou a ser visto como uma alternativa para o distanciamento físico entre as pessoas, tendo em vista que pode trazer implicações psíquicas e sociais como depressão, ansiedade, agressividade e impulsividade, assim como a dificuldade de promover relacionamentos interpessoais, posto que a convivência familiar se tornou mais intensa durante esse período.

À vista disso, a questão da qual parte este estudo se configura da seguinte maneira: **Como os processos participativos virtuais apoiados sob as ferramentas do *card sorting*, podem contribuir para a motivação de desenvolvimento de soluções colaborativas envolvendo o espaço público?**

Desse modo, o trabalho foi estruturado em quatro capítulos, nos quais as abordagens e evoluções metodológicas se complementam. O percurso para desenvolvimento das ações ocorreu em alguns momentos em um sentido linear e fechado e em outros seguiu o percurso fluido e necessário para que fosse possível alcançar os objetivos esperados. Assim, o primeiro capítulo consiste no desenvolvimento introdutório da pesquisa, o segundo aborda os aspectos

relacionados ao referencial teórico, o terceiro se trata da questão metodológica e o quarto capítulo consiste na apresentação dos resultados e discussões da pesquisa.

1.1 Objetivos

Esse estudo pretende explorar, a partir de pesquisas teóricas e empíricas, aspectos diretamente relacionados com o problema de pesquisa proposto. Para tal, serão apresentados os seguintes objetivos:

1.1.1 Objetivo Geral

Verificar como os processos participativos funcionam em ambiente virtual, tendo o Parque da Criança, situado na cidade de Campina Grande- PB, como estudo de caso.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Avaliar o processo de design em ambiente virtual;
- Identificar quais os fatores que interferem na satisfação dos usuários com relação ao mobiliário urbano e demais elementos compositivos presentes no local;
- Verificar que tipos de resposta as ações realizadas em ambiente virtual conseguem trazer em relação ao espaço investigado;
- Construir com a comunidade novas visões e perspectivas que ampliem a convivialidade entre os cidadãos que frequentam o lugar, através do Design Participativo;
- Elaborar diretrizes projetuais que auxiliem a prática do Design Participativo em ambiente virtual através do *card sorting*.

1.2 Justificativa

O interesse pela situação do espaço público urbano em Campina Grande-PB, especificamente no Parque da Criança, despertou em mim enquanto pesquisadora a vontade de entender melhor as necessidades que o espaço público possui. Assim, a pesquisa foi fomentada para que fosse possível tecer relações com a comunidade e

compreender de que forma o espaço tem sido percebido e vivenciado, considerando a utilização de ferramentas relacionadas ao Design Participativo no ambiente virtual.

O Parque da Criança em Campina Grande-PB (Figura 1), foi selecionado para a pesquisa como estudo de caso, pois, considerou-se a sua relevância histórica, a exemplo da preservação dos elementos arquitetônicos anteriores à sua fundação, ocorrida em 1993 e presente até os dias atuais. Além disso, o posicionamento geográfico também se destaca, pois está situado próximo a um dos principais cartões postais da cidade, o Açude Velho, tornando o espaço frequentado por pessoas que buscam à prática de esportes ou mesmo utilizam o local como espaço para descanso e contemplação, permitindo um fluxo contínuo de pessoas de diferentes bairros, por ser um dos poucos parques presentes na cidade de Campina Grande-PB.

Figura 1 – Portão de entrada do Parque da Criança



Fonte: acervo pessoal, 2022.

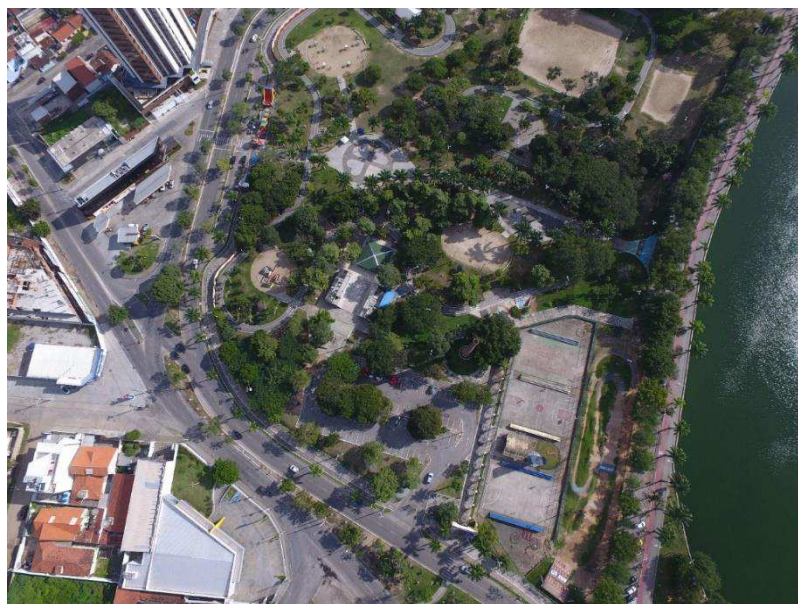
A importância desse estudo também ocorre sob a esfera social e ambiental. No aspecto social é possível fortalecer as relações de convivialidade entre a comunidade que frequenta os espaços públicos, criando possibilidades para acreditar que é possível intervir na esfera social, através do design. Sob o ponto de vista ambiental, destaca-se a importância da valorização dos espaços públicos, controle e uso da comunidade como forma de promover a participação popular e o resgate da cidadania. Desta forma, destaca-se a importância que a pesquisa trará para o meio acadêmico, provocando reflexões e contribuições envolvendo temáticas como o Design Participativo e suas ferramentas estratégicas como uma forma de provocar

inquietações acerca do ambiente público urbano, revelando a importância do pensamento colaborativo e do designer enquanto mediador.

A pesquisa traz reflexões e colaborações sobre temáticas envolvendo o Design Participativo e suas ferramentas para utilização em ambientes remotos, bem como são capazes de auxiliar discussões sobre a atuação do designer em cenários complexos, a exemplo dos espaços públicos. É importante destacar que com o crescimento das cidades, os espaços públicos precisam ter seu lugar de destaque, de modo que os elementos urbanos que compõem estes lugares merecem a atenção de profissionais ligados ao design, políticas públicas e a população em geral. Além disso, existe um entendimento de que o poder público não possui a capacidade de potencializar possíveis melhorias numa cidade de maneira isolada, se fazendo necessário o envolvimento de diferentes agentes para que seja possível construir novas soluções e perspectivas (Figura 2).

Assim, em função do caráter dinâmico, holístico e transdisciplinar, o design apresenta várias formas de atuação e colaboração em ambientes complexos, cuja prática possui um significado atual que envolve características mais conscientes e humanitárias, na qual o designer deixa de ser o centro projetual e passa a atuar como mediador de processos. Deste modo, se fez necessário estudar o Design Participativo para que ele possa ser compreendido como um aliado em relação às percepções do espaço público urbano.

Figura 2 - Imagem aérea do Parque da Criança



Fonte: acervo pessoal, 2018.

1.3 Delimitação da pesquisa

Com relação ao recorte geográfico, foi escolhido o município de Campina Grande-PB, que segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE, em termos populacionais ocupa a posição de segunda cidade mais populosa do Estado da Paraíba. Para tal, foi escolhido como recorte espacial o Parque da Criança (Figura 3), localizado na zona sul da cidade, fundado em 1993 em um lugar onde por muito tempo funcionou o curtume da família Motta, no bairro do Catolé.

Desse modo, faz-se necessária a delimitação do objeto de estudo de acordo com o objetivo proposto, nesse caso foi escolhido o Parque da Criança, em Campina Grande, bem como os seus elementos compositivos voltados para os aspectos de circulação, transporte e infraestrutura (bancos, lixeiras e placas de sinalização).

Figura 3 - Mapa de localização do Parque da Criança



Fonte: adaptado de *Google Maps*, 2022.

CAPÍTULO II

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O Design Participativo

O Design Participativo (DP) se origina dos projetos experimentais realizados na Escandinávia durante os anos 70 e 80 por parcerias entre academia e sindicatos trabalhistas com o objetivo de empoderar os trabalhadores e promover locais de trabalho mais democráticos, permitindo que os operários definissem de que maneira as novas tecnologias poderiam ser empregadas nas fábricas. Durante o tempo em que progrediu e descobriu novas utilidades, o DP continuou comprometido com sua proposta original de fazer a ideia acontecer de forma diferenciada, permitindo que as soluções venham de quem melhor entende o problema, o próprio usuário (SOUZA, 2020). Desta forma Ilvari (2004, p. 26), define:

O design participativo é uma abordagem que procura trazer as pessoas servidas pelo design para o centro do processo criativo. A diferença essencial em relação a abordagens como o design centrado no usuário é que, enquanto nessas o trabalho é feito para os usuários, no design participativo ele é feito com os usuários.

No design participativo a solução surge a partir de seus utilizadores, ao contrário de ser simplesmente entregue a eles. Trata-se, portanto, de um posicionamento oposto a abordagens tradicionais do design. Muito além do que o seu nome significa, esta perspectiva sugere que os membros que fazem parte do processo sejam considerados detentores das ideias que o projeto busca atender, e que por isso o resultado dos problemas identificados deve vir da própria comunidade (SOUZA, 2020).

Leite (2022) aponta para o fato de que a função ativa do cidadão em relação ao processo de design é considerada por alguns estudiosos como design participativo, ao passo que outros fazem uso do termo co-design para reconhecer que o processo faz uso de métodos criativos e participativos liderados pelo design. Sanders (2006), reitera que, em vez disso, existem princípios e padrões que podem ser explorados de formas diferentes com pessoas distintas, na qual os co-designers são capazes de tomar decisões e não apenas propor sugestões. Nesta perspectiva, a autora ressalta ainda que os co-designers não são apenas os profissionais de design, mas também fazem parte deste grupo os cidadãos e outros profissionais que auxiliam na

identificação de problemas ou necessidades, assim como auxiliam na etapa de criação do *briefing* e das etapas de geração de alternativas e desenvolvimento de soluções.

Torres (2020) afirma ainda que todas as pessoas possuem capacidade suficiente para participar do processo de projeto, entretanto existe uma tendência natural das pessoas que se envolvem na causa serem mais servidas ao invés de serem cocriadoras ativas de soluções, tão pouco co-designers ou co-produtoras. Diferente das soluções centradas no usuário, o DP está focado na participação ativa como parte da solução, enfatizando o engajamento entre todos os membros de um determinado grupo ou comunidade.

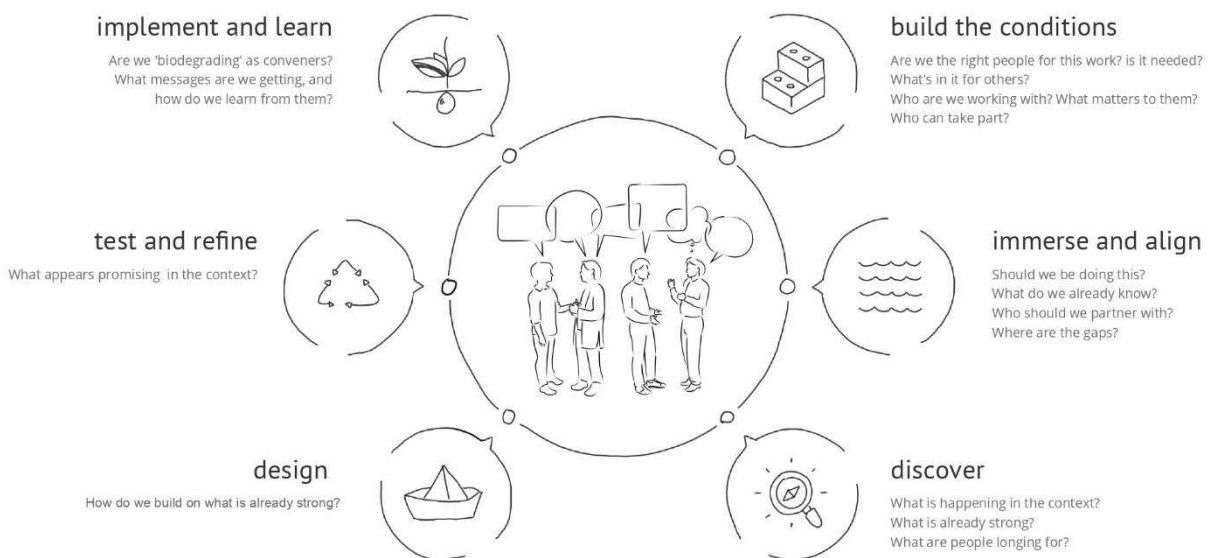
Sanders e Stappers (2008) afirmam que a prática do design participativo cada vez mais tem sido utilizada, uma vez que ela oferece a possibilidade de geração de conhecimento e participação através da procura por informações, conceituação das atividades e geração de ideias que estejam relacionadas com a proposta inicial do projeto através dos seus colaboradores. Assim, a prática do design participativo pode ocorrer de diferentes formas, uma vez que se trata de uma abordagem que promove o envolvimento entre membros detentores de formas específicas de conhecimento relacionadas à prática dessas experiências.

Niemeyer (2017) aponta para o fato de que o processo de design participativo está diretamente ligado à inovação social, de modo que os designers desempenham a função tanto de facilitadores quanto de participantes de equipes compostas por pessoas com diferentes habilidades. Neste processo estão os *stakeholders*, pessoas interessadas no processo, podendo ir desde investidores, comunidades, produtores, prestadores de serviço, entes públicos e privados, etc. Seguindo ainda o pensamento da autora, é possível compreender que o design e a inovação social têm como objetivo beneficiar e capacitar grupos de comunidades menos favorecidas economicamente, portanto é presumível que tal comunidade desfrute de uma posição social na qual ela possa ter voz ativa, interagindo nos vários setores econômicos. Logo, é possível perceber que o design possui a capacidade de intervir dentro de situações capazes de trazer respostas positivas para determinados grupos sociais.

É importante levar em consideração que os esforços colaborativos e participativos dos grupos envolvidos no processo não podem ser considerados como atividades marginais ou inexistentes, mas sim devem ser consideradas parte integrante da maneira como o design contemporâneo funciona (HUSSAIN et al. 2012).

De acordo com os autores, as manifestações tem implicações consideráveis para o Design, que tradicionalmente têm se preocupado com a forma como os processos participativos são capazes de serem impulsionados pelo envolvimento das pessoas que serão afetadas pela solução que está a ser desenvolvida. Os designers que trabalham com o DP e suas práticas são capazes de realizar inúmeras tarefas que reforçam a importância do processo participativo (Figura 4). Mesmo com limitações que podem acontecer durante a evolução, tais experiências tendem a trazer respostas significativas para aqueles que o praticam.

Figura 4 - Processos envolvendo o design participativo



Fonte: Kelly Ann Mckercher, 2021.

Assim, na abordagem participativa é possível envolver a pesquisa contextual, um tipo de abordagem que permite oferecer novas formas de entender sobre os grupos envolvidos e suas vivências e realidades. Deste modo, obtêm-se mais informações sobre as comunidades a qual está sendo realizada a pesquisa, e é possível realizar o cruzamento de informações, entendendo suas inspirações e percepções. Bonito (2019) aponta neste sentido que o design busca elementos relacionados com o problema ao qual procura elucidar. Logo, para que a pesquisa contextual aconteça os dados são coletados através de abordagens qualitativas e quantitativas, relacionadas à compreensão de características ligadas ao contexto projetual.

Conforme Hyysalo e Hyysalo (2018) e Jensen e Petersen (2016), os designers precisam corresponder suas investigações ao contexto local no qual estão inseridos, e assim, desenvolver, modificar e ajustar os métodos para que os esforços envolvidos em grandes desafios possam permear tanto sob aspectos cotidianos quanto por implicações e efeitos estratégicos. Os autores apontam ainda que os que estão envolvidos dentro do processo de design participativo fazem adaptações constantes em relação à tomada de decisões e aos ajustes necessários para a realização de ações em cenários específicos, pois não existe um contexto pré-estabelecido, ele surge e progride na e da situação, bem como a partir das ações ligadas à concepção colaborativa.

Portanto, é importante destacar que a prática do design participativo não se encontra na realização de conexões diretas entre método, estratégia e política. Com isso, a realização deste movimento trata-se de uma habilidade construída através da prática, bem como por meio de experiências e reflexões. Esta percepção auxilia, entre outras coisas, a não subestimar questões como alinhamentos, competências, preparativos, recursos e eventualidades estratégicas que devem ser consideradas na construção participativa.

2.2 O card sorting

O *card sorting* trata-se de um método utilizado para auxiliar na classificação e categorização em diversos níveis, bastante utilizado por pesquisadores e profissionais. O método possui uma diversidade de utilização, devido à capacidade de identificar e explicar estruturas reais ou percebidas em um determinado espaço de informação. A classificação de cartões trata-se de uma técnica utilizada para a elucidação de conhecimentos, na qual o homem utiliza para dar sentido ao meio e ao mundo onde vive. Trata-se de uma estratégia onde é possível organizar conhecimentos e informações, sua função é revelar as estruturas conceituais ou categorizações de um determinado público-alvo (LOBINGER e BRANTNER, 2020).

A classificação dos cartões exige que os participantes organizem um conjunto de instâncias, cuja categorização deve ser homogênea, e seguir uma lógica que ocorra segundo os princípios e critérios adotados. Conforme a variante escolhida para a classificação do cartão, o conteúdo dos *cards* pode ser diferente, assim como os

critérios para a categorização podem ou não ser fornecidos pelo aplicador (SPENCER, 2009).

O método utilizado para a classificação dos cartões possui suas raízes na psicologia. De acordo com Elling et al. (2008) o método foi traçado no início da década de 1920, através da abordagem conhecida como *Winsconsin Card Sorting Test* (WCST). O WCST trata-se de um esquema de classificação que possui um sistema repetido e com critério único, cuja estratégia exige que os participantes realizem a classificação de um mesmo conjunto de cartões repetidas vezes, porém com critérios diferentes para cada classificação. O objetivo do método é determinar até que ponto o participante consegue pensar de maneira abstrata, extraindo informações do conjunto de instâncias e usando a variação dessas condições como uma maneira para descrever as classificações em categorias.

De acordo com Lobinger e Brantner (2020) a categorização dos elementos é identificada pelos investigadores e os participantes são novamente testados através da capacidade de reconstruir a categorização. Desde então, a técnica de classificação de cartões tem sido amplamente utilizada como ferramenta de marketing comercial, pesquisa psicológica e na interação humano-computador.

Para a investigação sobre diversos aspectos a serem considerados dentro da metodologia envolvendo *card sorting*, serão apontadas características baseadas na pesquisa desenvolvida por Donna Spencer (2009). A autora afirma que existem inúmeras formas para classificação dos cards, de modo que uma forma pode trazer resultados diferentes. Os métodos podem ser classificados em abertos ou fechados, individuais ou em equipe, manual ou através do uso de *software*. É importante destacar que, antes de iniciar a aplicação dos cards, o pesquisador deve ter em mente os objetivos que precisam ser alcançados. Conforme a autora, para determinar qual modelo utilizar, deve-se observar que no modelo aberto os participantes criam e etiquetam seus próprios grupos de cartões, e no fechado o pesquisador fornece um conjunto de categorias e pede que os participantes classifiquem os cards.

Outro aspecto a ser considerado está relacionado à realização das atividades de maneira individual ou em equipe, tendo em vista que esta decisão pode afetar a qualidade e o tipo de resultado que se pretende alcançar, influenciando na tomada de decisões que fazem parte do processo. Na realização da dinâmica em grupo, os envolvidos podem falar sobre o que estão fazendo e discutir entre si como realizar de maneira mais eficiente a classificação dos cartões, de modo que este momento pode

ser considerado mais útil e enriquecedor do que o próprio resultado obtido pela escolha do cartão (Tabela 1).

Tabela 1 – Características do *card sorting*

CARD SORTING			
BENEFÍCIOS	TIPOS	PASSOS	ANÁLISE
<ul style="list-style-type: none"> • Rápido • Econômico • Centrado no usuário • Método estabelecido 	<ul style="list-style-type: none"> • Aberto • Fechado • Híbrido 	<ul style="list-style-type: none"> • Definir tópicos • Criar cartões • Escolher o Modelo • Recrutar participantes • Teste e análise 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar padrões • Matriz de similaridade • Análise centrada no usuário

Fonte: autoria própria, 2022.

Apesar de ser interessante a realização do trabalho em equipe, deve-se apontar para o fato de que tal ação pode trazer respostas comportamentais negativas, pois em algum momento da dinâmica um membro dominante de uma equipe pode forçar a opinião dos demais integrantes, refletindo no resultado da pesquisa (SPENCER, 2009).

Outro modelo que pode ser explorado é o cartão individual, possibilitando a obtenção de números mais significativos de respostas e por vezes pode facilitar a coordenação do processo, quando comparado ao modelo coletivo. Entretanto, a principal desvantagem é que o participante pode não possuir o mesmo discernimento no processo de classificação, uma vez que no trabalho em equipe os participantes podem pensar em voz alta e expor o motivo da classificação.

Também é possível utilizar os dois métodos, de modo que o processo pode envolver a classificação individual e depois seguir para a coletiva e vice-versa, de modo que a partir dessa estratégia de classificação o mediador consiga investigar dentre os cards qual tipo de cartão individual pode receber mais destaque em um determinado número de pessoas. É importante apontar que na realização da atividade em grupo ou individual, o mediador deve estar presente em todos os momentos, para que seja possível observar atentamente o processo e perceber se o agrupamento dos

cards ocorreu como esperado e quais foram classificados de maneira mais fácil, e quais foram deixados de lado (MAURER e WARFEL, 2004)

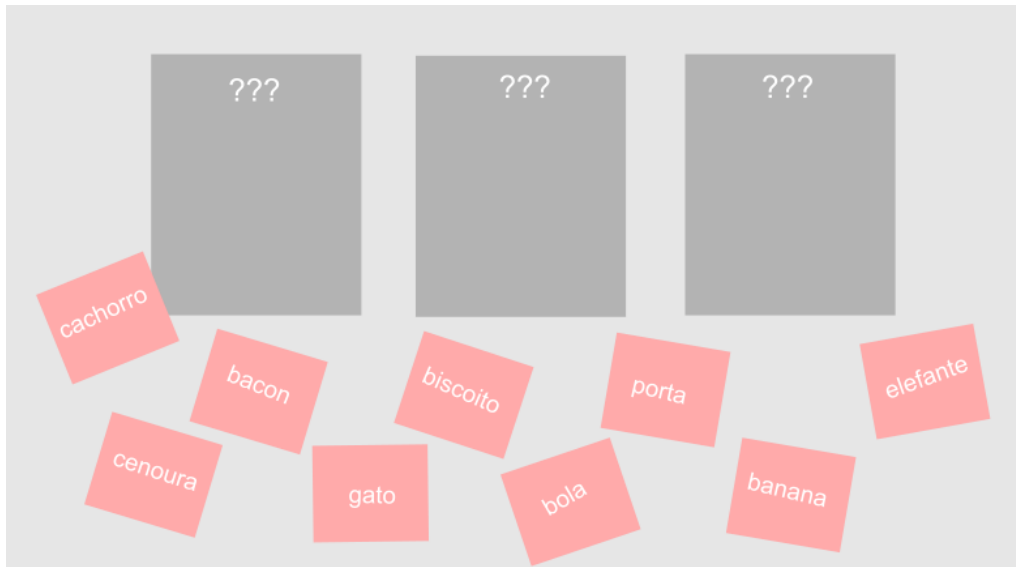
Os autores também apontam que outra categorização a ser considerada está relacionada a utilização dos cartões utilizando ferramentas digitais ou físicas. Na classificação manual é possível explorar uma vasta gama de pessoas, que de alguma maneira não se sentem completamente seguras para utilizar determinados modelos de tecnologia. Além disso, os cards físicos permitem que o participante espalhe o material e o classifique de forma mais natural, tornando a atividade mais intuitiva para a maioria dos participantes. A classificação dos cartões utilizando um *software* tende a ser semelhante ao modelo manual, na qual os participantes podem classificar e categorizar o material. A vantagem ao utilizar este método é a facilidade de envolvimento entre os participantes que se encontram geograficamente distantes uns dos outros, assim como é possível inserir mais de uma pessoa no processo.

2.2.1.1 Modelo aberto

Utilizados de maneira mais frequente que os cartões fechados, os cartões abertos permitem a obtenção de informações sobre os grupos criados pelos participantes, assim como os cartões que vão para os grupos. É importante frisar que o modelo aberto não precisa ser completamente livre, pois os participantes podem ter a autonomia de classificar os cards da maneira que lhes convém.

Dependendo da intenção que se busca alcançar, o mediador pode pedir que cada participante realize a classificação dos cartões obedecendo critérios particulares, como a classificação dos cards de acordo com passos e fases de um processo, a categorização dos principais grupos de audiência ou a ordenação das principais tarefas que possam realizar (Figura 5). Assim, os participantes ordenam os cartões baseado nos critérios escolhidos por eles mesmos (SPENCER, 2009).

Figura 5 – Exemplo do modelo aberto



Fonte: autoria própria, 2022.

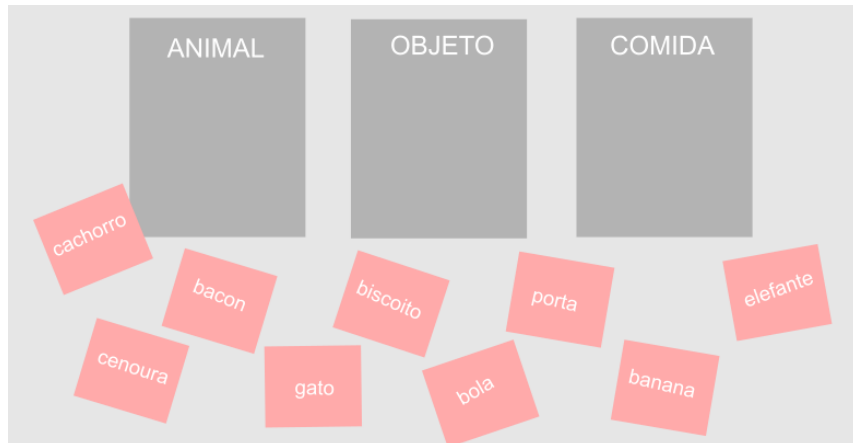
2.2.1.2 Modelo fechado

No método fechado apontado por Spencer (2009) não são consideradas tantas informações como no aberto, tendo em vista que não se pode explorar que tipos de grupos de pessoas criaria. Entretanto, em alguns momentos não há necessidade de gerenciar o grupo de maneira tão ostensiva como no modelo aberto.

Dessa forma, a utilização do modelo fechado se adéqua em situações como a existência de categorias que o participante conhece, mas não tem habilidade ou conhecimento suficiente para alterá-lo (Figura 6). O mediador busca entender qual caminho o participante irá tomar quando há uma limitação de direções e conteúdo a ser explorado. Outros fatores seriam a condição de adicionar algum elemento de fácil compreensão a uma estrutura existente, para que os grupos trabalhes de maneira segura e confiante, considerando a possibilidade de explorar aspectos ligados ao melhor posicionamento do conteúdo investigado.

Assim, como no modelo aberto, os cartões fechados podem ser realizados por motivos que não se restringem à capacidade de identificar a localização do conteúdo, e podem ser utilizados como uma ferramenta para a comunicação e construção de consensos, ou como pesquisa adicional dos utilizadores. Eles podem ser descritos como uma maneira eficiente para verificar se um conjunto de categorias auxiliará as pessoas a encontrar ou perceber um determinado tipo de informação.

Figura 6 – Exemplo de modelo fechado



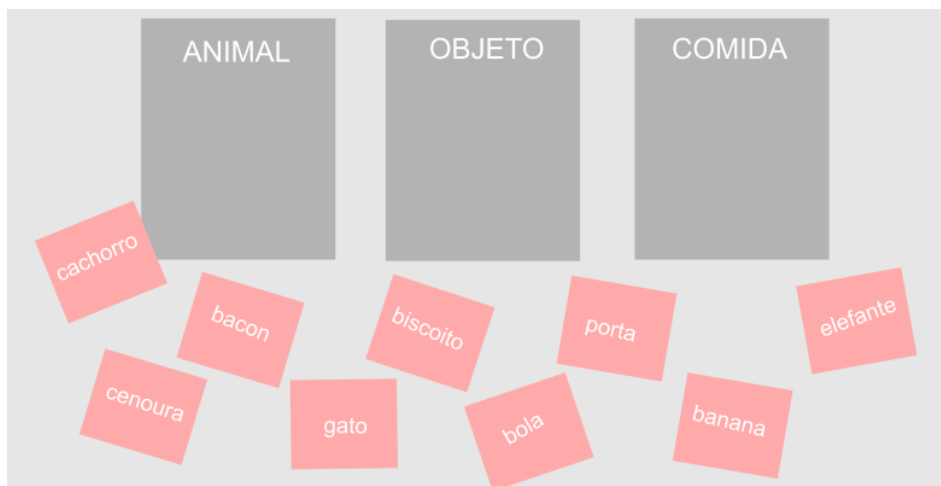
Fonte: autoria própria, 2022.

2.2.1.3 Modelo híbrido

Esse tipo de classificação utiliza tanto o modelo aberto quanto o fechado (Figura 6). Nesse formato os participantes organizam os cartões em categorias pré-definidas, assim como possuem a liberdade para determinarem as próprias categorias, identificando se as categorias utilizadas fazem sentido.

Este modelo é indicado quando o grupo deseja melhorar os níveis de classificação, a fim de gerar ideias sobre a melhor maneira de agrupar os tópicos, identificando aspectos como a ausência de itens ou categorias. A partir da utilização dessas estratégias o pesquisador pode obter ideias sobre categorias inexistentes, auxiliando o processo de decisões de design.

Figura 7 – Exemplo de modelo híbrido



Fonte: autoria própria, 2022.

Tabela 2 – Características dos modelos de *card sorting*

TIPO	O QUE É	SUGESTÃO DE USO
MODELO ABERTO	<ul style="list-style-type: none"> Os participantes classificam os cartões em grupos e depois nomeiam os próprios grupos Os participantes podem nomear as categorias livremente 	<ul style="list-style-type: none"> Criar propostas ou melhorar as existentes Identificar padrões sobre como os usuários enxergam o conteúdo Gerar ideias sobre como estruturar e rotular as informações.
MODELO FECHADO	<ul style="list-style-type: none"> Os grupos são previamente criados e rotulados pelo pesquisador, e o usuário apenas agrega itens a grupos pré-existentes Os participantes organizam os cartões em categorias existentes 	<ul style="list-style-type: none"> Descobrir se os usuários entendem suas categorizações; Identificar categorias duvidosas e/ou enganosas informadas sobre como melhorar Garantir que as informações sejam organizadas de uma maneira que faça sentido para os participantes Aprender como os usuários priorizam e classificam as informações dentro das categorias existentes
MODELO HÍBRIDO	<ul style="list-style-type: none"> Os grupos criam categorias e agrupam o conteúdo da maneira que o participante achar mais coerente. 	<ul style="list-style-type: none"> Testar as estruturas para saber se o trabalho funciona como esperado Quando existe uma informação categorizada, mas precisa organizar as informações.

Fonte: autoria própria, 2022.

Além dos aspectos relacionados aos modelos disponíveis, o *card sorting* também pode ser subdividido em individual e em grupo. No modelo individual os

participantes realizam o agrupamento do material sozinhos, de forma que os dados com as respostas são compilados e analisados; já no modelo em grupo os participantes são divididos em pequenos grupos, de acordo com o seu perfil.

2.2.1.4 *Card sorting* virtual

Na classificação digital são utilizadas ferramentas *on-line* e *softwares* para simular a atividade de arrastar e soltar os cards, ou dividi-los em grupos. Esse método requer menos recursos, além de ser uma forma rápida de coletar os dados e pode ser utilizado tanto no modelo quanto fechado, entretanto, pode afastar as pessoas que não se sentem seguras ao utilizar recursos tecnológicos.

2.2.1.5 *Card sorting* físico

A classificação utilizando cards físicos e uma técnica mais tradicional, onde os tópicos encontram-se anotados nos cards e os participantes fazem o agrupamento no espaço de trabalho onde está sendo realizada a atividade. Nesse modelo é possível trabalhar com grupos mais complexos, além de ser mais flexível e intuitivo.

2.3 Etapas para aplicação do *card sorting*

Tabela 3 – Etapas para aplicação do *card sorting*

Etapa	Ação
01	<p>Criar os cartões e um documento</p> <ul style="list-style-type: none"> Embaralhar e entregar os cartões ao participante. O usuário deve olhar cada cartão e colocar as cartas que “pertencem juntas” na mesma pilha. Se o participante não tiver certeza sobre um cartão, ou não souber o que ele significa, não há problema em deixá-lo de lado.
02	<p>Participantes organizam os cartões</p> <ul style="list-style-type: none"> Explique aos participantes sobre a possibilidade de mudar de ideia enquanto agrupam as cartas: eles podem mover uma carta de uma pilha para

		outra, mesclar duas pilhas, dividir uma pilha em várias novas pilhas e assim por diante.
03	Participantes nomeiam os cartões	<ul style="list-style-type: none"> • Ao terminar os agrupamentos dos cartões, entregue novos cartões em branco para escreverem um nome para cada grupo criado, nomeando cada pilha de cartas (método aberto ou híbrido). • É possível obter algumas ideias para categorias de navegação, mas é possível que os participantes criem tópicos ineficazes.
04	Questionamento dos participantes	<ul style="list-style-type: none"> • Os usuários podem explicar a lógica por trás dos grupos que criaram.
05	Se necessário, peça ao usuário tamanhos de grupo mais práticos	<ul style="list-style-type: none"> • O pesquisador não deve impor seus próprios desejos ou preconceitos ao participante durante as primeiras etapas, mas após o agrupamento preferido do usuário e da entrevista qualitativa, é possível pedir ao participante que separe grandes grupos em subgrupos menores e vice e versa.
06	Repetir o processo com outros grupos de participantes	<ul style="list-style-type: none"> • É necessário um número mínimo de usuários para detectar padrões nos modelos mentais dos usuários.
07	Análise dos dados	<ul style="list-style-type: none"> • Após a obtenção dos dados, é importante buscar grupos comuns, nomes de categorias ou temas e itens que foram emparelhados com frequência.

Fonte: autoria própria, 2022.

2.4 Trabalhos e dinâmicas remotas

A internet tornou-se uma das principais ferramentas de trabalho e pesquisa e encontra-se cada vez mais presente no cotidiano da população, afetando diretamente a forma de comunicação entre as pessoas. Desta forma, com a popularização das redes sociais as relações interpessoais de maneira virtual tornaram-se mais fáceis e disponíveis. Neste sentido, a comunicação entre as pessoas passou a ser afetada pela distribuição de conteúdo em rede e as relações sociais tendem a se tornar cada vez mais disponíveis, na qual o aprendizado também pode ser influenciado por essa forma de comunicação, podendo ocorrer em qualquer lugar e a qualquer momento (SILVA e MIRANDA, 2016).

Neste sentido, o uso da tecnologia abre caminhos sobre uma nova forma de cumprir determinadas tarefas e resolver problemas, pois quando uma determinada comunidade está livre de limitações individuais e tem acesso, enquanto grupo, a uma diversidade de conhecimentos e experimentações oriundos de discussões e situações envolvendo conflito e competição, o grupo pode evoluir e aprender de maneira coletiva de maneira eficiente. Deve-se apontar para o fato que a colaboração por si só não é capaz de gerar efeitos cognitivos, seus resultados estão diretamente relacionados com o engajamento e as interações produtivas entre os grupos (*Ibidem*, 2016).

Ferreira (2020) aponta que as tecnologias digitais são capazes de promover o contato heterogêneo de elementos (humanos e não humanos), formando um ambiente capaz de comportar essa nova biosfera. Nesse sentido, o autor não anula o fato de que tais elementos não se comunicavam anteriormente, ou exerciam influências, mas com a ausência de uma linguagem em comum, a comunicação era negligenciada ou ignorada. As tecnologias comunicativas são capazes de abrir caminhos no cenário virtual, promovendo conexões e, portanto, mais do que a própria estrutura física e as pessoas que fazem parte desse cenário, os lugares podem ser entendidos como sistemas informativos, sendo a intensidade das informações que fazem parte desse sistema que moldam as situações e os comportamentos sociais.

Nesta perspectiva, o pensamento do design envolve aspectos tanto materiais quanto imateriais, desprendendo-se das questões estéticas-formais e abraçando questões relacionadas a reelaboração cultural, paisagística, urbana, além de questões como os genes e a própria natureza. Bonsiepe (2011) defende que ao pensarmos nos “ambiente”, no ciberespaço e na realidade virtual ou qualquer outra definição

equivalente, tudo é interface, ou seja: tudo é design. Ferreira (2020), aponta que a utilização de plataformas virtuais associada às capacidades de atuação do designer, geram cenários onde o profissional assume a função de facilitador, cuja associação com o uso de *softwares* resultam em trabalhos criativos e de construção coletiva, modificando o pensamento individual para algo descentralizado, aberto e participativo, com comportamentos e interações em formas comunicativas mais livre e menos lineares.

[...] a ideia de design como um ecossistema de participação não remete a uma forma participativa exclusivamente humana, separando designers e usuários e convidando-os a um intercâmbio de seus papéis usuais, tampouco enfatiza a interferência técnica de maneira superficial e instrumental, mas aponta para a ideia de uma construção colaborativa com toda a heterogeneidade de elementos de uma ecologia comunicativa (Ferreira, 2020 p. 51).

Portanto, a utilização de ferramentas virtuais como forma de comunicação contribui para a promoção de reflexões sobre o exercício da cidadania e da participação política. Nesta perspectiva a partir das evoluções envolvendo as forma de atuação do design, destaca-se a esfera social, atravessando conceitos e reforçando o caráter híbrido e multidisciplinar que ele possui.

2.5 O espaço das cidades e o design

Hodiernamente as cidades são geridas pela influência do pós-fordismo e pela desafiadora globalização, assim como pelos princípios relacionados à sustentabilidade, cidadania e coesão social, como também por crises ligadas ao setor financeiro e econômico. Desta forma, estes espaços necessitam de uma atualização acerca da responsabilidade crítica e na estruturação do mundo contemporâneo, aponta Barros (2019).

Com isso, é importante destacar que se por um lado, vivenciar a coletividade pode ser considerado como algo capaz de direcionar uma mudança na qual é possível interferir em setores econômicos, culturais, sociais e tecnológicos, por outro lado, elas ocasionam outros riscos e oportunidades que são percebidas diretamente na criação e construção do espaço público urbano, de forma que, na contemporaneidade, o

espaço público passa a ser visto como um local relacionado à coletivização e expressão social, na qual a importância de tais espaços precisa ser repensada (BRANDÃO, 2003).

O autor ainda afirma ainda que o espaço público deve ser compreendido como um local onde acontecem relações interpessoais e com o meio que os cerca, configurando um componente importante dentro do espaço metropolitano. Por isso, conservá-lo deve ser visto como algo importante e salutar dentro do dia a dia das cidades. Seguindo o pensamento, é importante destacar que a cidade se trata de um organismo vivo, com elementos complexos e que exigem atenção especial, de modo que o design pode ser utilizado como ferramenta para expressão social em relação à cidade e ao espaço público, uma vez que ele apresenta recursos para a geração de valores, estabelecendo vínculos relevantes para a comunidade.

Santos *et al.* (2022) afirma que o espaço urbano se caracteriza pela sua complexidade e dinamicidade dos processos que nele acontecem. Desta forma, trata-se do resultado de ações sociais e culturais, devendo ser usado como mediador na criação de atmosferas sociais responsáveis por comportamentos, valores e ambientes de convivências. Josep Maria Montaner e Zaida Muxí (2014) apontam para o fato de que os espaços comunicam modos de ordenação e soberania da sociedade que a constitui. Deste modo, assim como a arquitetura e o urbanismo, o design também desempenha grande importância nas questões políticas, investigando a instabilidade da cidade contemporânea, seus desapontamentos e seus indícios de reintegração. Os autores preconizam a urgência de consolidar um comportamento crítico capaz de propor sugestões oriundas da destruição dos processos dominantes, especialmente por um planejamento analítico que objetiva desvendar as ideologias ligadas à globalização e ao consumo.

Desta forma, abordar conceituações como a definição de lugar como algo que pode ser caracterizado em relação à territorialidade e a construções espaço-temporais, assim como um local utilizado para a promoção de processos sociais, culturais, políticos, que podem ser historicamente dinâmicos ou mesmo sensoriais deve ser apontado como algo socialmente relevante. Para Milton Santos (1994), pesquisador de importante referência no assunto e vencedor do prêmio Nobel de Geografia, o lugar se define como encontro entre possibilidades ocultas e oportunidades preexistentes ou criadas.

Partindo dessa premissa, é necessário fazer uma conexão entre o espaço público e o seu projeto propriamente dito, de forma que é necessário entender que os produtos e os espaços que desenhamos fazem parte de uma questão coletiva maior, sendo essenciais para a identidade de um dado lugar onde a noção de pertencimento torna-se algo primordial. Assim sendo, o projeto de design é capaz de influenciar a relação entre o espaço público urbano e os seus utilizadores. De acordo com Heemann (2017) o designer possui habilidades para identificar e avaliar a qualidade dos espaços públicos, na qual devem ser considerados aspectos como sociabilidade, acessibilidade, estado de atividade e conforto.

Águas (2012) afirma que a determinação de um espaço público não está relacionada diretamente à questão do seu design, mas que ele é utilizado e partilhado ativamente por diferentes grupos e indivíduos, envolvendo experiências e vivências dentro daquele espaço. Desta forma Santos *et al.* (2022) apontam que os espaços públicos são locais de partilha coletiva cuja apropriação não pode ser exercida de modo particular, pois ele deve ser visto como símbolo de urbano na qual existem memórias e identidades, assim como devem ser vistos como instrumento para a construção da personalidade urbana. Assim, é possível afirmar que o espaço público é co-produzido, pois não existem traços apenas do projetista, mas também há uma parcela na qual a população atua.

Ao mediar as ações e promover a troca de informação, o design é capaz de potencializar a cultura da participação, para que cada vez mais a comunidade tenha voz ativa. Neste sentido, para que os projetos desenvolvidos para grandes grupos sociais alcancem o objetivo almejado, diversas demandas e visões necessitam ser consideradas durante o seu desenvolvimento. Assim, Manzini e Rizzo (2011) consideram o design participativo como um processo aberto onde as funções de cada participante e aquilo que está em jogo sejam elucidadas durante o processo de design. Desse modo, Braida e Nojima (2014) afirmam que o design se trata de um fenômeno de linguagem, na qual essa área de conhecimento pode ser entendida como prática comunicativa e sociocultural. Ferreira (2017), aponta que os produtos de design são sistemas de signo, capazes de ressignificar os espaços da cidade. Logo, são capazes de gerar significados, compor mensagens e construir discursos.

Efetivamente o design atua em cenários cada vez mais dinâmicos, fluídos e ativos, de modo que as contribuições têm se expandido de maneira significativa, ultrapassando os limites da projeção de artefatos para a projeção de valores; este

fato tem gerado soluções voltadas tanto para contextos mercadológicos quanto para questões relacionadas a melhoria da qualidade de vida de uma determinada população (MORAES, 2010).

Em vista disso, o design torna-se então parte de um processo em que o designer aumenta sua esfera projetual e passa a contribuir com diferentes disciplinas, agregando novos atores ao processo criativo. Assim, questões como a cultura, a arte e o design possuem uma atribuição importante em relação à continuação de um ilusório de pontos de vista diversos, sob os quais tais heterogeneidades podem se tornar públicos, e assim sobrepujar atos e planos em várias esferas.

2.5.1 Casos de design participativo no Espaço Público

Para embasar melhor as discussões teóricas, serão apresentados alguns casos de sucesso que apresentaram soluções envolvendo questões como a melhoria do espaço público e design participativo. É possível identificar inúmeras iniciativas que sugerem formas diferentes de consumo e colaboração entre as pessoas em relação ao espaço público e seus elementos compositivos, a exemplo do mobiliário urbano e da própria paisagem que integra o lugar. Algumas iniciativas se baseiam no fortalecimento das relações envolvendo os membros de uma determinada comunidade e a sua conexão com estes espaços.

2.5.1.1 Projeto Porto Alegre CC

O projeto Porto Alegre CC, criado em 2011, trata-se de um espaço para colaboração cidadã, em que é possível debater, inspirar e transformar a própria cidade. Trata-se da concretização do conceito de *Wikicidade*, cuja ideia é permitir a discussão sobre história e realidade, bem como o futuro de lugares específicos, ocorrido após uma experiência liderada pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos em parceria com a comunidade, prefeitura e inúmeras organizações civis, no Parque da Redenção (Figura 8).

Figura 8 - Festival de teatro de rua



Fonte: <https://pt-br.facebook.com/poa.cc/>

A proposta do projeto é utilizar a ferramenta como espaço para criação de pautas e debates, assim como apontar questões que precisam ser melhoradas na cidade, além de servir como um espaço aberto em que é possível convidar a própria comunidade para ajudar a transformar ideias em realidade. Dentre as ações realizadas pelo projeto, está a serenata iluminada (Figura 9), considerado um dos grandes acontecimentos relacionados à convivência fraterna dentro do espaço urbano, no qual foi possível reunir diversas pessoas, para experienciar o espaço urbano e suas possibilidades.

Figura 9 – Serenata iluminada realizada no parque



Fonte: <https://pt-br.facebook.com/poa.cc/>

2.5.1.2 Coletivo Ocupe & Abrace

O Coletivo Ocupe & Abrace também é outro exemplo a ser apontado, uma vez que a ideia surgiu a partir da vontade de revitalização da Praça Homero Silva, situada na cidade de São Paulo, nomeada de Praça da Nascente por seus usuários. O coletivo urbano é constituído por moradores da região, em sua maioria profissionais liberais, que buscam a promoção de encontros culturais e a disseminação da cultura relacionada à sustentabilidade, tornando-se um laboratório que busca a vida em comunidade, disseminando a importância do espaço público para a socialização, reafirmando a importância da participação comunitária e o direito à cidade.

Dentro das estratégias para ressignificação da praça que tinha uma grande importância ecológica para a cidade, realizou-se a busca por memórias coletivas, para que fosse possível reafirmar o sentimento de pertencimento, incentivando uma mobilização da comunidade em relação ao lugar, não apenas em relação à necessidade de uma manutenção mais ativa, mas também como estratégia em relação aos aspectos negativos, como assaltos, tráfico de drogas, lixo, escuridão, entre outros (Figura 10).

Figura 10 - Morador realizando limpeza na praça



Fonte: https://pt.wikiversity.org/wiki/Ocupe_e_Abrace

Para que o espaço fosse ganhando a confiança da comunidade novamente, foram realizadas reuniões coletivas, envolvendo alguns moradores. Estas ações passaram a ser mais frequentes, sem que houvesse a presença de um líder, cada um tinha a sua devida importância, de modo que cada morador foi realizando pequenas manutenções, capinando e plantando novas espécies de plantas, e assim o lugar foi sendo revitalizado. As águas que ali minavam passaram novamente a ter seu devido valor, sendo então um exemplo em relação às comunidades criativas e ao *bottom-up*, na qual a sociedade se organiza para dispor suas demandas num sentido inverso.

Após a revitalização do parque, o espaço passou a ser utilizado para a realização de festivais (Figura 11), resgatando assim a sua principal função, a alteridade, recolocando o parque como espaço de pertencimento e vida, e não apenas para ser usado sob o aspecto contemplativo.

Figura 11 – Festival realizado no parque



Fonte: https://pt.wikiversity.org/wiki/Ocupe_e_Abrace

2.5.1.3 Parque Fazendinha

O Parque Fazendinha, nomeado assim pelos moradores do Jardim Colombo em São Paulo, também faz jus às ferramentas ligadas ao design participativo, comunidades criativas e urbanismo social, através da realização de iniciativas em pequena escala. Desenvolvido pelo Instituto Fazendinando, União de Moradores, Arq. Futuro, Mauro Quintanilha e a comunidade Jardim Colombo, o espaço é resultado de um trabalho coletivo, que conseguiu dar vida a um antigo lixão, trazendo impacto para a comunidade local. O processo de reintegração do local foi pensado considerando não apenas a maneira de utilizar o espaço, mas sobre como fortalecer as relações sociais estabelecidas ao longo dos anos pelos moradores de lá.

Para que o espaço pudesse ser utilizado de maneira salutar, foram realizados mutirões (Figura 12) com os moradores, para limpar e organizar o espaço, de modo que, após as intervenções, o espaço passou a ser usado como local para conversas e brincadeiras, fortalecendo os laços entre a comunidade (FAZENDINHANDO, 2022)

Figura 12 – Intervenção realizada pelos moradores do Jardim Colombo



Fonte: [/www.fazendinando.org/parque-fazendinha](http://www.fazendinando.org/parque-fazendinha)

De maneira sintetizada, ações envolvendo o design participativo em associação com o as comunidades criativas e o espaço público, tem como intenção empoderar, capacitar e acolher àqueles que buscam a transformação do lugar, além de criar conexões entre a comunidade, gestão pública e privada, incentivando as relações sociais e revelando a importância da construção coletiva, reforçando a sensação de pertencimento.

CAPÍTULO III

3 METODOLOGIA

Neste capítulo serão expostos os materiais e métodos propostos para alcançar os objetivos desta pesquisa. Deste modo, será apresentada a caracterização da pesquisa e suas respectivas etapas. Assim, serão descritos os métodos e procedimentos utilizados para a investigação dos problemas, bem como para a coleta e análise dos dados importantes para o desenvolvimento da pesquisa.

3.1 Caracterização da pesquisa

De acordo com Kauark *et al.* (2010) o tipo de pesquisa categoriza a sua forma metodológica de estratégia investigativa, pois é importante que o pesquisador saiba utilizar os instrumentos adequados para que seja possível encontrar as respostas do problema em questão. Define-se então a investigação desta pesquisa como qualitativa, com linha teórica socioconstrutivista, pois há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, tendo em vista que o ambiente natural será utilizado como fonte direta para a coleta de dados e o instrumento-chave será o pesquisador.

Sampieri (2013) afirma que o processo de pesquisa qualitativa não é linear, mas interativo e recorrente, de modo que, as fases supostas são na verdade condutas que objetivam uma introdução mais profunda no problema da pesquisa, na qual a incumbência de análise e coleta de dados é permanente. De acordo com o ponto de vista da sua natureza, esta pesquisa classifica-se como aplicada, tendo em vista que através dela será possível gerar conhecimentos para sua prática, bem como buscar a solução de problemas específicos envolvendo pessoas e interesses locais.

Com relação à linha teórica, será utilizada uma abordagem socioconstrutivista, na qual se busca a compreensão do meio onde as pessoas se relacionam e desenvolvem experiências e significados ligados a objetos ou indivíduos (CRESWELL, 2010).

Com relação aos objetivos, a pesquisa corresponde ao tipo descritiva e exploratória. Descritiva, pois de acordo com Gil (2008), o trabalho busca a caracterização, descrição e correlação de diversos aspectos. E exploratória, pois busca esclarecer conceitos. Com relação ao objeto, trata-se de uma pesquisa bibliográfica e de campo, tendo em vista que o trabalho se baseia em pesquisas científicas publicadas previamente, e de campo, pois as investigações ocorreram

através da busca por informações junto a um grupo de pessoas, por meio de observações indiretas.

Assim, para tecer o corpo teórico desta pesquisa, foi realizada uma revisão bibliográfica que sustentou a sua realização, deste modo foi possível embasar cientificamente os aspectos acerca do design e sua atuação na esfera da inovação social, métodos participativos e espaços públicos urbanos, por meios da investigação dos seus respectivos contextos e conceitos.

A pesquisa se apoia na pesquisa-ação através do *card sorting* como elemento chave para a obtenção dos resultados, fundamentado na investigação teórica sobre o tema, por meio da compreensão do espaço público, e do entendimento, escolha e tratamento das informações relacionadas à participação dos usuários e às práticas do design participativo, desse modo, foram estabelecidas as estratégias das dinâmicas a serem utilizadas.

Como estratégia da pesquisa, foi abordado o estudo de caso, por tratar-se de um estudo empírico em que foi averiguado um fenômeno atual, o caso em sua profundidade, dentro do seu contexto real. A necessidade diferenciada de um estudo de caso surge do desejo de entender fenômenos sociais complexos (YIN, 2015), ou seja, permite que o pesquisador foque em um caso e detenha uma visão tanto holística quanto real. Assim, as informações foram analisadas de maneira indutiva, na qual o processo e seu significado são os focos principais da abordagem (Kauark *et al.* 2010)

Com relação aos procedimentos de coleta, a pesquisa caracteriza-se como bibliográfica por se apoiar em pesquisas científicas de materiais pré-existentes, pesquisa de campo, pois a coleta ocorreu em um cenário junto às pessoas e estudo de caso por se tratar de um aprofundamento de conceitos. Para a pesquisa foram utilizados instrumentos como registros fotográficos, observação indireta e direta e esquemas gráficos. De acordo com Thiollent (1986), trata-se de uma pesquisa de base empírica, em que são realizados e concebidas associações com uma ação ou resolução de um problema coletivo, nas quais os pesquisadores e participantes representativos da situação ou do problema, estão envolvidos de maneira cooperativa ou participativa. O processo envolve, além da participação, uma forma de ação planejada com caráter social, educacional, entre outros, em que os participantes podem expressar suas opiniões e tenham voz e vez.

Desta forma, os procedimentos técnicos adotados foram os seguintes: a) observação indireta do objeto de estudo; b) realização de registros fotográficos c)

aplicação de questionário semiestruturado para seleção de participantes voluntários d) realização de reuniões para aplicação de workshops em ambiente virtual e) análise dos dados obtidos f) realização da segunda reunião com os participantes f) compilação dos dados g) apresentação dos resultados h) desenvolvimento das conclusões da pesquisa a partir da resposta aos objetivos propostos.

Tabela 4 – Caracterização da pesquisa

CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Natureza	Aplicada
Abordagem	Fenomenológica
Objetivos	Exploratória e descritiva
Objeto	Pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo
Procedimentos de Coleta	Pesquisa bibliográfica, pesquisa de campo e estudo de caso

Fonte: autoria própria (2022).

3.2 Delineamento da pesquisa

Figura 13 – Esquema de apresentação do delineamento da pesquisa



Fonte: autoria própria, 2022.

3.3 Procedimentos para investigação

Com relação aos procedimentos adotados, a pesquisa seguiu o seguinte percurso:

- 1) Definição do objeto de estudo
- 2) Definição do tamanho da amostra e perfil dos participantes
- 3) Instrumentos de coleta de dados
- 4) procedimentos para coleta de dados
- 6) Instrumentos para compilação de dados

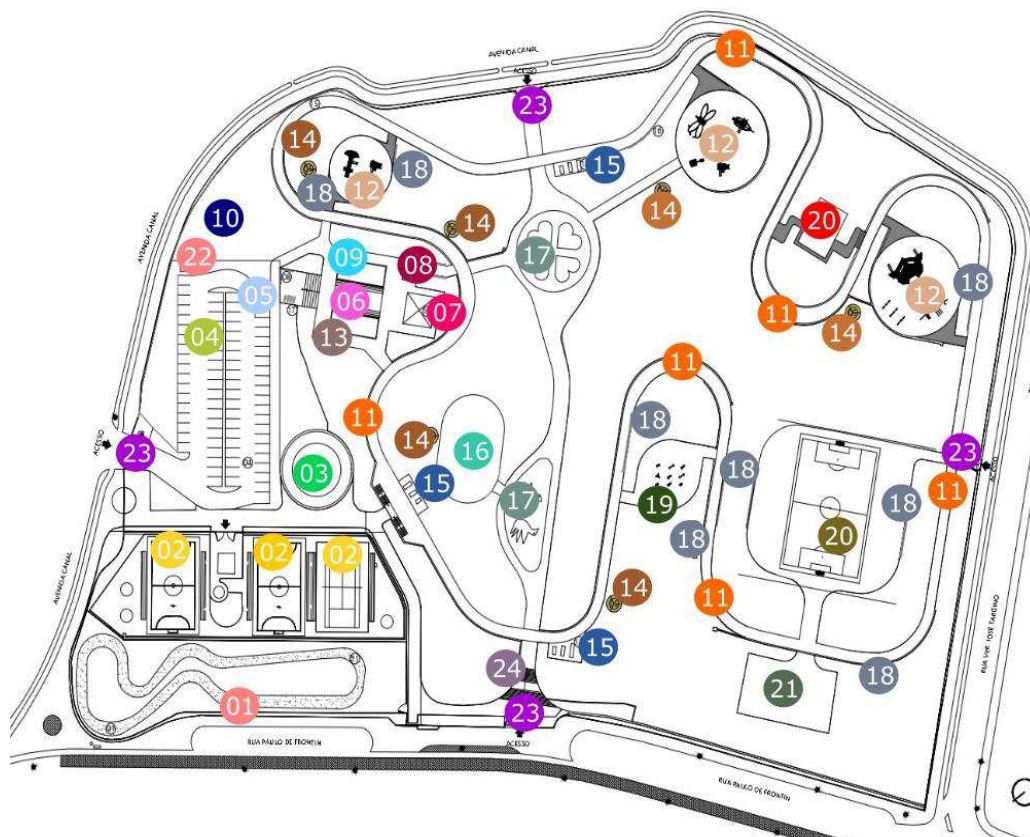
3.3.1 Local definido para a pesquisa

Esta pesquisa foi realizada na cidade de Campina Grande-PB e tem como estudo de caso o Parque da Criança. Construído em 1993, o parque ocupou o lugar do antigo curtume dos Mota sendo considerado pela maioria da população como o principal parque da cidade. Sua área é de aproximadamente 6.700m² e possui relevância social e histórica para a cidade de Campina Grande-PB, situada na região do planalto da Borborema, distante 120 quilômetros de distância da capital, João Pessoa, na Paraíba.

De acordo com o censo 2010, a população da cidade é de mais de quatrocentos mil habitantes. Entretanto, apesar de possuir essa grande parcela populacional a cidade dispõe apenas de quatro parques principais: Parque da Liberdade, Parque Açude Novo, Parque Bodocongó e o Parque da Criança. O lugar se destaca por estar situado próximo a um dos principais cartões postais da cidade, o Açude Velho, além de estar localizado em um ponto mais central da cidade, no bairro do Catolé.

Apesar de utilizar o parque como o espaço para estudo de caso, em função da pandemia da Covid-19 e questões relacionadas à saúde pública, a pesquisa explorou um cenário mais seguro para os participantes, o ambiente virtual. Desta forma, a utilização de plataformas virtuais para promover a comunicação entre as pessoas passou a se configurar como um cenário ideal onde foi possível realizar a troca de informações e conhecimentos entre a pesquisadora e a comunidade, a fim de alcançar os objetivos propostos com a pesquisa.

Figura 14 – Mapa do Parque da Criança e seus respectivos atributos



01 – Pista de bicicross
 02 – Quadras poliesportivas
 03 – Chaminé
 04 – Estacionamento
 05 – Acesso rampa
 06 – Pista de skate
 07 - Gazebo
 08 – Lixeira de coleta seletiva

09 – Banheiros
 10 – Apoio de manutenção
 11 – Pista de caminhada
 12 – Parque infantil
 13 – Lanchonete
 14 – Quiosque
 15 – Academia ao ar livre
 16 – Quadra de vôlei

17 – Praça de contemplação
 18 – Bancos existentes
 19 – Academia
 20 – Campo de futebol
 21 – Quadra de areia
 22 – Caçambas de lixo
 23 – Acesso
 24 - Escadaria

Fonte: autoria própria, 2022.

3.3.2 Definição do tamanho da amostra

De acordo com a diretoria do parque, o espaço possui uma quantidade significativa de visitantes, de modo que de segunda a sexta-feira, a visitação diária varia entre 600 e 800 pessoas, e nos finais de semana o número aumenta para cerca de 2000 pessoas por dia. Na pesquisa foram apontados alguns aspectos em relação ao tamanho da amostra como: a) quantidade de vezes na semana que o usuário frequenta o parque; b) o tipo de atividade que costuma realizar ao visitar o local c) opinião sobre a estrutura fornecida pelo Poder Público em relação ao Parque da Criança.

3.3.3 Roteiro Operacional para aplicação dos questionários

A coleta de dados ocorreu utilizando os seguintes passos:

1. Escolhida a entrada que dá acesso ao interior do Parque da Criança, selecionou-se aleatoriamente o primeiro entrevistado e aplicou-se devidamente o questionário previamente elaborado;

2. Após a realização da primeira entrevista, contou-se sequencialmente as próximas pessoas que passaram pela entrada do Parque e entrevistou-se o visitante correspondente ao valor do incremento. A próxima pessoa entrevistada foi a última dessa contagem sequencial;

3. Repetiu-se o passo 2 até atingir o valor previsto para o tamanho da amostra (40 pessoas);

4. Em caso de recusa, selecionou-se a pessoa que entrou imediatamente depois e logo após a conclusão da entrevista, manteve-se a contagem do incremento normalmente.

Exemplo: supondo-se um erro de 5% e uma população de 2000 pessoas, a amostra será composta de 323 entrevistas com um incremento de tamanho seis entre cada entrevista. Após a entrevista da primeira pessoa, conta-se seis pessoas que entram uma após a outra no Parque e a última desse conjunto, ou seja, a sexta pessoa a entrar, é a próxima a ser abordada. Esse procedimento deve ser repetido até que 323 pessoas tenham respondido ao questionário proposto.

Respeitando as recomendações sobre como realizar a busca por um tamanho amostral interessante para a pesquisa, o trabalho seguiu o delineamento de cunho

qualitativo. Desta forma, para que fosse possível capturar o máximo de informações pertinentes, foi foram selecionadas 40 pessoas para participar dos *workshops*. Assim, para que fosse possível chegar a esse tamanho amostral foram levados em consideração aspectos como a frequência de visitaç o do lugar e idade m nima de 18 anos. As pessoas selecionadas para participar dos *workshops* foram separadas em grupos distintos, de maneira que a quantidade m xima de participantes por grupo foi de 12 pessoas.

3.3.4 Instrumento de coleta de dados

3.3.4.1 Aplica o do question rio

O question rio foi elaborado paralelo ao processo de defini o do tamanho da amostra e em seguida submetido ao comit  de  tica junto   Plataforma Brasil antes da sua aplica o. No roteiro para entrevista foram apostados aspectos como idade, sexo e bairro, al m das quest es relacionadas   frequ ncia de uso, sensa es e aspira es em rela o ao lugar. Para a aplica o dos question rios, foram realizadas pesquisas em hor rios diversificados de visita o. Desta forma, foi poss vel identificar frequentadores com os mais diversos tipos de opini o sobre o parque.

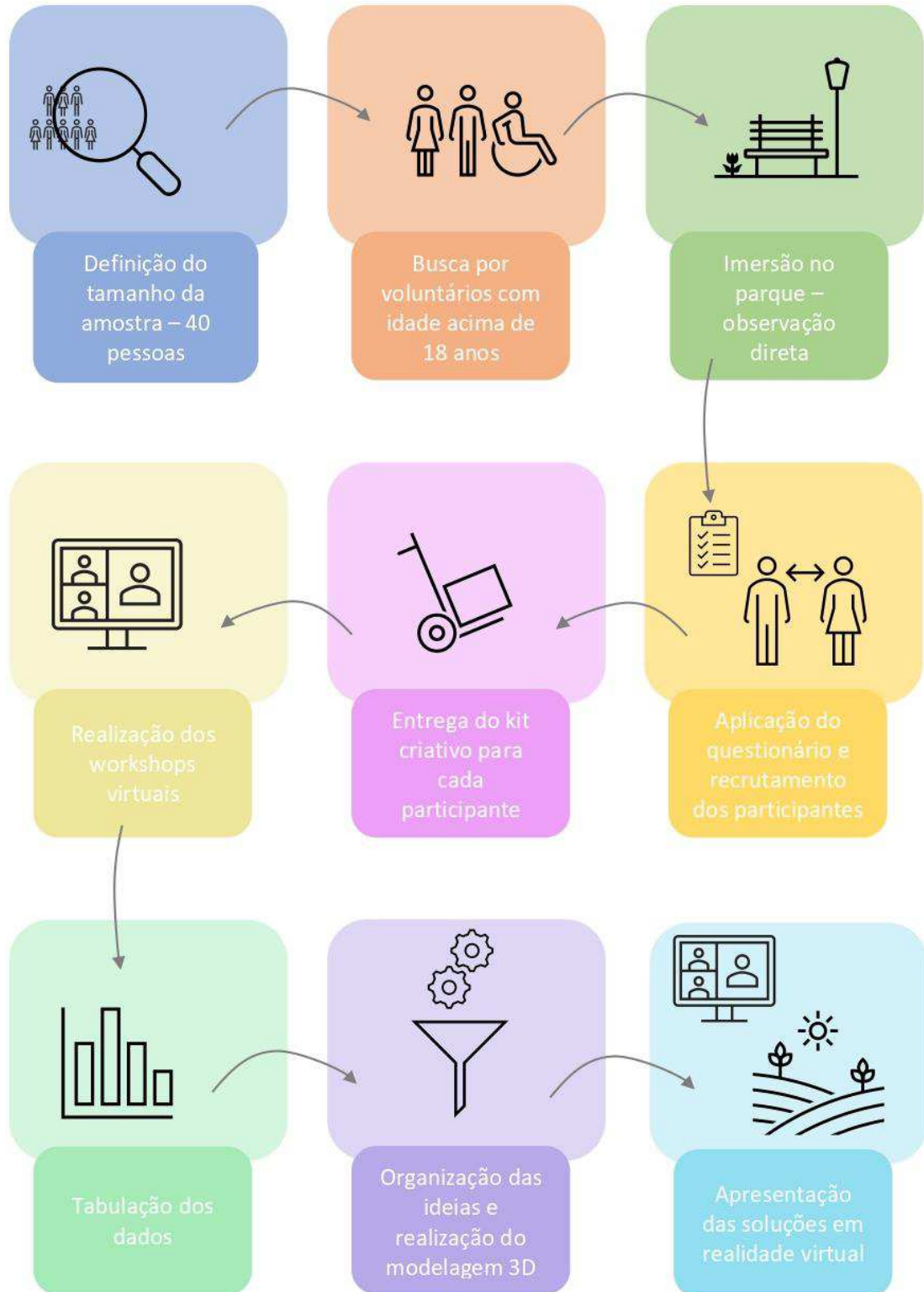
3.3.4.2 Utiliza o de plataformas virtuais para comunica o

A cartilha sobre a cria o de reuni es presenciais e remotas envolventes, desenvolvida pelo Instituto de Design da Universidade de Stanford sugere alguns pontos utilizando princ pios-chave de design. A inten o   tornar os encontros produtivos e envolventes e assim conseguir alcan ar o objetivo proposto.

Conforme a IDUS(2020) a cria o de reuni es remotas submerge quest es como colocar as pessoas e n o a tecnologia como elemento chave na reuni o, expondo as emo es, experi ncias e as necessidades como centro da reuni o, e n o apenas as usando como um meio para expor os rostos dos envolvidos na pesquisa.

3.3.5 Procedimentos para coleta de dados

Figura 15 – Procedimento adotados para a realização de coleta de dados



Fonte: autoria própria, 2022.

3.3.5.1 Workshops

A função dos *workshops* para a pesquisa foi identificar as percepções sobre o lugar investigado, combinando conhecimentos teóricos e práticos, na qual a comunidade interessada observou as forças e fraquezas do Parque da Criança.

Desta forma, para a realização dos *workshops* foram realizados planejamentos prévios para que a metodologia envolvendo o design participativo junto ao *card sorting* pudessem trazer resultados significativos para a pesquisa. Assim, considerando a utilização do ambiente virtual como cenário para aplicação da pesquisa, considerou-se que a quantidade de participantes por reunião não deveria ultrapassar o total de 12 pessoas, para que todos pudessem interagir de forma equilibrada, sem haver danos ao método estabelecido para a pesquisa, tendo em vista a duração máxima estabelecida pela IUDS (2020).

Tabela 5 – Quantidade de participantes em cada reunião

Grupos	Quantidade de participantes
Grupo 01	12 participantes
Grupo 02	08 participantes
Grupo 03	06 participantes
Grupo 04	07 participantes
Grupo 05	07 participantes

Fonte: autoria própria, 2022.

3.3.5.2 Desenvolvimento do kit criativo

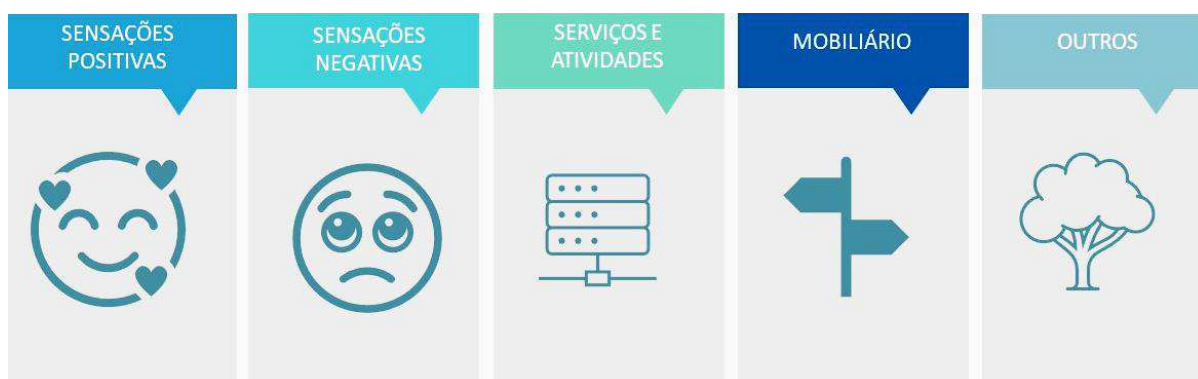
Antes de iniciar as atividades envolvendo a aplicação dos *workshops* foi elaborado um kit criativo, que consistiu na concepção dos cards e definição sobre os materiais que deveriam ser entregues para os participantes. Desta forma, o kit foi composto por materiais de fácil manipulação: cartas, cartolina, cola e lápis colorido.

De acordo com Spencer (2009) há uma recomendação para uso de uma quantidade mínima e máxima de cartas, de modo que se aconselha a utilização mínima de 30 e máxima de 200 cartas. Assim, para que não fossem geradas

informações desnecessárias ou confusas, foi utilizada na pesquisa a quantidade próxima à mínima aconselhada pela autora.

Os cards elaborados exploraram aspectos dos mais diferentes níveis, envolvendo características físicas e psicológicas, como segurança, limpeza, mobiliário urbano e sensações, de modo que as imagens utilizadas para ilustrar as cartas foram sinalizadas com nomes e imagens, divididas em cinco categorias: positivas, negativas, serviços e atividade, mobiliário e outros (Figura 16). Desta forma foram elaborados inicialmente um total de 37 cartas para o kit.

Figura 16 – Classificações adotadas para os cards



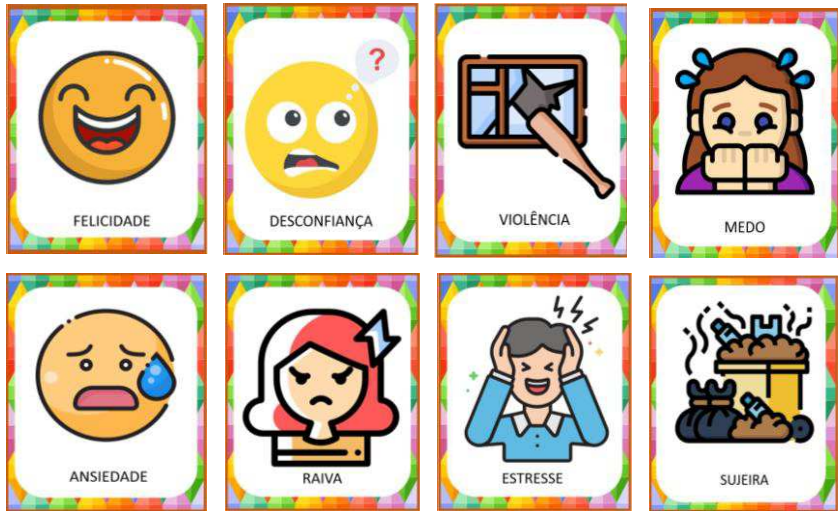
Fonte: autoria própria, 2022.

As cartas desenvolvidas possuíam textos com tipografia legível e imagens coloridas, para que a leitura do material se tornasse rápida e objetiva, evitando qualquer tipo de confusão durante o processo de classificação (Tabela 6).

Tabela 6 – Cartas desenvolvidas para aplicação

Cartas				
Sensações	 AMOR	 DIVERSÃO	 TRANQUILIDADE	 CONVERSA

Sensações



Serviços e atividades



Mobiliário



Outros



3.3.6 Teste piloto

Antes da realização dos workshops com os participantes, realizou-se um teste piloto. De maneira geral, o teste trata-se de um ensaio usado para testagem de procedimentos, métodos e materiais propostos para uma determinada pesquisa, pretendendo identificar falhas e acertos, e assim ajustá-los (MACKEY e GASS, 2005).

Para o teste foram utilizadas três pessoas com faixa etária variando de 24 a 33 anos, todos já haviam visitado o Parque da Criança e por isso foram considerados aptos para participarem do teste. Além disso, todos possuíam familiaridade com as ferramentas tecnológicas, contribuindo para que a dinâmica ocorresse sem intercorrências.

Ao iniciar o processo, foi explicado para os voluntários os objetivos da pesquisa e como funcionariam as dinâmicas para classificação dos cards. Desta forma, a primeira etapa de apresentação da pesquisa ocorreu de acordo com o que foi planejado, todos entenderam o sentido do design participativo e como poderiam auxiliar a desenvolver o pensamento crítico sobre o objeto de estudo. A segunda etapa consistiu na organização e classificação dos cards. Neste momento foi solicitado que cada um realizasse a classificação conforme as experiências e opiniões sobre o lugar, levando em consideração as sensações e pontos positivos e negativos. Neste momento percebeu-se que as cartas estavam confusas, repetitivas ou até mesmo tendenciosas, deixando o alerta sobre a quantidade e qualidade das cartas (Figura 17). Deste modo, algumas cartas foram substituídas para que a classificação pudesse ocorrer de forma mais objetiva possível (Figura 18).

Figura 18 - Cards descartados



Fonte: autoria própria. 2022.

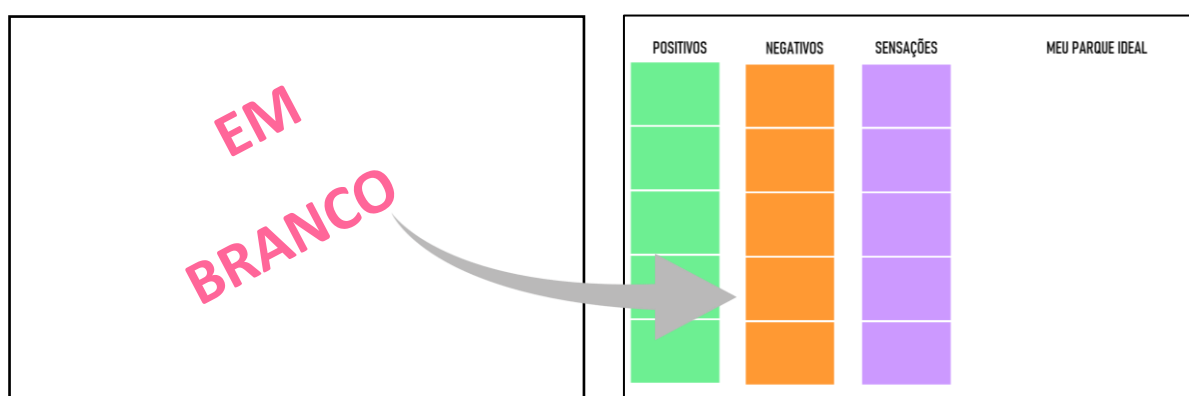
Figura 17 – Cards substituídos



Fonte: autoria própria. 2022.

Além da substituição das cartas, percebeu-se que para facilitar o processo de organização e classificação dos cards, a utilização do método fechado para classificação das cartas definido por Spencer (2009) tornaria a dinâmica mais objetiva. Desta forma, foram utilizados quatro setores para classificação das cartas, foram elas: positivos, negativos, sensações e um espaço livre para elaboração de ideias e sugestões do parque ideal (Figura 19).


Figura 19 - Aprimoramento do painel para fixação dos cards



Fonte: autoria própria. 2022.

Assim, foram selecionadas um total de 33 cartas para aplicação dos workshops, as cartas foram as seguintes (Tabela 7):

Tabela 7 – Cards selecionados para aplicação nos *workshops*

Cartas					
Sensações	 AMOR	 DIVERSÃO	 ORGULHO	 CONVERSA	 MEDO
	 FELICIDADE	 TRANQUILIDADE	 BRINCADEIRA	 AMIZADE	 DESCONFIANÇA

Sensações	 ANSIEDADE	 RAIVA	 ESTRESSE	 VIOLÊNCIA	
Serviços e atividades	 PALESTRAS	 ARTE/ GRAFITE	 SEGURANÇA	 FEIRA LIVRE	
Mobiliário	 LIXEIRA	 SINALIZAÇÃO	 QUIOSQUES	 ILUMINAÇÃO	 BEBEDOUROS BANCOS/ ASSENTOS
Outros	 LEITURA	 NATUREZA	 RECICLAGEM	 ACESSIBILIDADE	
	 LIMPEZA	 DROGAS	 SUJEIRA	 EXERCÍCIOS	

Fonte: autoria própria, 2022.

Além dos ajustes das cartas e do plano para fixação, a questão do tempo também foi acertada, assim a dinâmica poderia ocorrer em espaços de tempo mais específicos, sem ultrapassar o limite de 60 minutos para cada reunião, conforme a cartilha da IDUS (2020). Desta forma, foi possível ter a capacidade de dominação do tempo de todas as reuniões realizadas, tornando o processo uniforme, sendo o primeiro ato destinado à apresentação dos participantes, o segundo para

apresentação, o terceiro para os relatos de experiências, o quarto para classificação dos cards e o último para a apresentação das opiniões e anseios (Figura 20).

Figura 20 – Divisão dos atos utilizados durante os *workshops*



Fonte: autoria própria, 2022.

Após o desenvolvimento das cartas, cada kit foi organizado e entregue na residência dos participantes, essa estratégia foi utilizada para evitar o contato entre os envolvidos, tendo em vista a questão da pandemia do Covid-19 (Figura 21).

Figura 21 – Esquema explicativo da etapa de recrutamento dos participantes



Fonte: autoria própria, 2022.

Munidos com material entregue previamente para cada participante, foi realizada a primeira reunião através do *Google Meet* com o grupo de voluntários, obedecendo aos critérios sequenciais pré-estabelecidos, como apresentação da temática, discussão e classificação das cartas, apresentação das propostas (Figura 22).

Figura 22 - Esquema explicativo mostrando a etapa de entrega dos kits



Fonte: autoria própria, 2022.

É importante destacar que, de acordo com a cartilha para auxiliar no desenvolvimento de reuniões remotas envolventes, elaborada pelo Instituto de Design da Universidade de Stanford (IUDS), as reuniões obedeceram ao tempo estabelecido, posto que, com essa duração, os participantes não perderiam o foco rapidamente ou tenderiam a se sentirem fatigados com a situação.

Posto isso, o **primeiro ato** consistiu na apresentação dos participantes, em que cada um se identificou com nome e bairro onde residia. Assim, a apresentação dos integrantes serviu para quebrar barreiras como introspecção e insegurança. O **segundo ato** foi estabelecido para que a pesquisadora realizasse uma breve apresentação sobre o design participativo, as intenções da pesquisa, além de mostrar exemplos de como o design poderia ser utilizado para melhorar as percepções acerca do espaço público urbano (Figura 23).

Figura 23 - Esquema explicativo mostrando a etapa de realização do workshop



Fonte: autoria própria, 2022.

Em seguida iniciou-se a etapa de discussão (**terceiro ato**). O espaço foi aberto para que os participantes pudessem fazer relatos sobre experiências vivenciadas no parque. Desta forma, a estratégia foi utilizada para abrir caminhos acerca de possíveis melhorias para o lugar, assim como auxiliar na percepção das forças e fraquezas do parque. Durante esse momento da reunião a pesquisadora assumiu a função de mediadora, apontando em alguns momentos aspectos a serem discutidos durante os debates, como segurança, satisfação, qualidade do espaço e importância do mobiliário urbano. Assim, a intenção é que as ideias e opiniões fluíssem maneira dinâmica, auxiliando no direcionamento das etapas posteriores.

Após a realização dos debates, iniciou-se a etapa de uso do kit criativo (**quarto ato**), onde cada participante escolheu 15 cartas e ordenou o material da maneira que achou mais interessante, fixando-as no cartaz. Nesse momento os participantes tiveram liberdade criativa e crítica para realizar a classificação em aspectos positivos, negativos e sensações. Após realizar a classificação das cartas, cada voluntário ficou aberto para utilizar o espaço “meu parque ideal”, escrevendo comentários, desenhando, ou fixando os cards disponíveis, realizando uma espécie de *brainstorming*.

Em seguida (**quinto ato**), cada um dos envolvidos apresentou o material produzido, para que assim, os demais integrantes do grupo pudessem ver os primeiros resultados e almejar possibilidades de melhorias ou mudanças sobre o Parque da Criança.

A reunião foi encerrada e foi comunicado aos participantes que haveria um novo encontro. Assim, para dar continuidade ao processo, a pesquisadora coletou o material produzido por cada um durante a realização dos *Workshops* e assim preparou o material para a etapa seguinte da pesquisa.

A etapa seguinte se deu através da transformação das expressões produzidas pelos participantes em possibilidades para o desenvolvimento de ações e experimentações, essas possibilidades passaram por um processo de filtragem de ideias para que fossem respeitadas questões como exequibilidade e aceitação. Com base nas discussões, foram elaboradas propostas utilizando *softwares* de modelagem tridimensional (*Sketchup* e *Lumion*), para que os participantes pudessem compreender com clareza as ideias e assim opinar se as alternativas eram válidas e se correspondiam com as expectativas, ou mesmo se necessitariam ser ajustadas (Figura 24).

Figura 24 - Esquema explicativo mostrando a etapa de geração de possibilidades



Fonte: autoria própria, 2022.

Por fim, uma nova reunião aconteceu visando coletar opiniões acerca dos resultados obtidos e verificar se os objetivos propostos foram alcançados e se as estratégias utilizadas despertaram algum tipo de senso crítico comunitário através da experiência de perceber o lugar através do design participativo (Figura 25).

Figura 25 - Esquema explicativo mostrando a realização do 2º *workshop*



Fonte: autoria própria, 2022.

CAPÍTULO IV

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

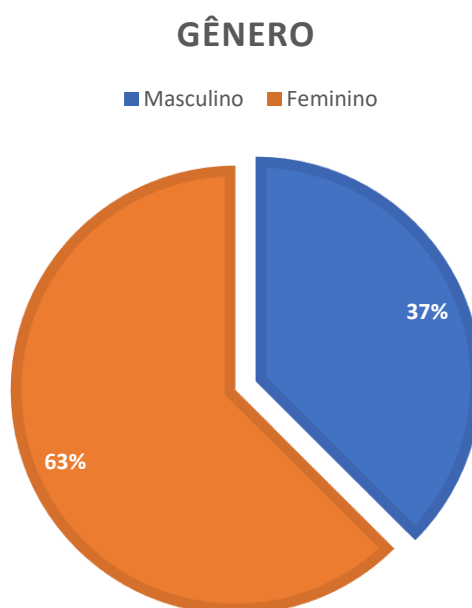
Nas explicações a seguir serão apresentados os resultados obtidos na pesquisa, de modo que todas as ações realizadas para a obtenção dos dados seguiram o desenvolvimento das etapas estabelecidas na metodologia.

É importante apontar sobre um fato ocorrido durante o processo de busca por voluntários, que se deu da seguinte maneira: devido à situação política do país, algumas pessoas tiveram receio de participar da pesquisa, acreditando que se tratava de mero interesse político e este fato dificultou a aceitação de alguns voluntários para a pesquisa.

4.1 Perfil dos participantes

Dentre os entrevistados, a maioria das pessoas que aceitou participar da pesquisa fazia parte do gênero feminino, totalizando 25 mulheres (62,5%) e 15 para o gênero masculino (37,5%), com as mais diferentes faixas etárias, variando de 18 anos para o participante mais jovem e 58 anos para a pessoa mais velha (Figura 26).

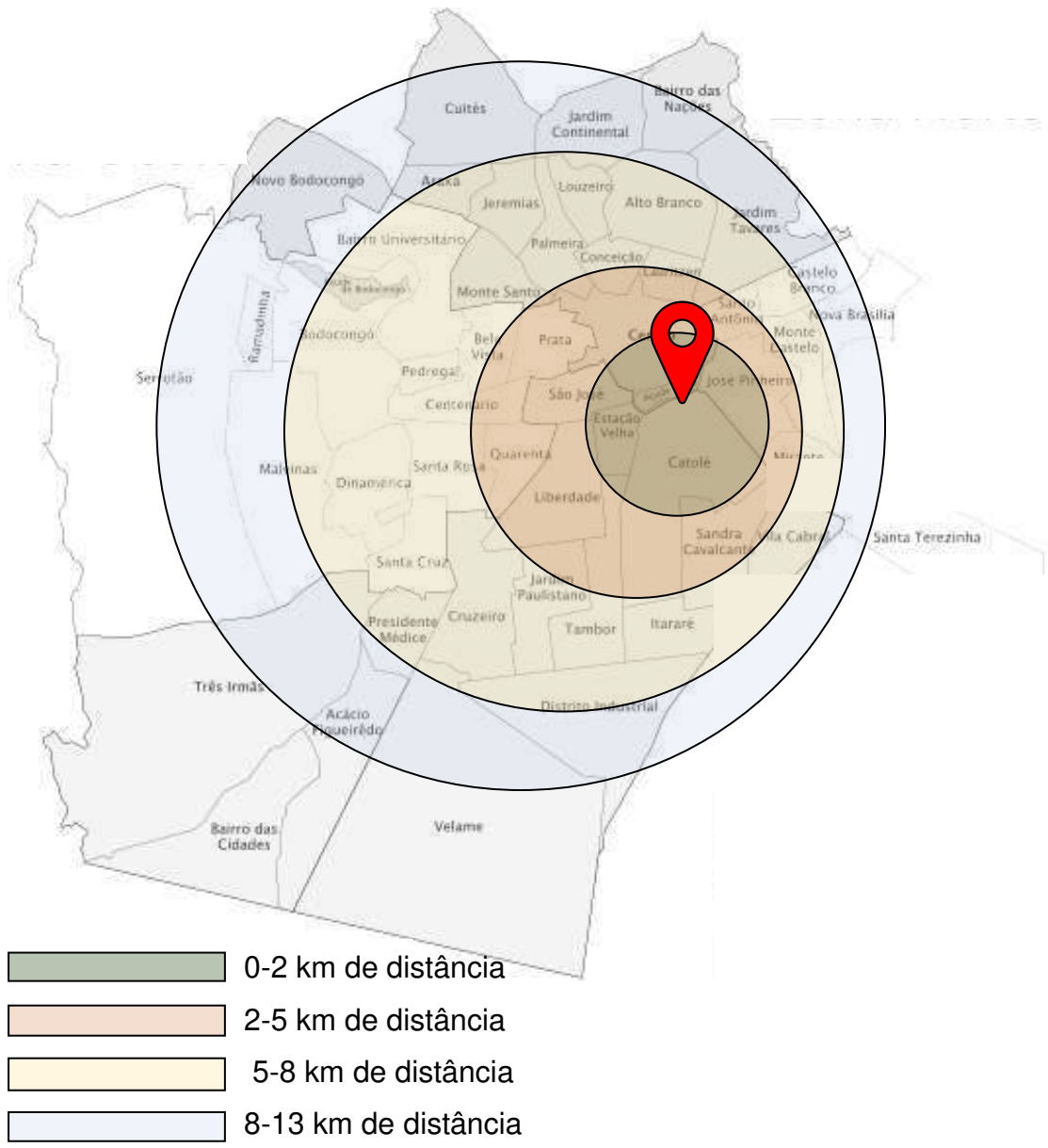
Figura 26 - Perfil dos participantes selecionados para a pesquisa



Fonte: autoria própria, 2022.

Com relação ao bairro onde residiam os entrevistados, foi possível perceber uma heterogeneidade de lugares, com moradores de bairros como Catolé, José Pinheiro, Centro, Mirante, Palmeira, Bairro das Nações, situados mais próximos ao parque, e outros mais afastados, como Cruzeiro, Bodocongó, Santa Rosa e Malvinas. É importante destacar que, apesar de estar situado no bairro do Catolé, as pessoas que frequentam o espaço não se preocupam com a distância que precisam percorrer para chegar ao local (Figura 27).

Figura 27 - Mapa dos bairros de Campina Grande



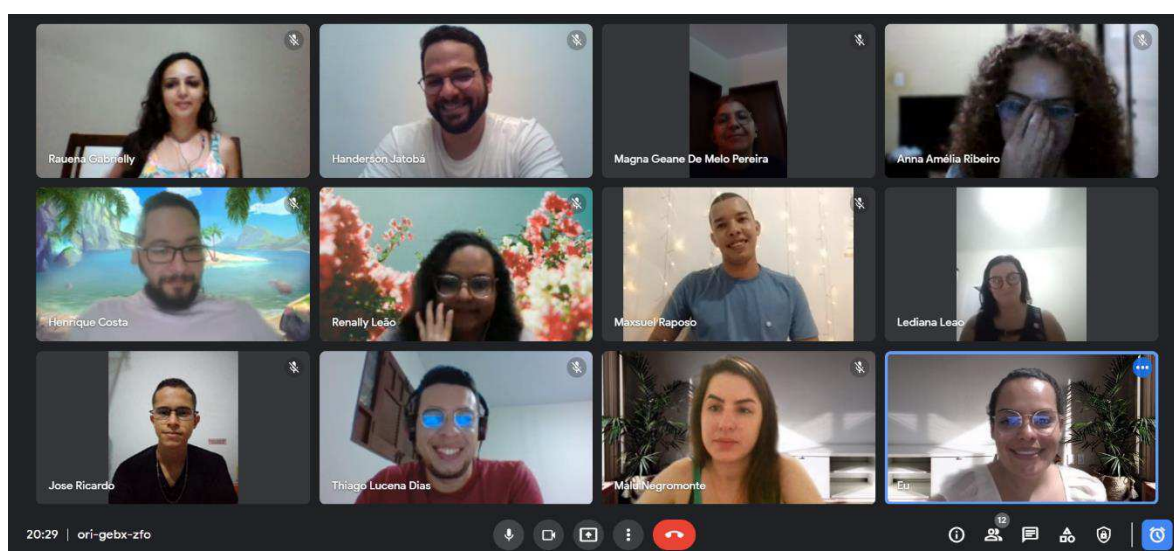
Fonte: autoria própria, 2022.

4.2 Workshops

Foram realizados 5 Workshops com grupos distintos, envolvendo pessoas de diferentes grupos sociais que moram na cidade de Campina Grande e que frequentam o parque assiduamente, o que totalizou 40 pessoas escolhidas a partir do processo de triagem, por meio da aplicação do questionário (Apêndice A), para que fosse possível coletar com mais qualidade as informações e considerações sobre o local investigado.

Para realizar as reuniões, foi necessário separar grupos com no máximo 12 pessoas (Figura 28). Desta forma, todos os participantes puderam interagir conforme as etapas previstas. Em meio as adversidades, os participantes que se dispuseram a comparecer aos encontros virtuais estavam com o tempo mais livre no período noturno. Por isso, para facilitar a logística das reuniões, ficou acordado entre os participantes que os encontros iriam ocorrer durante à noite, tendo em vista que no horário pré-determinado todos puderam participar sem que fosse comprometida a rotina dos voluntários.

Figura 28 - Captura de tela da reunião realizada com o grupo 01



Fonte: acervo próprio, 2022.

4.2.1 Ações realizadas durante os workshops

Ao iniciar a reunião foi realizado o **primeiro ato**, que consistiu em uma breve apresentação, na qual cada participante falou o nome e o bairro onde residia. Durante este momento a maioria dos participantes se mantiveram levemente introspectivos, porém abertos ao que poderia acontecer nas etapas seguintes. Em seguida realizou-se o **segundo ato**, no qual foram explicados os objetivos da pesquisa e sobre as potencialidades do design participativo em relação ao parque.

Durante o **terceiro ato** os participantes puderam se expressar dentro da reunião, neste momento foi solicitado que cada integrante relatasse algum tipo de experiência ou memória que ficou marcado ao utilizar o espaço, de tal maneira que os relatos foram tanto positivos quanto negativos. É importante frisar que o espaço ficou aberto para que todos se expressassem, entretanto houve o cuidado para não gerar frustrações ou constrangimento entre os participantes. Ao realizar o terceiro ato foi percebido que os membros da reunião estavam mais desinibidos e aberto à troca de informações, o que tornou o momento mais espontâneo. Foi possível coletar relatos de experiências que auxiliaram o desenvolvimento da pesquisa, de forma que os próprios participantes identificaram alguns problemas e potencialidades do lugar, como bem-estar, arborização, segurança, manutenção, normas de utilização, qualidade do mobiliário urbano e serviços.

Destaca-se um aspecto que se repetiu em todas as reuniões: os apontamentos sobre os aspectos negativos do parque prevaleceram em relação aos positivos, de forma que a pesquisadora de design, enquanto mediadora das reuniões, tentou direcionar a conversa para o equilíbrio, entretanto os comentários negativos ganharam destaque nos relatos.

- **Relatos do grupo 01:**

No grupo 01 foram apontadas questões relacionadas à beleza do lugar, assim como a importância do parque para a cidade e para outros aspectos relacionados à manutenção e qualidade dos serviços oferecidos, bem como sobre a importância de melhoria da segurança do local. Em um grupo de 12 participantes, 4 pessoas já haviam sido assaltadas ou sofrido algum tipo de violência no parque, o que naturalmente chama a atenção.

- **Relatos do grupo 02:**

No grupo 02 os participantes comentaram sobre a importância da prática de esportes e que frequentavam o local para caminhar e apreciar o espaço. Em meio aos comentários, as pessoas abordaram questões relacionadas aos serviços oferecidos no parque, como aulas de dança e diversas outras atividades que ocorrem em grupo. Além disso, também foram comentados aspectos sobre a infraestrutura do local, destacando questões relacionadas à manutenção, limpeza e qualidade do mobiliário urbano, a exemplo das lixeiras. No quesito segurança, os participantes comentaram sobre a vigilância do local.

- **Relatos do grupo 03:**

No grupo 03 os participantes em sua maioria abordaram aspectos relacionados à manutenção do local, apontando diretamente para questões como a pintura dos muros em alguns locais do parque, bem como sobre a pista de caminhada, que precisa de reparos. Também foram consideradas questões como a quantidade de quiosques no parque e sobre a possibilidade de inserção de bancos com encostos em alguns locais estratégicos, para que a contemplação do parque pudesse ser mais contínua. Com relação à quadra de esportes, os entrevistados apontaram para a questão da manutenção do lugar, degradação dos alambrados e da necessidade de reativação da bateria de banheiros próxima ao local. Entretanto, apesar das críticas, o espaço destinado para prática de esportes como basquete, tênis e futsal são bem frequentados. Os participantes desse grupo também relatam casos de assalto e que evitavam levar *smartphones* e outros objetos que os deixassem mais suscetíveis à violência.

- **Relatos do grupo 04:**

Neste grupo, alguns participantes comentaram sobre as normas do parque e que por esse motivo passaram a frequentar menos o local, pois a maioria tinha animais de estimação e não podiam levar os bichos para o parque em função da proibição. Com isso, as pessoas que tinham o hábito de passear com seus animais e faziam do parque um local de encontro acabaram procurando outras alternativas na cidade, como

passar pelo próprio bairro ou caminhar ao redor do Açude Velho. Os participantes do grupo consideraram o parque um lugar bonito, mas que gostariam que o espaço fosse ainda mais verde e arborizado, além de terem comentado sobre a quantidade de lixeiras e placas de sinalização do local ser insuficiente em relação ao tamanho do parque.

- **Relatos do grupo 05:**

Os participantes do grupo 05 destacaram a importância do parque e comentaram sobre a necessidade de existir mais pontos para a comercialização de alimentos no local, tendo em vista que, até o momento da pesquisa, existia apenas uma lanchonete para atender a todo o parque. Também foram levantadas possibilidades sobre a implementação de bebedouros em outros locais do parque, considerando que existia apenas um, posicionado na entrada dos banheiros, para servir a todo o parque. Neste grupo 03 participantes também relataram já ter sofrido algum tipo de violência no parque, e que se sentiram traumatizados com a situação, evitando a visita em horários de menor visitação.

De maneira geral, algumas questões se repetiram em todos os grupos, uns em maior e outros em menor número, a exemplo da violência, apontando para o fato de que este aspecto deveria ser abordado dentro da problemática em etapas futuras, pois a sensação de desconfiança e medo foi algo que também chamou a atenção nos relatos. Ao falar sobre memórias e sentimentos sobre o local, as pessoas com idade acima de trinta anos relataram saudosismo e que tinham apreço pelo local, pois o espaço carregava lembranças da infância, ou de bons momentos vividos com a família e entre amigos, a exemplo da chaminé preservada desde antes da construção do parque (Figura 29). Em meio aos comentários, muitos participantes elogiaram a beleza do lugar e apontaram sobre a importância que o parque possui para a cidade, de forma que o espaço em alguns momentos passa a ser considerado um refúgio no caos, reforçando o fato de que gostariam de ver o local bonito, arborizado e bem cuidado, para que ele também pudesse se destacar em relação a outros cartões postais da cidade de Campina Grande-PB.

Outra característica apontada pelos frequentadores foi sobre a qualidade e quantidade de mobiliário urbano presente no local. Muitos apontaram para a necessidade de melhoria dos bancos, postes, quiosques, bebedouro, academia,

playground e lixeiras, tendo em vista que, apesar da existência do mobiliário, muitos apresentavam níveis de degradação consideráveis, e que por esse motivo, viam na experiência de participação do *workshop*, uma forma de sugerir melhorias para o parque. Ainda sobre o mobiliário, a comunidade também expôs sua opinião em relação à quantidade de áreas sombreadas e apoios estratégicos contendo mesas e cadeiras, pois apesar de existir quiosques no parque, eles afirmaram que a quantidade era pequena, tendo em vista que nos finais de semana o número de pessoas que frequentam o lugar é maior em relação aos outros dias.

Figura 29 - Chaminé preservada desde o período anterior à construção do parque



Fonte: acervo próprio, 2022.

A comunidade também apontou para questões como a pichação nos muros, postes e paredes presentes ao longo do parque (Figura 30). A falta de manutenção do lugar também é percebida a partir de questões como vazamentos de água das tubulações, assim como a presença de paredes com descamação de pintura (Figura 31).

Figura 30 - Paredes pichadas



Fonte: acervo próprio, 2022.

Figura 31 - Vazamento de água



Fonte: acervo próprio, 2022.

No **quarto** ato iniciou-se a etapa de classificação dos cards. Neste momento os participantes puderam abrir o kit criativo e iniciar o processo de manipulação e organização das cartas em blocos de acordo com as categorias: positivas, negativas e sensações. Na classificação dos cards, os participantes tiveram 10 minutos para refletir sobre a melhor maneira de qualificar o material, de modo que ele conseguisse expressar as opiniões de cada usuário a partir de elementos pré-determinados. Ao realizar o ato, os participantes se sentiram seguros e aparentemente não tiveram dúvidas durante a etapa de classificação do material.

Nas reuniões com os grupos 02 e 04, os participantes solicitaram que o tempo estabelecido fosse aumentado; com isso foram acrescentados 3 minutos para a etapa, de forma que esta dinâmica acabou interferindo no tempo predeterminado para as demais atividades, porém não houve prejuízo em relação ao desenvolvimento das etapas posteriores do processo.

Em seguida, os participantes utilizaram o espaço em branco para explorar seus anseios e opiniões sobre as possibilidades de melhoria do parque (Figura 32). Neste momento, os participantes utilizaram alguns cards para expressar suas ideias e explorar o espaço em branco para utilizar os lápis coloridos para escrever algumas considerações, como a possibilidade de implementação de espaços com feira livre, iluminação mais eficiente durante à noite, inserção de bebedouros ao longo da pista de caminhada, criação de um redário, aumento da quantidade de áreas sombreadas e quiosques, identificação das espécies de plantas existentes no parque, aumento da quantidade de lixeiras e placas de sinalização, inserção de bancos com encostos, entre outros, realizando uma espécie de *brainstorming*. As proposições foram as mais diferentes possíveis e auxiliaram o embasamento de etapas futuras da pesquisa.

Figura 32 - Captura de tela da participante durante a etapa de ideação



Fonte: acervo próprio, 2022.

No **quinto ato**, cada participante apresentou para as demais pessoas o material confeccionado e justificou as opções de classificação dos cards nas categorias pré-estabelecidas, assim como explicou as proposições para o parque ideal (Figura 33). Neste momento alguns participantes relataram que não conseguiram identificar as cinco características positivas do parque, assim como outros não identificaram cinco características negativas ou sensações, por acharem que o parque

não possuía atributos suficientes. Foi percebido que os participantes estavam entusiasmados com a participação no *workshop*, pois a maioria das pessoas teceu comentários rápidos sobre a importância da pesquisa. Em seguida, a reunião foi encerrada para iniciar as etapas seguintes da pesquisa.

Figura 33 - Captura de tela do participante apresentando a proposta



Fonte: acervo próprio, 2022.

4.2.2 Resultados dos workshops

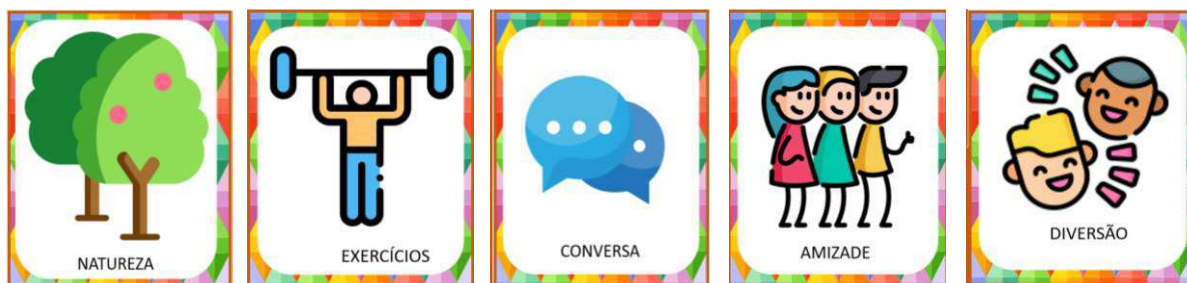
Após a realização dos *workshops* foi realizada a organização dos dados. De forma associativa, os resultados foram classificados por setores, respeitando as opiniões e a maneira como cada participante realizou o processo de categorização dos cards, seguindo o método definido por Spencer (2009).

4.2.2.1 Aspectos positivos mais citados

Com relação aos aspectos positivos mais citados, os participantes destacaram a **natureza**, por acharem o local arborizado e agradável. **Exercícios**, pois a maioria visita o espaço para praticar algum tipo de atividade. **Conversas**, por gostarem de utilizar o local como espaço para fortalecimento das relações sociais.

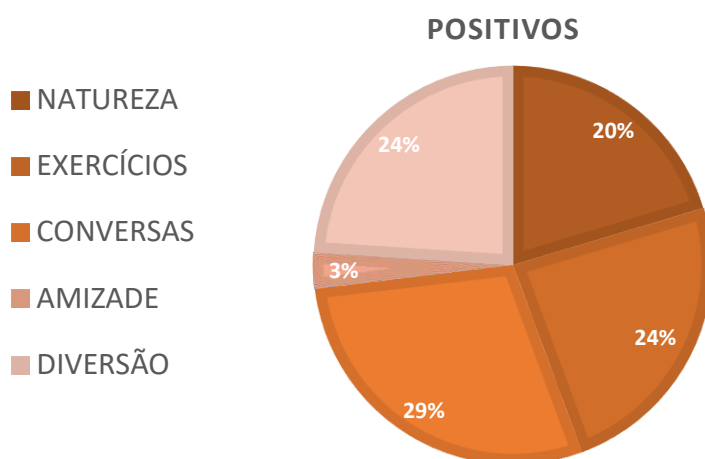
Amizade, por utilizarem o espaço para encontrar e fazer novas amizades e **diversão**, em função das atividades realizadas no parque (Figuras 34 e 35).

Figura 34 - Cards positivos mais utilizados



Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 35 - Gráfico das características positivas mais usadas



Fonte: autoria própria, 2022.

4.2.2.2 Aspectos negativos mais citados

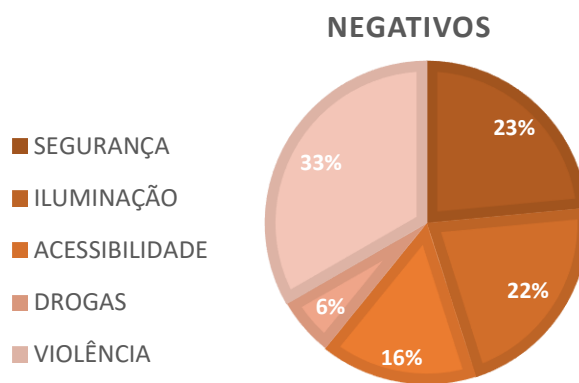
Sobre os aspectos negativos, os participantes consideraram a **segurança**, por não se sentirem confiantes, ou terem sido vítimas de algum momento desagradável, e por esse motivo também destacaram **violência**. Por acharem o local mal iluminado em alguns trechos da pista de caminhada os participantes destacaram **iluminação**. **Acessibilidade**, por considerarem as rampas de acesso insuficientes para o parque. **Drogas**, por já terem visto alguns usuários no local (Figuras 36 e 37).

Figura 36 - Aspectos negativos mais citados



Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 37 – Gráfico das características negativas mais usadas



Fonte: autoria própria, 2022.

4.2.2.3 Sensações mais citadas

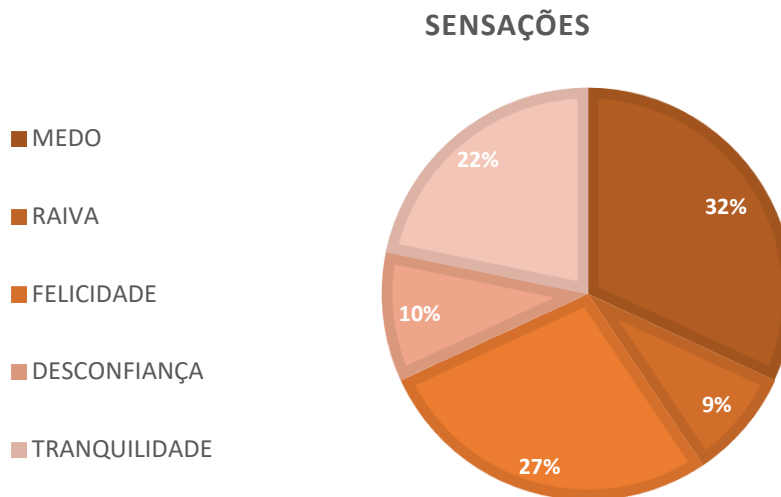
Os cinco aspectos negativos mais citados entre os participantes foram **amor**, por gostarem do lugar e se sentirem acolhidos. **Medo**, também associado à questão da violência. **Felicidade**, pois o espaço promove dinâmicas e encontros de diferentes grupos sociais. **Desconfiança**, por se sentirem vulneráveis à violência e **tranquilidade**, por gostarem da sensação de quietude do parque (Figuras 38 e 39).

Figura 38 - Cinco aspectos negativos mais citados



Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 39 - Gráfico das características negativas mais usadas



Fonte: autoria própria, 2022.

4.2.2.4 Cards utilizados com maior frequência

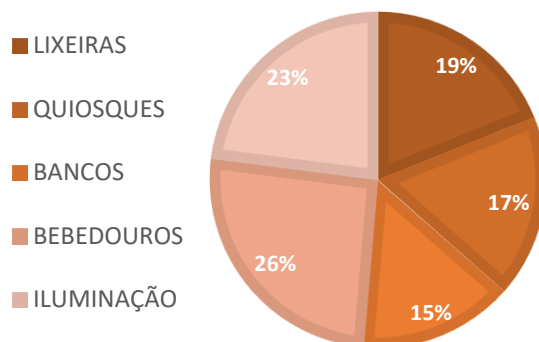
Em se tratando de mobiliário urbano, a maioria dos participantes considerou a presença ou ausência dos elementos no parque. Assim, os cards mais citados dentro do processo de classificação foram: iluminação, lixeira, bebedouros, quiosques, bancos e assentos (Figura 39). Desta forma, percebeu-se que havia expectativas em relação ao melhoramento destes aspectos no parque. É importante destacar que estes elementos se fizeram presentes na classificação tanto positiva quanto negativa (Figuras 40 a 43).

Figura 40 - Cinco características dos mobiliários mais citados



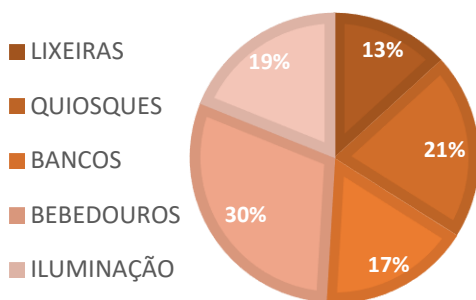
Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 41 – Gráfico das características dos mobiliários



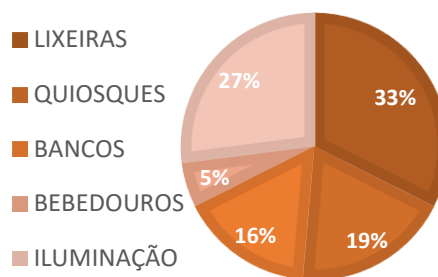
Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 42 - Classificação negativa dos mobiliários



Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 43 - Classificação positiva dos mobiliários



Fonte: autoria própria, 2022.

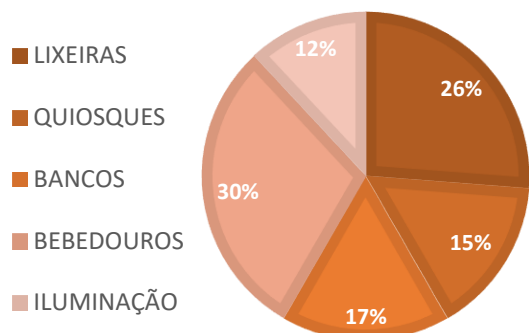
Com relação aos aspectos relacionados à manutenção e serviços oferecidos pelo parque, os cards que foram mais utilizados no processo de classificação foram: sujeira, acessibilidade, reciclagem, palestras, leitura, arte/grafite (Figura 44). Durante a classificação dos cards foram considerados os aspectos tanto positivos quanto negativos (Figuras 45 e 46).

Figura 44 - Aspectos relacionados à manutenção e serviços mais usados



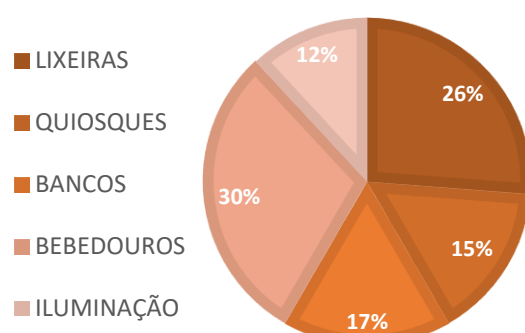
Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 45 - Classificação positiva dos serviços e manutenção



Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 46 - Classificação negativa dos serviços e manutenção



Fonte: autoria própria, 2022.

No espaço para idealização do parque, os participantes fizeram anotações livres e consideraram possibilidades para melhorias do lugar durante o *workshop*. É importante destacar que o processo de *brainstorming* foi utilizado para explorar a potencialidade criativa dos participantes, sem que houvesse qualquer tipo de julgamento. Assim, os participantes realizaram apontamentos livres, considerando as proposições para o parque ideal (Figura 47).

Figura 47 - Nuvem de ideias propostas durante a etapa de *brainstorming*



Fonte: autoria própria, 2022.

Posto isso, realizou-se uma compilação das informações, para que as ideias pudessem ser organizadas e em seguida selecionadas, respeitando as possibilidades de exequibilidade futura no parque (Tabela 8).

Tabela 8 – Considerações sobre o parque ideal

Item	Comentários	Sugestão dos participantes
Mobiliário	Consideram pequena a quantidade de lixeiras	Aumentar a quantidade de lixeiras
	Bancos em situação de degradação	Promover a manutenção dos bancos e inserir bancos com encostos;
	Quiosques em pequena quantidade	Aumentar a quantidade ao longo do parque
	Postes com iluminação ineficiente	Substituir as lâmpadas ou aumentar a quantidade de postes;
	Sinalização do parque	Sinalizar mais as distâncias percorridas ao longo do parque;
	Bebedouro disponível em apenas um local do parque (entrada dos banheiros)	Inserção de bebedouros ao longo da pista de caminhada
	<i>Playground</i> com brinquedos melhores e espaços para que os pais observem os filhos com mais conforto	Inserção de mais áreas sombreadas próximas ao local
Natureza	Arborização bonita, porém, com espaços áridos ao longo do parque	Identificar as espécies Plantar mais árvores e arbustos
	Normas	Proibição de animais de estimação dentro do parque
Manutenção	Manta asfáltica com problemas	Manutenção da manta asfáltica
	Alambrados em degradação	Substituição e reparo dos alambrados

	Muros sem pintura ou com pixações	Pintura dos muros com aplicação de grafites
	Pontos de coleta seletiva	Utilização de mais cores dentro do parque Aumentar os pontos de coleta seletiva
Segurança	Insegurança dentro do parque	Instalação de posto policial ou de serviço de guarda municipal. Melhorar a vigilância dos portões de acesso
Esportes	Academias para todas as idades	Poderia melhorar a academias da terceira idade

Fonte: autoria própria, 2022.

4.2.2.5 Filtragem de ideias

As sugestões foram filtradas, de forma que as proposições ao serem idealizadas durante o processo de modelagem virtual no *Sketchup* respeitassem a possibilidade de implementação no parque. Assim, coube a pesquisadora de design afinar as ideias com o grupo e decidir quais características poderiam e valeriam à pena ser idealizadas (Tabelas 9 e 10).

Tabela 9 - Ideias mantidas

Ideias mantidas	Justificativa
Instalação de pontos de leitura	Muitas pessoas gostam de utilizar o parque para realizar leituras
Instalação de bebedouros na pista de caminhada	Existência de apenas um bebedouro para todo o parque
Identificação das espécies plantadas no parque	Valorizar as espécies arbóreas existentes no local
Pinturas coloridas nas escadarias	Valorizar o espaço urbano
Pontos de coleta seletiva	Promover a educação ambiental e o desenvolvimento sustentável

Espaços para a realização de oficinas de capacitação	Apoiar projetos, programas e iniciativas que melhorem o bem-estar e a qualidade de vida da população
Espaços para exposição de arte	Levar a arte para além dos espaços restritos e privados
Carrinhos padronizados para comércio de alimentos	Promover o comércio local e a economia
Placas de sinalização indicando os setores do parque	Orientar os visitantes sobre o posicionamento dos setores do parque
Criação de espaços sombreados	Promover o bem-estar e aumentar o tempo de permanência no local
Mesas soltas distribuídas ao longo do parque	Promover refeições mais confortáveis e prazerosas
Criação de um redário	Promover o relaxamento
Bancos ao redor das árvores	Proteger as espécies e descansar embaixo das árvores
Espaços para realização de feiras livres	Aumentar a oportunidade de trabalho e renda da comunidade
Espaços para jogos de tabuleiro	Estimular o desenvolvimento e as habilidades intelectuais

Fonte: autoria própria, 2022.

Tabela 10 - Ideias descartadas

Ideias descartadas	Justificativa
Iluminação do piso da pista de caminhada	Para realizar a instalação seria necessário ajustar a manta asfáltica, além da manutenção ser onerosa.

Substituição dos bancos de alvenaria	Os bancos fazem parte da identidade do parque e em sua maioria podem ser recuperados para que sua permanência seja mantida.
Substituição dos quiosques por outro tipo	Apesar de alguns exemplares estarem degradados, a restauração dos elementos existentes tornaria menos oneroso
Permissão para circular com os animais livremente dentro do parque	Algumas pessoas sentem medo dos animais, por isso, mantê-los sob o controle do tutor seria a melhor alternativa para liberar a entrada dos animais no parque
Espaços para promover churrascos e festas	O excesso de fogo e de fumaça poderia provocar problemas às espécies arbóreas plantadas no parque
Criar um observatório ao lado da chaminé, para visualizar o parque melhor	A torre é um elemento arquitetônico preservado desde antes da criação do parque, por isso, a instalação do observatório descaracterizaria a chaminé.

Fonte: autoria própria, 2022.

4.2.2.6 Idealização das proposições

Após o processo de filtragem das ideias foi realizado um estudo volumétrico onde foram criados modelos de representação volumétrica tridimensional através do uso dos *softwares Sketchup e Lumion*. Assim, os participantes puderam compreender com clareza as ideias propostas.

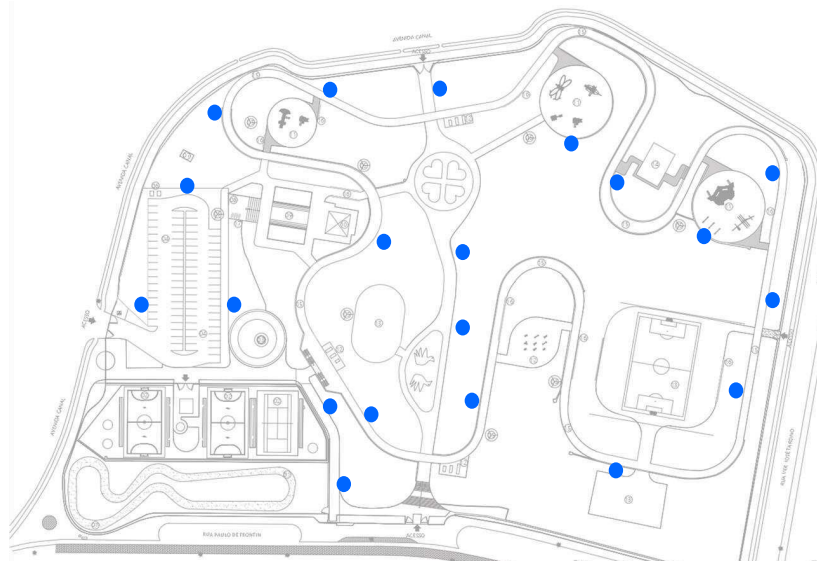
Para os bancos com encosto, foi proposta a inserção do mobiliário ao longo da pista de caminhada. Assim, os usuários do parque poderiam descansar e contemplar o parque de maneira mais confortável (Figuras 48 e 49).

Figura 48 - Proposição dos bancos com encostos



Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 49 - Mapa de localização dos bancos com encostos



Fonte: autoria própria, 2022.

Com relação aos bancos em alvenaria, foi sugerida a manutenção e a realização das pinturas com cores fortes e chamativas, para não descaracterizar a proposta arquitetônica e a identidade do parque (Figuras 50 e 51).

Figura 50 - Proposição do de manutenção dos bancos em alvenaria



Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 51 - Utilização de cores vibrantes nos bancos



Fonte: autoria própria, 2022.

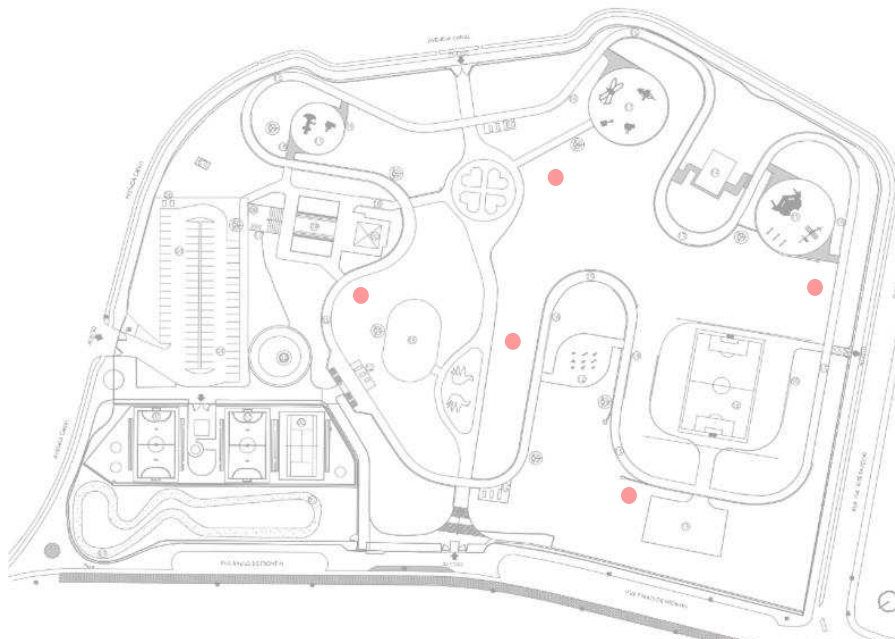
Foi proposta a criação de estações de leitura ao longo do parque. Assim, os visitantes poderiam doar exemplares de livros diversos, para que a comunidade pudesse realizar a leitura do material nos diversos lugares do parque (Figuras 52 e 53).

Figura 52 - Estações de leitura



Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 53 – Mapa de posicionamento das estações de leitura



Fonte: autoria própria, 2022.

As lixeiras também ganharam mais exemplares, assim como foi proposta a manutenção das existentes no parque. Desta forma, também foram instalados pontos de coleta seletiva ao longo do parque, para incentivar a comunidade a descartar o material no local adequado, diminuindo a poluição e os gastos com a limpeza do parque (Figuras 54 a 57).

Figura 54 - Revitalização das lixeiras



Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 55 – Novos pontos de lixeira instalados no parque



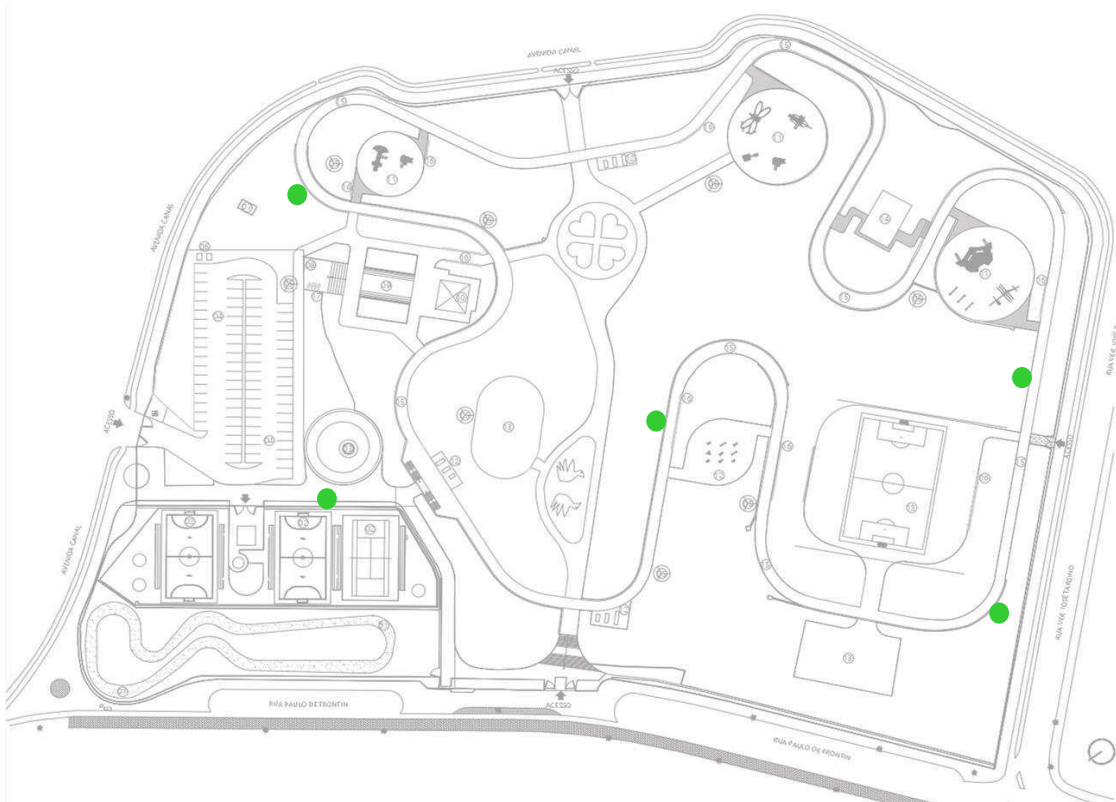
Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 56 – Lixeira para coleta seletiva



Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 57 – Mapa de localização das lixeiras para coleta seletiva



Fonte: autoria própria, 2022.

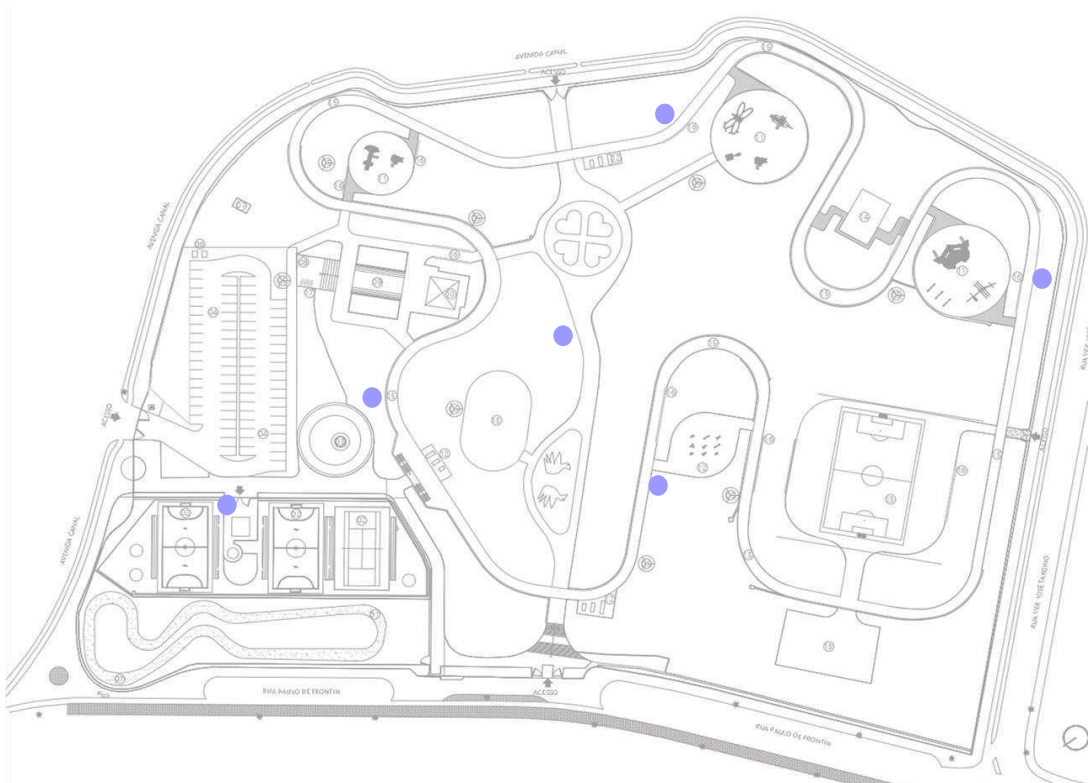
Também foi proposta a inserção de bebedouros ao longo da pista de caminhada, assim as pessoas poderiam ter acesso à água, sem precisar se deslocar até a bateria de banheiros para se hidratar (Figuras 58 e 59).

Figura 58 - Bebedouros próximos à pista de caminhada



Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 59 - Bebedouros próximos à pista de caminhada



Fonte: autoria própria, 2022.

Foram realizadas proposições em relação ao paisagismo, foi considerada a inserção de placas com indicação das espécies, especificando o nome científico e a nomenclatura popular, assim como foi proposta a inclusão de mais árvores e arbustos no parque, contribuindo para melhoria do conforto térmico do local (Figura 60).

Figura 60 - Placas de identificação das espécies



Fonte: autoria própria, 2022.

Os espaços destinados à prática de exercício localizado também ganharam destaque na proposta, tendo em vista que também foi ressaltada a manutenção do sistema estrutural dos equipamentos e pintura dos aparelhos (Figura 61).

Figura 61 - Estações de ginástica revitalizadas



Fonte: autoria própria, 2022.

Os murais que antes tinham vestígios de pinturas e pixações ganharam um novo destaque e passaram a ser usados como lugar para exposição da arte urbana, através do graffiti e proposto como espaço para promover a reflexão social e expressar a voz das populações mais marginalizadas (Figura 62 e 63).

Figura 62 -Pintura do piso das estações de ginástica



Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 63 – Revitalização da pintura da escadaria



Fonte: autoria própria, 2022.

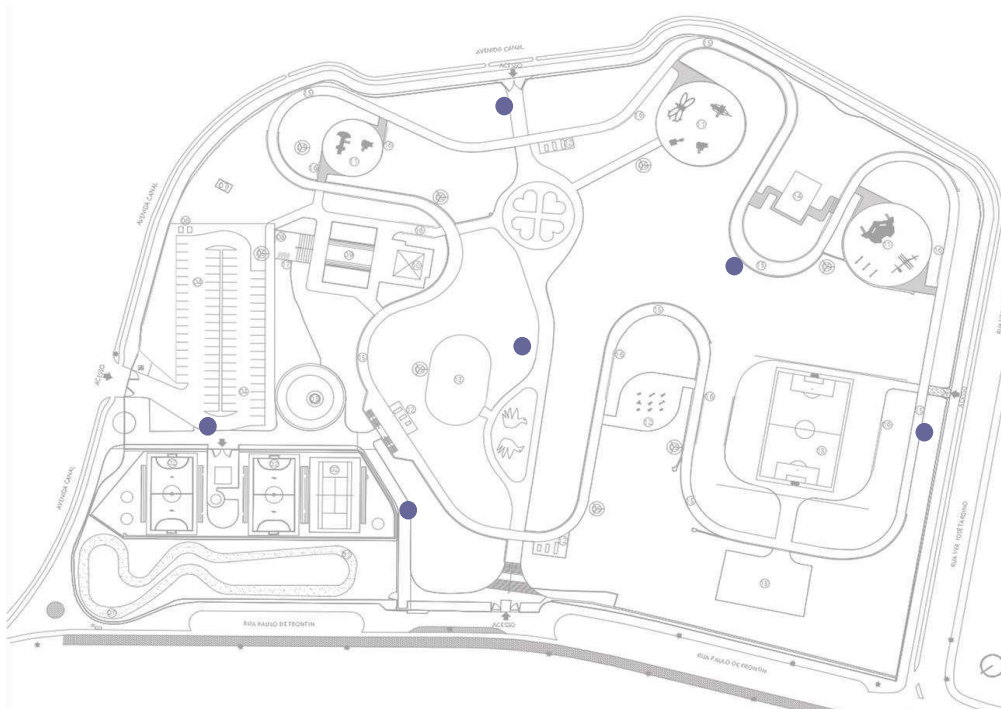
Considerou-se a inserção de placas de sinalização, indicando a direção das saídas de emergência, lanchonete, bateria de banheiros, praça de contemplação, quadras poliesportivas e quadras de vôlei e futebol (Figuras 66 e 67).

Figura 66 – Placa de sinalização



Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 67 - Mapa de localização das placas de sinalização



Fonte: autoria própria, 2022.

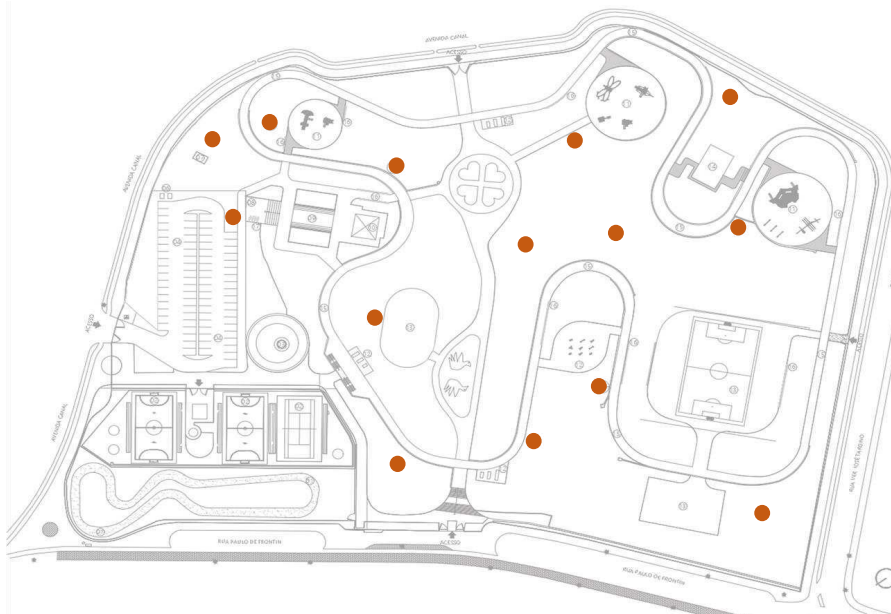
Para os quiosques foi sugerida a reforma dos exemplares existentes e inserção de novas unidades ao longo do parque, tendo em vista que os participantes consideram pequena a quantidade de sombreiros ao longo do parque (Figuras 68 e 69).

Figura 68 – Proposição para revitalização dos quiosques



Fonte: autoria própria, 2022.

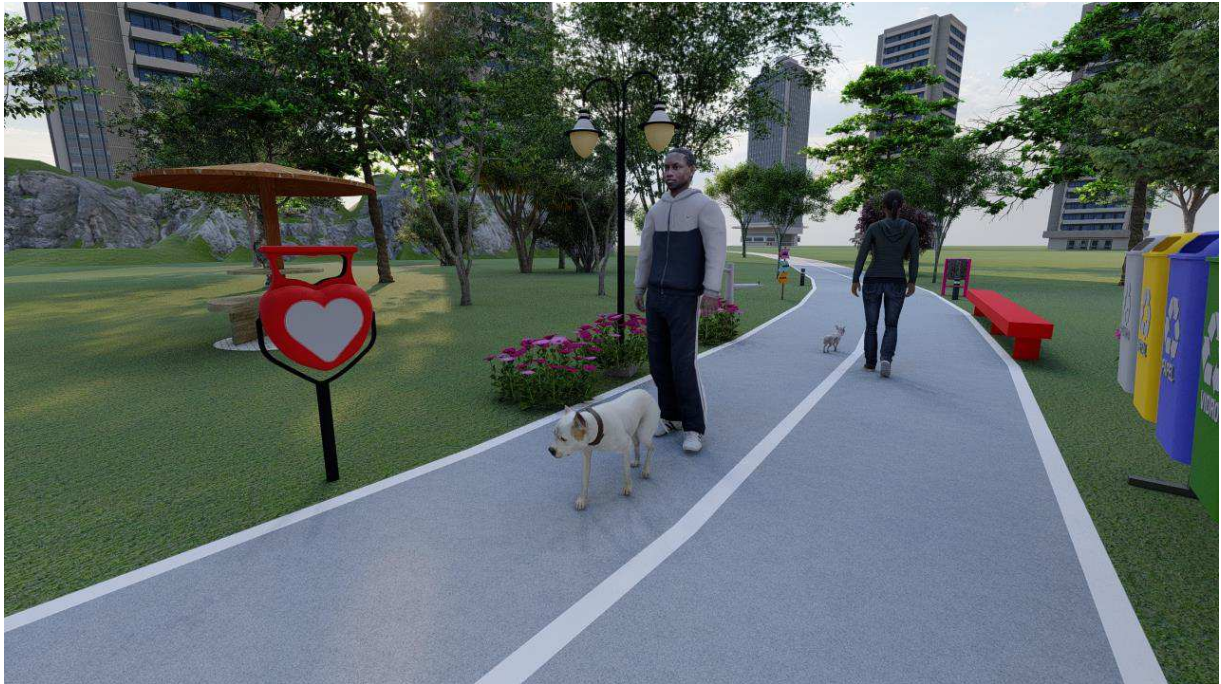
Figura 69 – Mapa de localização dos quiosques



Fonte: autoria própria, 2022.

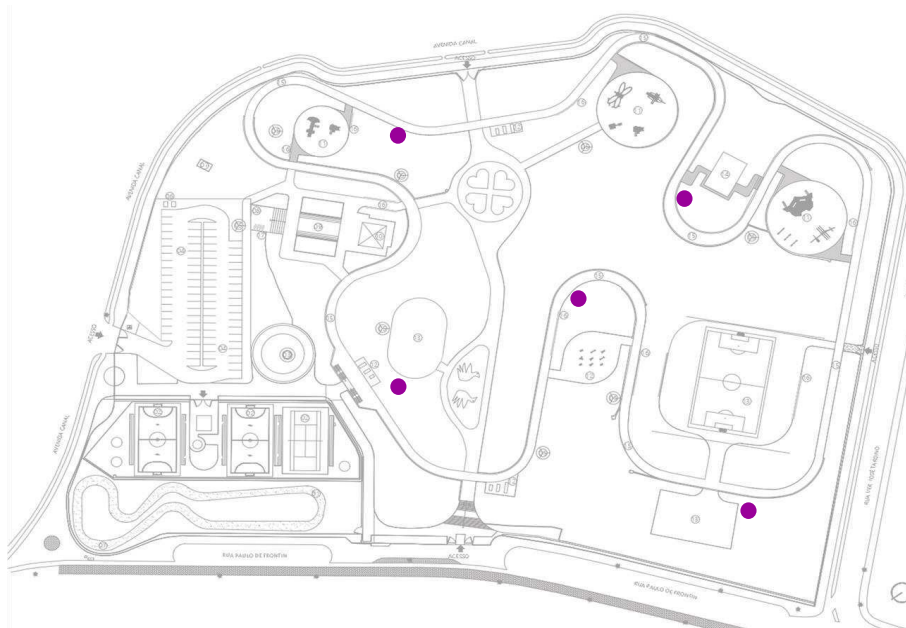
Foi sugerida uma mudança nas regras do parque, para que fosse possível entrar no local com animais. Desta forma, foi sugerida a proibição da soltura dos animais dentro do parque e a inserção de estações com saco de lixo para a coleta dos dejetos dos animais (Figura 70).

Figura 70 – Estação com saco de lixo para dejetos



Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 71 - Mapa de localização das estações de sacos de lixo



Fonte: autoria própria, 2022.

Com relação à solução proposta para melhoria da iluminação do local, foi sugerida a instalação de postes balizadores para que as pessoas possam circular no parque com mais tranquilidade. Oferecendo conforto e reduzindo os casos de violência no local (Figura 72).

Figura 72 - Simulação de iluminação noturna no parque



Fonte: autoria própria, 2022.

4.2.2.7 Avaliação das proposições

Após a idealização do parque em modelagem tridimensional, os participantes foram convidados para uma segunda reunião (Figura 73). Este momento foi utilizado como espaço para julgamento das possibilidades, com base no que a comunidade considerou como falhas e potencialidades. Assim, foi possível saber a opinião dos participantes em relação aos resultados alcançados através dos *workshops*. Em meio as apresentações das propostas, os participantes consideraram os resultados e realizaram alguns ajustes, conforme proposto na pesquisa. Desta forma, foram apontadas considerações sobre o posicionamento do redário, que foi deslocado para um setor onde havia mais árvores para sombrear (Figura 74). Foi sugerida a inserção

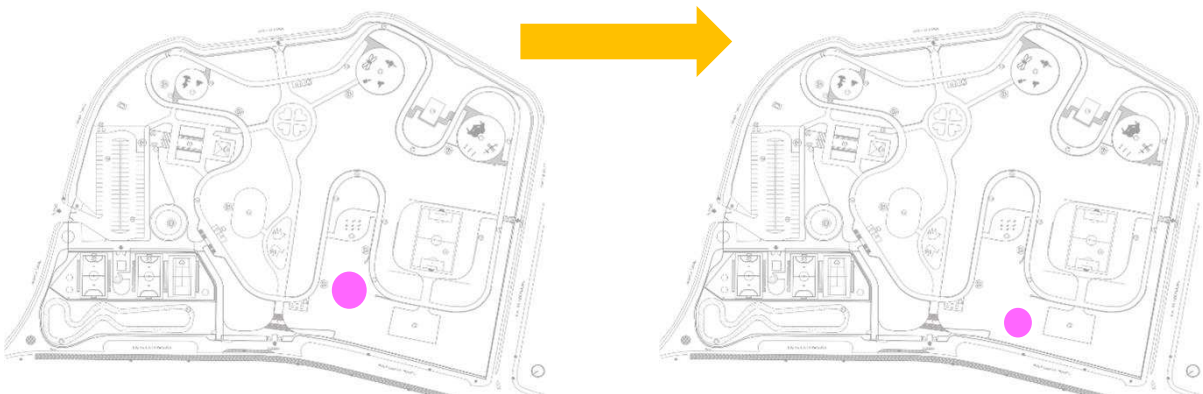
de mais exemplares para coleta seletiva (Figura 75). Além disso, os espaços para leitura também sofreram ajustes na sua estética, pois os participantes não gostaram da forma sugerida (Figura 75).

Figura 73 – Captura de tela dos participantes da reunião final



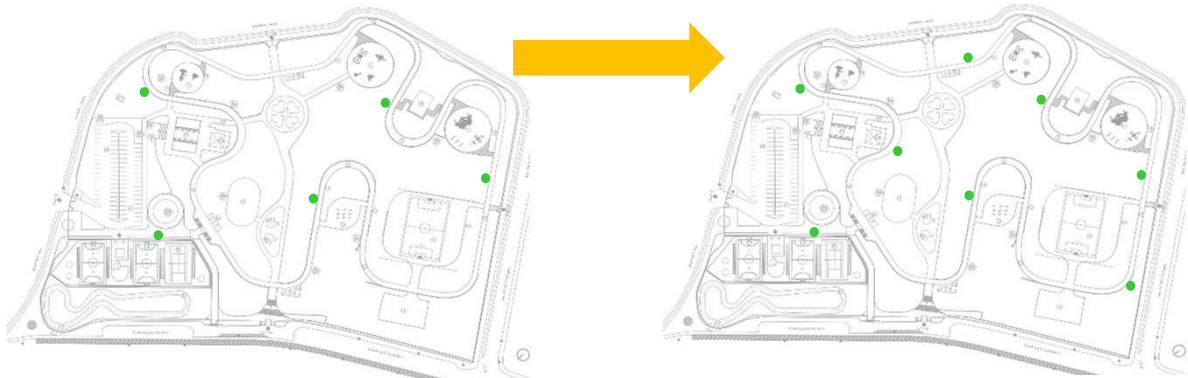
Fonte: acervo próprio, 2022.

Figura 74 - Mudança na posição do redário



Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 75 - Acréscimo de lixeiras para coleta seletiva



Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 76 - Nova proposta para estação de leitura

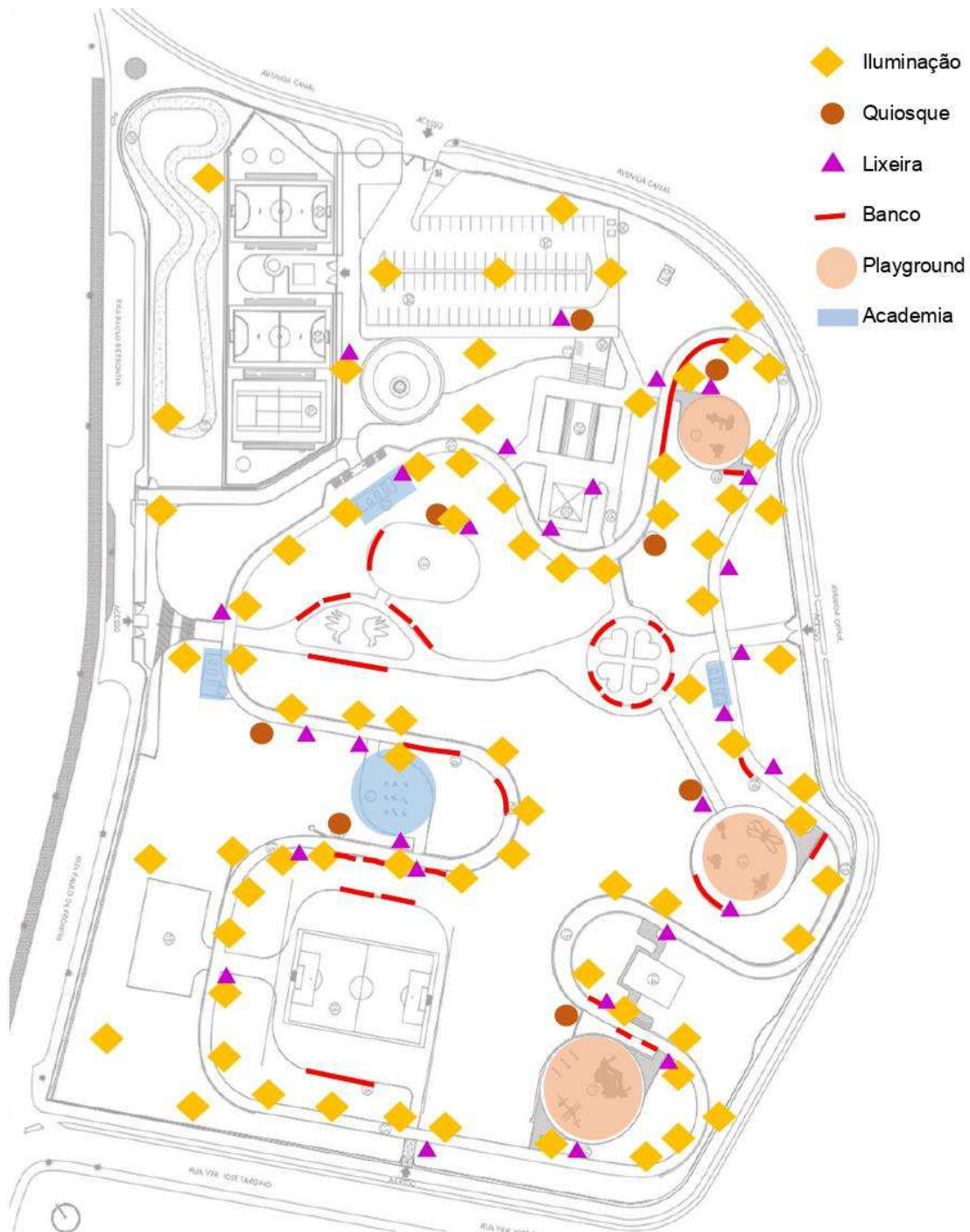


Fonte: autoria própria, 2022.

4.2.3 Mapa comparativo das intervenções do mobiliário no parque

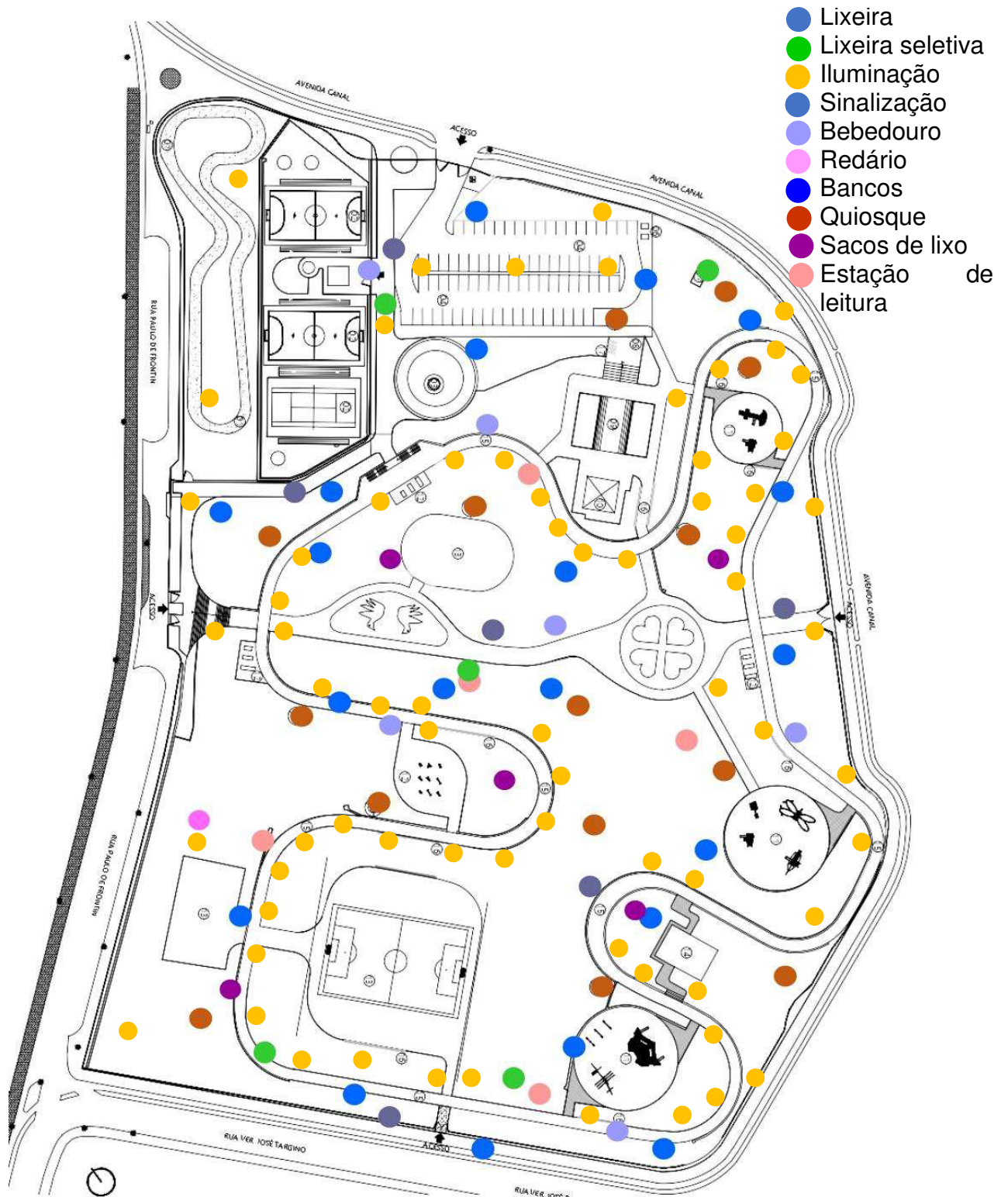
Com base na classificação dos cards e nos relatos sobre as experiências e opiniões que os participantes fizeram em relação ao parque durante os *workshops*, foi desenvolvido um mapa comparativo apontando o posicionamento dos mobiliários existentes no parque (Figura 77 e 78). Desta forma, foi possível realizar uma leitura mais precisa acerca das considerações feitas pelos participantes.

Figura 77 - Mobiliários do parque antes da intervenção



Fonte: autoria própria, 2022.

Figura 78 - Mobiliários do parque após a intervenção



Fonte: autoria própria, 2022.

4.2.4 Coleta de relatos

Após a realização da avaliação, os participantes foram questionados se eles gostaram de participar da experiência, e se em meio ao processo de participação dos *workshops* foi possível despertar o senso crítico e o sentimento de pertencimento, diretamente relacionado a aproximação com o lugar, assim como as questões ligadas a identidade e sociabilidade em relação ao Parque da Criança. Desta forma, foram coletados os relatos a respeito das experiências dos usuários, que de modo geral foram positivos e confirmaram a importância do ambiente virtual para promover ações relacionadas à valorização e despertar do senso crítico, provocando nos participantes expectativas em relação à percepção do espaço público, sem descartar a possibilidade de implementação das ideias no cenário real (Tabela 11).

Tabela 11 – Relatos dos participantes do *Workshop*

Relatos
“Achei muito boa a iniciativa, foi possível me abrir sobre o que eu acho do parque”
“ A dinâmica poderia ser facilmente usada em outras situações”
“ Fez eu pensar em algo que nunca tinha parado pra pensar antes ^^”
“ Gosto do parque, espero que essas sugestões sejam implementadas”
“ Parece até que eu me sinto mais dona do lugar”
“ As discussões foram interessantes e construir as discussões em conjunto sobre o parque foi muito bom”
“ E se fossem aplicados em outros locais aqui em Campina?”
“ Enxerguei problemas que sozinho eu não conseguia perceber”
“ Não imaginei que aquelas simples cartas pudessem me fazer pensar tanto”
“ A gente deveria cuidar mais da cidade”
“ Depois de ver as ideias, eu fico imaginando todos os detalhes quando vou no parque”

Fonte: autoria própria, 2022.

4.2.5 Matriz SWOT

Para finalizar o processo de análise do Parque da Criança, foi realizada a matriz SWOT (Figura 79). Desta forma, foi possível identificar questões como forças, fraquezas, oportunidades e ameaças do parque, percebidas a partir da utilização de ferramentas participativas.

Figura 79 - Matriz SWOT

<p style="text-align: center;">FORÇAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Localização em bairro residencial e comercial • Parque mais popular da cidade • Local para realização de encontros de diferentes grupos sociais • Espaço para a realização de atividade física 	<p style="text-align: center;">FRAQUEZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mobiliário urbano deficitário • Sentimento de pertença abalado por causa da violência • Manutenção do parque deficiente • Proibição da entrada de animais no local • Falta de incentivo em relação à coleta seletiva
<p style="text-align: center;">OPORTUNIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Divulgar o parque para a comunidade Campinense; • Fortalecer o sentimento de pertencimento • Aumentar a conscientização da comunidade sobre a importância dos espaços públicos • Reconhecimento da comunidade como parte ativa e primordial do parque • Melhoria das instalações físicas • Satisfação dos visitantes e frequentadores 	<p style="text-align: center;">AMEAÇAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentários negativos das pessoas que sofreram algum tipo de violência no local; • Redução da quantidade de frequentadores • Possuir apenas um ponto para comércio de alimentos

Fonte: autoria própria, 2022.

4.3 Considerações Finais

A participação da comunidade nos *workshops* revelou o quanto o envolvimento, seja ele físico ou virtual, é fundamental quando se trata de recobrar o diálogo e a confiança entre diferentes instituições presentes na sociedade e a própria comunidade. À medida que as relações são fortalecidas, os cidadãos despertam vontades e anseios de participar de maneira ativa na melhoria do espaço urbano, recriando conexões com o território, a responsabilidade com o local e o sentimento de pertencimento.

Neste cenário, revela-se a importância de argumentar sobre como a ação do design participativo é capaz de impactar positivamente na consolidação da comunidade e motivar o desenvolvimento de novos projetos. Uma maneira de envolver a comunidade e o designer é através do desenvolvimento de protótipos, dessa forma é possível apontar melhorias e novas proposições, bem como promover a reprodução de novos cenários, motivado pela vontade da comunidade de propor mudanças no cotidiano em que estão inseridos, na qual o designer exerce uma importância significativa durante o processo de construção social.

Na pesquisa, a comunidade que utiliza o Parque da Criança, entendeu a importância do espaço público para a cidade, de forma que a utilização de técnicas envolvendo *card sorting* associado ao uso da plataforma para comunicação em ambiente virtual contribuiu para identificação de diretrizes capazes de inspirar o desenvolvimento de melhorias para o ambiente urbano. Através da pesquisa, identificou-se a importância de promover encontros onde a comunidade se sinta ativa e atuante. Com isso, mesmo utilizando meio de comunicação virtual, foi possível aproximar a comunidade, bem como estimular o senso crítico e mostrar que é possível promover ações que despertem a vontade de mudança.

As ideias e sugestões de cada participante confirmaram a hipótese de que a utilização de plataformas virtuais como espaço para expor os anseios e opiniões pode ser uma ferramenta importante para a prospecção de ideias de melhorias, assim como a visualização das ideias através do uso de *softwares* para modelagem tridimensional. Com isso, esse modelo estratégico pode ser considerado uma forma de estímulo para promoção de troca de opiniões, motivando a criatividade a participar de maneira mais ativa de ações voltadas para melhoria do bem coletivo.

A utilização da modelagem tridimensional por parte do designer mostra que é possível utilizar ferramentas virtuais para enxergar as sugestões, utilizando a experiência como um tipo de laboratório, no qual é possível testar novas ideias e protótipos. Com isso, a investigação também aponta para um tipo de ação suscetível a erros, tendo em vista que a intenção é aprender com o processo e saber lidar com as adversidades que possam vir a surgir.

Deve-se apontar para problemas relacionados às dificuldades de utilização de plataformas virtuais, por parte de alguns participantes, posto que a tecnologia, de maneira geral, traz desafios ao longo da sua própria existência, seja pela falta de conhecimento e recursos para acessá-las, ou pela própria necessidade de melhorar o que já existe. Neste sentido, as dificuldades relacionadas à sua utilização podem ser solucionadas através do incentivo para motivar à participação da comunidade no ambiente virtual, oferecendo possibilidades para ampliar repertórios, conectar as pessoas e fortalecer as relações sociais. A comunidade pode utilizar o ambiente virtual para compartilhar conhecimentos, independente da distância entre eles, gerando troca de saberes e conhecimento.

Assim, a tecnologia deve ser vista como um instrumento capaz de ampliar oportunidade e criar responsabilidade envolvendo pessoas de diferentes idades e níveis de conhecimento. Com isso, desde que seja bem utilizada, a tecnologia pode ser uma aliada no processo de valorização do espaço público, pois com ela é possível ultrapassar barreiras culturais e geográficas, além de permitir que sejam descobertas possibilidades ligadas ao saber particular e coletivo, despertando sentimentos e sensações entre os envolvidos.

Outro aspecto importante a ser apontado na pesquisa está ligado ao fato da relação entre o espaço público e órgãos responsáveis por sua administração, de forma que a comunidade outorga para as políticas públicas a responsabilidade de cuidar e preservar o lugar. Entretanto, a partir da realização das ações participativas na pesquisa, percebeu-se que a comunidade estaria aberta a contribuir com a transferência de responsabilidade, impactando positivamente na construção de espaços mais salubres, onde a lógica da participação coletiva se faz presente.

Desta forma, ter feito um estudo de viabilidade, mostrou a visão aberta e integradora despertada pela comunidade através da utilização da tecnologia, de maneira que ela pôde ser entendida pela pesquisadora como um elo de confiança entre as partes envolvidas na pesquisa, uma vez que o uso do ambiente virtual auxiliou

a comunicação dos voluntários envolvidos na pesquisa. Os resultados obtidos nesta pesquisa consistem em diretrizes capazes de auxiliar a ação do designer sob a perspectiva do espaço público. Desta maneira, compreendem-se os seguintes aspectos:

1. Para a realização dos *workshops*, foi importante separar e pré-determinar o tempo de duração de cada ato. Desta forma, o mediador da reunião terá o controle do tempo necessário para realizar as etapas seguintes do processo;
2. A realização do estudo piloto permitiu que fossem identificadas falhas no processo metodológico, para que fosse avaliada a viabilidade e utilidade dos métodos de coleta da pesquisa, durante a fase de execução, aprimorando e corrigindo os pontos necessários antes da aplicação efetiva.
3. A criação de espaços de tempo destinados ao diálogo entre os participantes quebra as barreiras da introspecção e timidez dos participantes, auxiliando a etapa de brainstorming;
4. Durante a realização do brainstorming, todas as ideias devem ser consideradas válidas para que não sejam gerados bloqueios criativos capazes de interferir no resultado do processo;
5. A utilização do método fechado de *card sorting* facilita a dinâmica dos *workshops* virtuais, pois o participante sente-se mais seguro ao realizar a classificação das cartas;
6. O desenvolvimento de opções que respeitam a viabilidade e exequibilidade também deve ser considerado ao realizar este tipo de pesquisa, posto que filtrar as ideias permite que o pesquisador identifique se a pesquisa irá chegar a uma conclusão válida, seja ela sob o aspecto funcional ou até mesmo financeiro;
7. A coleta do *feedback* da comunidade deve ser considerada dentro deste tipo de pesquisa, pois sem a existência de uma população ativa e participante, torna-se inválido este tipo de investigação, uma vez que não é possível saber se os objetivos foram verdadeiramente alcançados.

Através do desenvolvimento deste trabalho, foi possível reforçar a importância da necessidade que a comunidade possui em envolver-se com as ações realizadas pela população que utiliza o espaço, a fim de testar novos modelos, ideias e soluções,

indo além das contribuições teóricas. Com isso, sugere-se a realização de atividades futuras, em que seja possível realizar uma análise comparativa dos resultados. Desta forma, a reunião das informações fortaleceria o entendimento acerca da ação do design participativo no ambiente virtual em relação ao cenário urbano.

REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS

- ÁGUAS, Sofia. **Do Design Ao Co-Design: Uma Oportunidade De Design Participativo Na transformação Do espaço Público**. Public Art & Urban Design: Interdisciplinary And Social Perspectives., Barcelona, ano 2012, v. 22, p. 57-70, 2022.
- BARROS, S. F. de S. A produção do espaço urbano nos diferentes padrões de acumulação: o fordismo e a acumulação flexível em perspectiva. **Espaço e Economia**, 2019. URL: <http://journals.openedition.org/espacoeconomia/5841>
- BERALDO, E. B. **Avaliação da Qualidade de Vida e os espaços livres públicos de Juiz de Fora, MG**. 2021. Dissertação de mestrado (Pós-graduação em Ambiente Construído) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2021.
- BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Editora Blucher, 2011.
- BRANDÃO, A. F. **Avaliação da qualidade do espaço público urbano**. Proposta Metodológica. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian; Fundação para a Ciência e Tecnologia, 2003.
- CAPRA, Fritjof. **A teia da Vida: Uma nova compreensão científica dos sistemas vivos**. 11 ed. SP: Editora Cultrix, 1996.
- CRESWELL, JOHN W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**; tradução Magda Lopes. – 3ed. – Porto Alegre: Artmed, 296
- FERREIRA, B. M. **Design de plataformas digitais: o papel da forma nas arquiteturas de participação em rede**. 2020. 174 p. Dissertação (Ciências da Comunicação) - Escola de comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.
- GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008.
- HEEMANN, J.; SANTIAGO, P. C.; **Guia Do Espaço Público Para Inspirar e Transformar**. Project for Public Spaces. 2017
- HYYSALO, V; HYYSALO, S. The Mundane and Strategic Work in Collaborative Design. **Design Issues**, [s. l.], n. 3, p. 48-58, 1 jun. 2018. DOI 10.1162/desi_a_00496. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=8850537&isnumber=8850435>>. Acesso em: 26 ago. 2021.
- IDEO. **Human-centred Design toolkit**. A free innovation guide for social enterprises and NGOs worldwide. [S.l.: s.n.], 2009. Disponível em: <<http://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit>>. Acesso em: 23 dez. 2021.
- IIVARI, Juhani; VENABLE, John R. Action research and design science research: Seemingly similar but decisively dissimilar. **ECIS 2009 Proceedings**, [s. l.], ed. 73,

16 nov. 2022. Disponível em: <https://aisel.aisnet.org/ecis2009/73>. Acesso em: 18 fev. 2021.

JENSEN, T. E; PETERSEN, M. K. Straddling, Betting and Passing: The configuration of user involvement in cross-sectorial innovation projects. In: **THE NEW Production of Users: Changing Innovation Collectives and Involvement Strategies**. New York: Routledge Studies in Innovation, Organizations and Technology, 2016. cap. 6, p. 136-159.

KAUARK, F.; MANHÃES, F.C.; MEDEIROS, C.H. **Metodologia da pesquisa: guia prático**. Itabuna. Ed. Via Litterarum, 2010.

LEITE, J. C. S. da S. **O design participativo como impulsionador de novas experiências educativas**. 2022. 107 p. Dissertação de mestrado (Escola de Arquitetura Arte e Design) - Universidade de Minho, [S. I.], 2022. Disponível em: <<https://hdl.handle.net/1822/77280>>. Acesso em: 11 jan. 2022.

LOBINGER, K; BRANTNER, C. Picture-sorting techniques. Card sorting and Q-sort as alternative and complementary approaches in visual social research: **The Sage Handbook of Visual Research Methods**. 2. ed. London: L. Pauwels & D. Mannay, 2020. 321 p.

MACKEY, A.; GASS, S. M. **Second language research : methodology and design**. 3. ed. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 2005. 542 p.

MATTA, G.C., REGO, S., SOUTO, E.P., and SEGATA, J., eds. Os impactos sociais da Covid-19 no Brasil: populações vulnerabilizadas e respostas à pandemia [online]. Rio de Janeiro: **Observatório Covid 19**; Editora FIOCRUZ, 2021, 221 p. Informação para ação na Covid-19 series. ISBN: 978-65-5708-032-0. Disponível em <https://doi.org/10.7476/9786557080320>.

MAURER, Donna; WARFEL, Todd. **Card sorting: a definitive guide**. 2004.

MONTANER, J. M.; MUXÍ MARTINEZ, Zaida. **Arquitetura e política. Ensaios para mundos alternativos**. 1ª, São Paulo, Gustavo Gili, 2014.

MONTEIRO, L. **Impactos da pandemia COVID-19 em espaços públicos**. Dissertação de mestrado (Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2021.

MORAES, Dijon de. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blücher, 2010.

NIEMEYER, Lucy. **Identidade e significações: design atitudinal**. In: MORAES, Dijon;

SANDERS, E. Design serving people, New languages for co-creation. Cumulus Working Papers, Copenhagen, p. 28-33, 2006.

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. P. B. **Metodologia de pesquisa**. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2013. 624 p.

SANDERS, Elizabeth B.-N.; STAPPERS, Pieter Jan. **Co-creation and the new landscapes of design. Codesign**, [S.L.], v. 4, n. 1, p. 5-18, mar. 2008. Informa UK Limited. Disponível em: <http://www.maketools.com/articlespapers/CoCreation_Sanders_Stappers_08_preprint.pdf>. Acesso em: 23 dez. 2021

SANTOS, Milton. **Técnica, Espaço, Tempo: Globalização e meio técnico-científico informacional**. 4. ed. São Paulo: Hucitec, 1994.

SANTOS, P. H. N.; CRUZ, M. G. da; SANTOS, W. F. da S. **Ciência da cidade e planejamento urbano: geoprocessamento enquanto instrumento do planejamento estratégico municipal**. Geopauta, v. 6, 28 mar. 2022.

SILVA, D. M. C. da; MIRANDA, C. E. Aprendizado colaborativo em redes sociais: uma reflexão sobre as possibilidades de contribuição do design. **Congresso brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design**, Belo Horizonte -MG, v. 9, n. 2, 11 out. 2022.

SOUZA, P. R. de. **Design participativo e colaboração: uma reflexão sobre espaços makers brasileiros e os processos de aprendizagem**. 2020. 98 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2021. DOI <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2020.815>

SPENCER, Donna. **Card sorting: designing usable categories**. New York: Rosenfeld Media, 2009

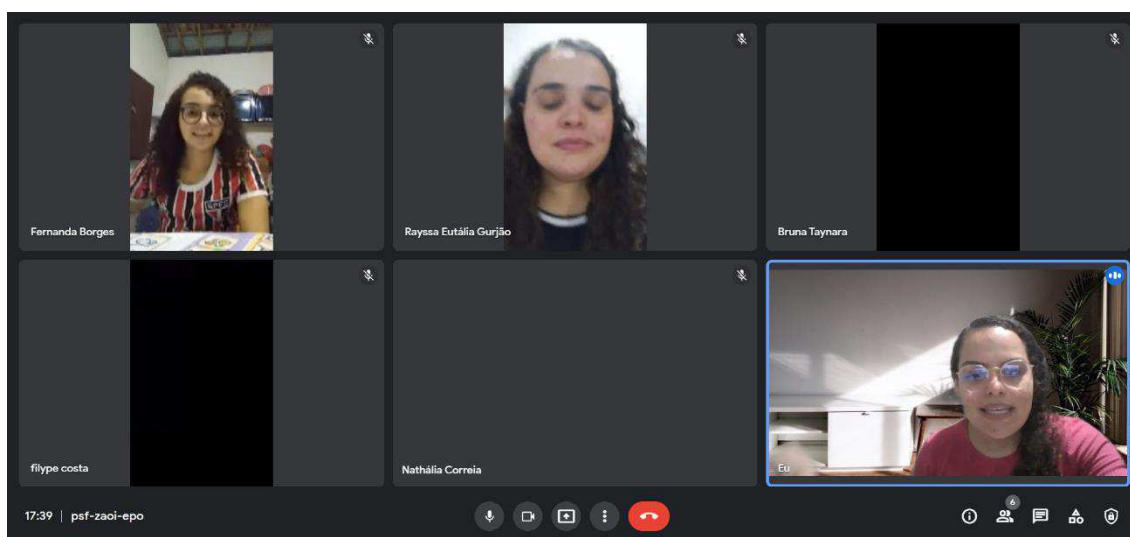
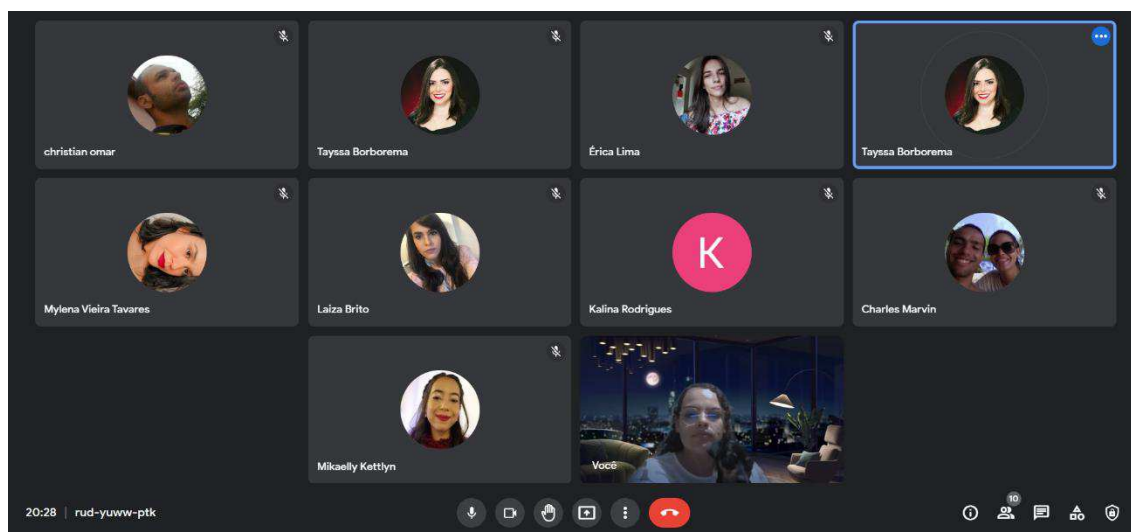
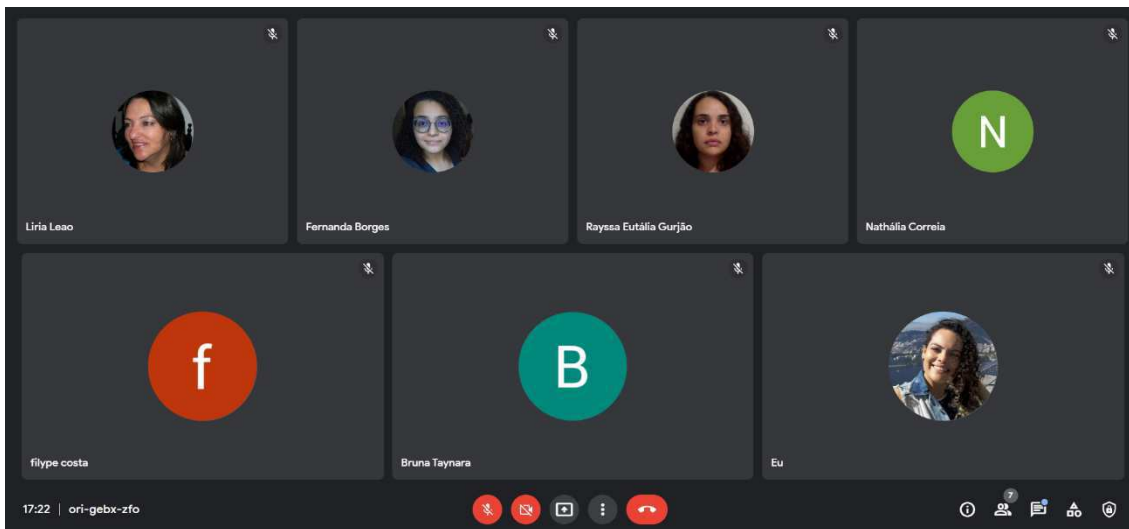
TORRES, P. M. A. **Inovação & Design: Perspectivas projetuais para o mundo contemporâneo**. Curitiba: Editora Appris, 2020. 155 p.

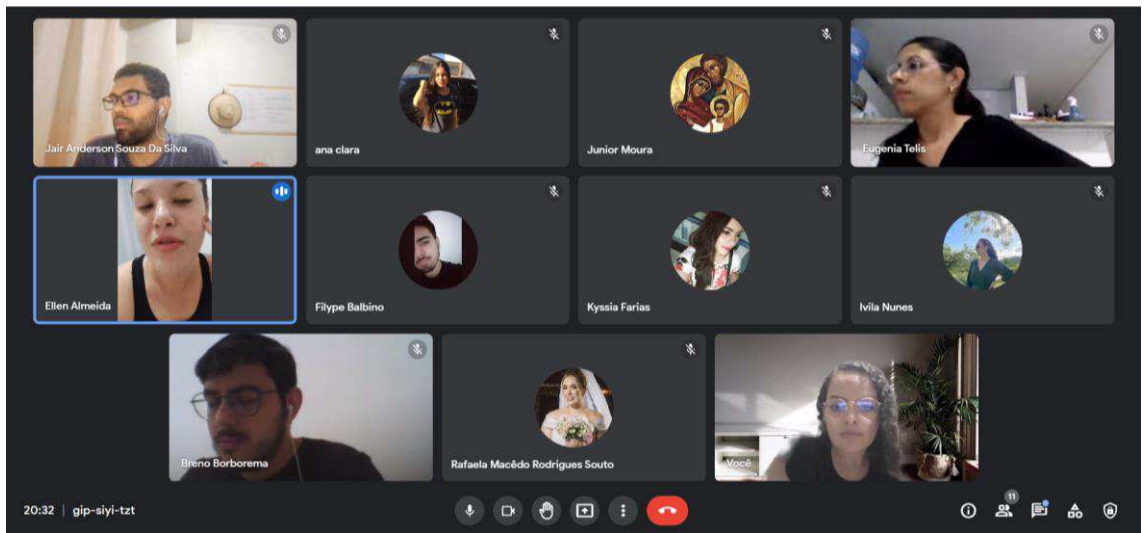
YIN, R. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2015.

APÊNDICE

APÊNDICES

APÊNCIDE A – Participantes dos Workshops





Apêndice B – Roteiro de entrevista semiestruturada

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade _____

■ Sexo _____

■ Bairro onde você mora _____

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

() Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

() Praticar atividade física

() Encontrar amigos

() Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

() Limpeza

() Segurança

() Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

() Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

() Feliz

() Satisfeito

() Triste

() Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

() Inseguro

() Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

APÊNDICE C – Respostas dos questionários

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 22

■ Sexo F

■ Bairro onde você mora Bodocongó

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

(X) Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

(X) Praticar atividade física

() Encontrar amigos

() Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

() Limpeza

() Segurança

(X) Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

(X) Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

(X) Feliz

(X) Satisfeito

() Triste

(X) Desconfiado

() Seguro

(X) Orgulhoso

(X) Inseguro

() Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

A pista de caminhada e os bebedouros

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

Pintaria, deixaria bem colorido

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Não, depende de como seria

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 23

■ Sexo F

■ Bairro onde você mora Jose Pinheiro

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

(x) Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

(x) Praticar atividade física

(x) Encontrar amigos

(x) Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

(x) Limpeza

() Segurança

() Organização

(x) Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

(x) Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

() Feliz

(x) Satisfeito

() Triste

(x) Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

() Inseguro

(x) Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

Acho bonito, mas poderia ter mais iluminação

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

Com certeza a iluminação, só tenho coragem de vim de dia.

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Sinto, mas a prefeitura que cuida né?

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 22

■ Sexo F

■ Bairro onde você mora Bodocongo

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

() Duas ou três vezes por semana

(X) Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

(X) Praticar atividade física

() Encontrar amigos

() Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

() Limpeza

() Segurança

(X) Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

(X) Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

(X) Feliz

() Satisfeito

() Triste

(X) Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

() Inseguro

(X) Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

A segurança

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

A manutenção

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Como eu deixaria atrativo?
Aqui é a prefeitura que cuida.

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 18

■ Sexo F

■ Bairro onde você mora Cruzeiro

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

(x) Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

(x) Praticar atividade física

() Encontrar amigos

() Fazer piquenique

(x) Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

() Limpeza

() Segurança

() Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

(x) Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

(x) Feliz

(x) Satisfeito

() Triste

(x) Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

() Inseguro

() Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

ter mais árvores
limpeza

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

Os banheiros e o bebedouro

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Não, apenas venho caminhar

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 48

■ Sexo F

■ Bairro onde você mora Jos. Pinheiro

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

() Duas ou três vezes por semana

(X) Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

(X) Praticar atividade física

(X) Encontrar amigos

() Fazer piquenique

(X) Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

(X) Limpeza

() Segurança

(X) Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

(X) Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

(X) Feliz () Satisfeito

() Triste () Desconfiado

() Seguro () Orgulhoso

(X) Inseguro () Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

A segurança

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

A pista.

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

° Sim.

° talvez sim.

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 33

■ Sexo FEMININO

■ Bairro onde você mora CENTRO

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

(x) Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

(x) Praticar atividade física

(x) Encontrar amigos

(y) Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

() Limpeza

() Segurança

(x) Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

(x) Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

() Feliz

() Satisfeito

() Triste

(x) Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

(x) Inseguro

() Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

A SEGURANÇA E A SINALIZAÇÃO DO PARQUE

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

GOSTARIA QUE O PARQUE FOSSE MAIS ILUMINADO

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

NÃO, NÃO ACREDITO QUE PODERIA PARTICIPAR SIM

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 37

■ Sexo FEMININO

■ Bairro onde você mora CATOLE

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

Uma vez por semana

Duas ou três vezes por semana

Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

Encontrar amigos

Fazer piquenique

Fazer novas amizades

Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

Limpeza

Segurança

Organização

Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz Satisfeito

Triste Desconfiado

Seguro Orgulhoso

Inseguro Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

ACHO QUE O PARQUE PODERIA SER MAIS ATRATIVO PARA AS FAMÍLIAS E PODERIA SER MAIS SEGURO

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

GOSTARIA DE LEVAR MEUS ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO E QUE TIVESSE MAIS QUICENÓTIOS

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

NAO ACREDITO QUE ME REPRESENTA. SIM, ACHO QUE JUNTO AOS OUTROS POPULARES PODERÍAMOS OPERAR MUDANÇAS

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 38

■ Sexo FEMININO

■ Bairro onde você mora Solim Paulista

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

Uma vez por semana

Duas ou três vezes por semana

Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

Encontrar amigos

Fazer piquenique

Fazer novas amizades

Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

Limpeza

Segurança

Organização

Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz

Satisfeito

Triste

Desconfiado

Seguro

Orgulhoso

Inseguro

Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

ACHO QUE A SEGURANÇA E A INFRAESTRUTURA PODERIAM MELHORAR

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

GOSTARIA QUE O PARQUE TIVESSE MAIS BRINQUEDOS E MAIS BANCOS

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

NÃO, PIS ACREDITO QUE PODERIA TER MUITAS MELHORIAS. SIM

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 42

■ Sexo FEMININO

■ Bairro onde você mora LIBERDADE

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

(X) Uma vez por semana

() Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

(X) Praticar atividade física

(X) Encontrar amigos

(X) Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

(X) Limpeza

() Segurança

(X) Organização

(X) Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

() Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

(X) Feliz

(X) Satisfeito

() Triste

() Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

() Inseguro

() Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

GOSTARIA QUE O PARQUE TIVESSE
MAIS ACESSIBILIDADE

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

MAIS ÁRVORES

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

sim

sim ACREDITO

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 48

■ Sexo FEMININO

■ Bairro onde você mora CENTRO

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

() Duas ou três vezes por semana

(X) Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

(X) Praticar atividade física

(X) Encontrar amigos

() Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

() Limpeza

() Segurança

() Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

(X) Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

() Feliz

() Satisfeito

() Triste

() Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

(X) Inseguro

() Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

SEGURANÇA

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

PODERIA SER MAIS SINALIZADO
 E MAIS COLORIDO

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

NÃO.
 NÃO ACHO

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 26

■ Sexo FEMININO

■ Bairro onde você mora BODOCÓNGO

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

Uma vez por semana

Duas ou três vezes por semana

Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

Encontrar amigos

Fazer piquenique

Fazer novas amizades

Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

Limpeza

Segurança

Organização

Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz Satisfeito

Triste Desconfiado

Seguro Orgulhoso

Inseguro Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

PODERIA SER MAIS ILUMINADO E SINALIZADO

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

GOZARIA QUE TIVESSE MAIS LIXEIRAS

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

SIM, ME REPRESENTA.
SIM, ACREDITO QUE PODERIA PARTICIPAR DE PROJETOS

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 29

■ Sexo FEMININO

■ Bairro onde você mora MIRANTE

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

() Duas ou três vezes por semana

(X) Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

(X) Praticar atividade física

(X) Encontrar amigos

() Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

(X) Limpeza

() Segurança

(X) Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

() Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

() Feliz

() Satisfeito

() Triste

() Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

(X) Inseguro

() Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

A SEGURANÇA

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

A ESTRUTURA PARA ATIVIDADE FÍSICA, MELHORES PISTAS DE CORRIDA

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

NÃO ME REPRESENTA,
NÃO ME ACHO CAPAZ

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 41

■ Sexo Feminino

■ Bairro onde você mora BODOCÓNGO

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

Uma vez por semana

Duas ou três vezes por semana

Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

Encontrar amigos

Fazer piquenique

Fazer novas amizades

Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

Limpeza

Segurança

Organização

Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz

Satisfeito

Triste

Desconfiado

Seguro

Orgulhoso

Inseguro

Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

A LIMPEZA DO PARQUE

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

GOSTARIA QUE TIVESSE MAIS LUZES

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

NÃO ME REPRESENTA pois é MUITO INSEGURO.

NÃO ME ACHO CAPAZ

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 19

■ Sexo FEMININO

■ Bairro onde você mora MAVINAS

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

Uma vez por semana

Duas ou três vezes por semana

Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

Encontrar amigos

Fazer piquenique

Fazer novas amizades

Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

Limpeza

Segurança

Organização

Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz Satisfeito

Triste Desconfiado

Seguro Orgulhoso

Inseguro Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

A ILUMINAÇÃO

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

A FALTA DE QUIOSQUES

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Sim

TAMBÉM SIM

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 22

■ Sexo FEMININO

■ Bairro onde você mora DIAMÉDICA

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

(X) Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

(X) Praticar atividade física

(X) Encontrar amigos

() Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

(X) Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

(X) Limpeza

() Segurança

() Organização

(X) Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

(X) Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

() Feliz

() Satisfeito

(X) Triste

() Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

() Inseguro

(X) Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

PODERIA TER MAIS ÁRVORES

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

GOSTARIA QUE FOSSE UM LUGAR MAIS SEGURO

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

NAO

TAUVEZ SIM

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 24

■ Sexo F

■ Bairro onde você mora Centro

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

(X) Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

() Praticar atividade física

(X) Encontrar amigos

(X) Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

(X) Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

() Limpeza

() Segurança

() Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

() Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

() Feliz

() Satisfeito

() Triste

(X) Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

(X) Inseguro

(X) Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

Os brinquedos do parque

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

Colocar mais árvores

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Sim
Acho que sim

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 38

■ Sexo F

■ Bairro onde você mora Catolé

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

() Duas ou três vezes por semana

Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

Encontrar amigos

() Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

Limpeza

() Segurança

() Organização

Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

() Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz

Satisfeito

() Triste

() Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

Inseguro

() Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

A manutenção

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

Poder passear com os animais

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Não

acho que sim.

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 31

■ Sexo F

■ Bairro onde você mora Catole

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

() Duas ou três vezes por semana

Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

Encontrar amigos

() Fazer piquenique

Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

Limpeza

Segurança

() Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

() Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz

() Triste

() Seguro

() Inseguro

Satisfeito

Desconfiado

() Orgulhoso

() Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

Limpeza

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

Mais lixeiras

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Sim

Imagino que sim

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 24

■ Sexo F

■ Bairro onde você mora Santa Rosa

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

(X) Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

() Praticar atividade física

(X) Encontrar amigos

() Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

(X) Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

() Limpeza

(X) Segurança

(X) Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

() Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

(X) Feliz

(X) Satisfeito

() Triste

() Desconfiado

() Seguro

(X) Orgulhoso

() Inseguro

() Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

Manutenção

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

ter oficinas

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

- Não

- Sim

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 23

■ Sexo F

■ Bairro onde você mora Centro

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

Encontrar amigos

Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

Limpeza

() Segurança

() Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz () Satisfeito

() Triste Desconfiado

() Seguro () Orgulhoso

() Inseguro () Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

A limpeza

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

manutenção

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Sim

totalmente

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 34

■ Sexo F

■ Bairro onde você mora Malvinas

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

() Encontrar amigos

Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

() Limpeza

() Segurança

() Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz () Satisfeito

() Triste Desconfiado

() Seguro () Orgulhoso

() Inseguro () Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

A manutenção

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

A segurança

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Sim

podem ser

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 43

■ Sexo F

■ Bairro onde você mora Araxá

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

(x) Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

(x) Praticar atividade física

() Encontrar amigos

() Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

() Limpeza

() Segurança

() Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

(x) Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

() Feliz

(x) Satisfeito

() Triste

(x) Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

() Inseguro

() Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

A segurança

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

Colocaria mais poluicais ou vigias

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

◦ Não sei

◦ Acho que sim

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 31

■ Sexo F

■ Bairro onde você mora Monte Castelo

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

() Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

() Praticar atividade física

() Encontrar amigos

() Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

() Limpeza

() Segurança

() Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

() Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

() Feliz () Satisfeito

() Triste () Desconfiado

() Seguro () Orgulhoso

() Inseguro () Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

Os bebedouros

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

A iluminação

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Sim

Depende de como seria

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 26

■ Sexo F

■ Bairro onde você mora Monte Santo

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

(X) Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

(X) Praticar atividade física

(X) Encontrar amigos

() Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

() Limpeza

() Segurança

() Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

(X) Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

() Feliz

(X) Satisfeito

() Triste

() Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

() Inseguro

() Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

As lanchonetes e a manutenção

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

Pintaria tudo de novo

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

• Não
• talvez

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 38

■ Sexo M

■ Bairro onde você mora Bela vista

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

() Encontrar amigos

() Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

Limpeza

() Segurança

() Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

() Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz Satisfeito

() Triste () Desconfiado

() Seguro () Orgulhoso

() Inseguro () Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

Segurança

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

Não sei

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Não depende

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 22

■ Sexo M

■ Bairro onde você mora Monte Santo

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

Uma vez por semana

Duas ou três vezes por semana

Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

Encontrar amigos

Fazer piquenique

Fazer novas amizades

Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

Limpeza

Segurança

Organização

Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz

Satisfeito

Triste

Desconfiado

Seguro

Orgulhoso

Inseguro

Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

Os campos.

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

Os campos e as quadras.

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

• Sim

• Acredito que sim.

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 22

■ Sexo M

■ Bairro onde você mora Monte Santo

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

Uma vez por semana

Duas ou três vezes por semana

Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

Encontrar amigos

Fazer piquenique

Fazer novas amizades

Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

Limpeza

Segurança

Organização

Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz

Satisfeito

Triste

Desconfiado

Seguro

Orgulhoso

Inseguro

Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

Os campos.

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

Os campos e as quadras.

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

• Sim

• Acredito que sim.

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 35

■ Sexo M

■ Bairro onde você mora Lagoa de dentro

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

() Encontrar amigos

Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

() Limpeza

Segurança

() Organização

Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz

Satisfeito

() Triste

Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

Inseguro

() Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

Bebedouros

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

Nada

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

• Não sei
 • Como seria? eu acho que sim

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 54

■ Sexo M

■ Bairro onde você mora Jose Pinheiro

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

() Duas ou três vezes por semana

(X) Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

(X) Praticar atividade física

() Encontrar amigos

() Fazer piquenique

(X) Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

(X) Limpeza

(X) Segurança

() Organização

(X) Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

() Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

(X) Feliz (X) Satisfeito

() Triste () Desconfiado

() Seguro () Orgulhoso

(X) Inseguro () Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

A pista e os bancos

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

bancos-

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

° Não
 ° Me acho, só não tenho muito tempo.

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 28

■ Sexo M

■ Bairro onde você mora Bairro das Nações

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

- () Uma vez por semana
 Duas ou três vezes por semana
 () Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

- Praticar atividade física
 Encontrar amigos
 Fazer piquenique
 () Fazer novas amizades
 () Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

- () Limpeza
 () Segurança
 () Organização
 () Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)
 Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

- Feliz () Satisfeito
 () Triste Desconfiado
 () Seguro () Orgulhoso
 Inseguro () Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

Segurança

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

A segurança

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

• Sim
 • Totalmente, com certeza.

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 29

■ Sexo M

■ Bairro onde você mora Bodocongó

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

- () Uma vez por semana
 Duas ou três vezes por semana
 () Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

- () Praticar atividade física
 Encontrar amigos
 Fazer piquenique
 () Fazer novas amizades
 () Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

- () Limpeza
 () Segurança
 Organização
 () Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)
 Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

- Feliz () Satisfeito
 () Triste Desconfiado
 () Seguro () Orgulhoso
 () Inseguro Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

O verde

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

A educação dos vigias

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Não
Depende.

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 31

■ Sexo M

■ Bairro onde você mora Bodocongó

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

() Duas ou três vezes por semana

Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

() Encontrar amigos

() Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

() Limpeza

() Segurança

() Organização

Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz () Satisfeito

() Triste () Desconfiado

() Seguro () Orgulhoso

() Inseguro () Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

Os campinhos.

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

Os acessos.

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Não

Sim, e' difícil?

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 24

■ Sexo M

■ Bairro onde você mora Prata

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

() Praticar atividade física

Encontrar amigos

Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

Limpeza

Segurança

Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz

Satisfeito

() Triste

() Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

() Inseguro

() Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

Poderia ter mais limpeza nos banheiros.

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

Os bebedouros.

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

~~Sim, porque~~
 • Não, mas gosto daqui
 • Não sei como

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 31

■ Sexo M

■ Bairro onde você mora Malunas

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

Uma vez por semana

Duas ou três vezes por semana

Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

Encontrar amigos

Fazer piquenique

Fazer novas amizades

Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

Limpeza

Segurança

Organização

Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz

Triste

Seguro

Inseguro

Satisfeito

Desconfiado

Orgulhoso

Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

Os bancos.

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

melhoraria a manutenção

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Sim

Sim, se for rápido

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 42

■ Sexo M

■ Bairro onde você mora Santa Rosa

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

() Duas ou três vezes por semana

Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

() Encontrar amigos

() Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

() Limpeza

() Segurança

() Organização

Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz

Satisfeito

() Triste

() Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

() Inseguro

() Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

A manutenção

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

A pista de caminhada

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

• Não

• Sim, mas não sei como

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 38

■ Sexo M

■ Bairro onde você mora Bodocongo

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

Uma vez por semana

Duas ou três vezes por semana

Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

Encontrar amigos

Fazer piquenique

Fazer novas amizades

Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

Limpeza

Segurança

Organização

Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz

Satisfeito

Triste

Desconfiado

Seguro

Orgulhoso

Inseguro

Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

A segurança

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

Colocaria um posto policial

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Sinto.

Não sei

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 36

■ Sexo M

■ Bairro onde você mora Malvinas

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

(X) Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

(X) Praticar atividade física

() Encontrar amigos

() Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

(X) Limpeza

() Segurança

(X) Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

(X) Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

(X) Feliz

(X) Satisfeito

() Triste

(X) Desconfiado

(X) Seguro

() Orgulhoso

() Inseguro

() Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

Nada

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

Esses bancos

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

• Sinto

• Não sei com essa.

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 27

■ Sexo M

■ Bairro onde você mora Catolé

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

Uma vez por semana

Duas ou três vezes por semana

Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

Praticar atividade física

Encontrar amigos

Fazer piquenique

Fazer novas amizades

Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

Limpeza

Segurança

Organização

Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

Feliz

Satisfeito

Triste

Desconfiado

Seguro

Orgulhoso

Inseguro

Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

Acho aqui bonito

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

A quadra, não tem mais banheiro perto.

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Não, mas acho bonito.
Sim, desde que eu não gaste nada.

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 32

■ Sexo M

■ Bairro onde você mora Dinaméica

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

(X) Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

(X) Praticar atividade física

() Encontrar amigos

() Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

() Limpeza

() Segurança

() Organização

() Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

(X) Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

(X) Feliz

(X) Satisfeito

() Triste

() Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

() Inseguro

() Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

A lanchonete

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?

Os quiosques, estão sotidos.

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?

Não sinto.

Acho que sim, como seria?

APENDICE I – ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI - ESTRUTURADO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
 ALUNO: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES
 ORIENTADOR: PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES

■ Idade 26

■ Sexo M

■ Bairro onde você mora Cuzeiro

■ Com que frequência você costuma ir ao Parque da Criança?

() Uma vez por semana

(X) Duas ou três vezes por semana

() Diariamente

■ Quando você vai ao parque, você vai para:

() Praticar atividade física

(X) Encontrar amigos

(X) Fazer piquenique

() Fazer novas amizades

() Brincar no parque

■ O que você mais valoriza no Parque?

() Limpeza

(X) Segurança

() Organização

(X) Mobiliário urbano (bancos, cadeiras, lixeiras, postes)

(X) Contato com a natureza

■ Como você se sente ao visitar o parque?

() Feliz

() Satisfeito

() Triste

(X) Desconfiado

() Seguro

() Orgulhoso

(X) Inseguro

(X) Ansioso

■ O que você acha que poderia melhorar?

A segurança, já fui assaltado

■ Se você pudesse modificar alguma coisa no parque, o que seria?
















Colocaria uns guardas

■ De alguma maneira, você sente que o parque te representa? Você se acha capaz de realizar algo para deixá-lo mais atrativo?










Sim, gosto de vim, apesar do medo se foi para melhora, com certeza!

APÊNDICE C – CARTAZES PRODUZIDOS NOS WORKSHOPS











POSITIVOS NEGATIVOS SENSações

 EXERCÍCIO	 QUIOSQUES	 FELICIDADE
 AMIZADE	 SUJEIRA	 AMOR
 NATUREZA	 ILUMINAÇÃO	 ANSIEDADE
 BRINCADEIRA	 DROGAS	 DESCONFIANÇA
 DIVERSÃO	 SINALIZAÇÃO	 ESTRESSE











MEU PARQUE IDEAL

 ARTE/ GRAFITE	 ACESSIBILIDADE	 BANCOS/ ASSENTOS
 LEITURA	 BEBEDOUROS	 LIMPEZA
 SEGURANÇA	 TRANQUILIDADE	<i>Bom Iluminação</i>
<i>Hortas Incentivo à saúde</i>		 CARTAZES

POSITIVOS NEGATIVOS SENSações

 RECICLAGEM		 TRANQUILIDADE
 ARTE/ GRAFITE		 ORGULHO
	 DROGAS	 ANSIEDADE
 ILUMINAÇÃO	 VIOLENCIA	 SEGURANÇA
	 SUJEIRA	 RAIVA

MEU PARQUE IDEAL

 NATUREZA	 ACESSIBILIDADE	 AMIZADE
 BEBEDOUROS	 SINALIZAÇÃO	 LIMPEZA
 EXERCÍCIOS	 BANCOS/ ASSENTOS	 FEIRA LIVRE
 DIVERSÃO	<i>PRAÇAS BEM ILUMINADAS E COM MUITAS ÁREAS DE LAZER AJUDAM A TER UM AMBIENTE MAIS SEGURO.</i>	

POSITIVOS NEGATIVOS SENSações

EXERCÍCIO	SUJEIRA	FELICIDADE
NATUREZA	LIXEIRA	DIVERSÃO
LEITURA	DROGAS	DESCONFIANÇA
BRINCADEIRA	ARTE/ GRAFITE	
BANCOS/ ASSENTOS		

MEU PARQUE IDEAL

BEBEDOUROS	LIMPEZA	ILUMINAÇÃO
QUIOSQUES	ACESSIBILIDADE	RECICLAGEM
AMIZADE	SINALIZAÇÃO	
SEGURANÇA	AMOR	TRANQUILIDADE
		ORGULHO

* Posto policial
 * Mais luz
 * Bebedouros na pista ou perto

POSITIVOS NEGATIVOS SENSações
























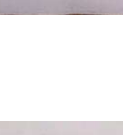
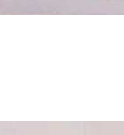
AMIZADE	SEGURANÇA	TRANQUILIDADE
DIVERSÃO	ACESSIBILIDADE	FELICIDADE
CONVERSA	LIXEIRA	AMOR
NATUREZA	SINALIZAÇÃO	DESCONFIANÇA
EXERCÍCIO	ILUMINAÇÃO	ORGULHO

MEU PARQUE IDEAL

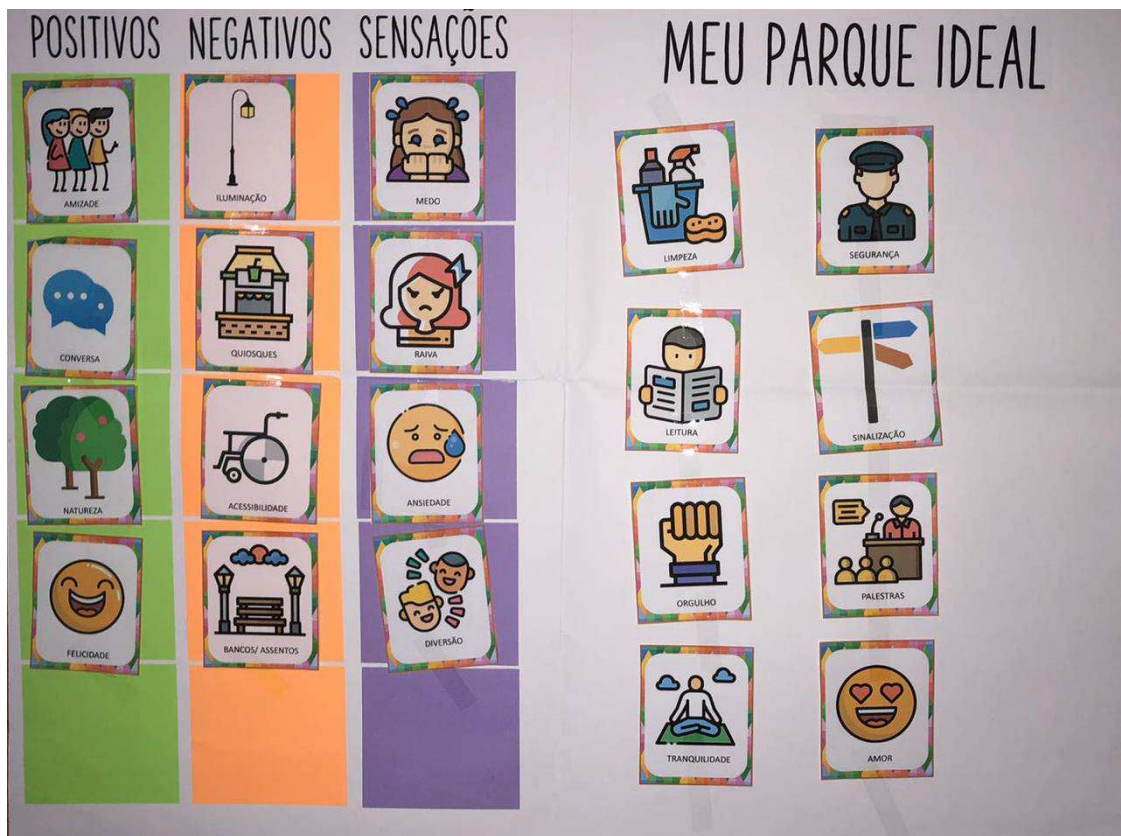
CARTAZES
BEBEDOUROS
BANCOS/ ASSENTOS












* Colocar o parque despoluído
 * Ter espaço de leitura e descarte de livros
 * Ter jardins com várias espécies de plantas e flores
 * Ter projetos educativos sobre reciclagem e no qual todos possam participar da obra. Também a importância de preservar o meio ambiente e reciclar.
 * 4 Bancos
 * LIMPEZA

* Com o posto policial










POSITIVOS			NEGATIVOS			SENSAÇÕES			MEU PARQUE IDEAL		
 AMIZADE	 ILUMINAÇÃO	 DESCONFIANÇA	 ACESSIBILIDADE	 FELICIDADE	 FEIRA LIVRE						
 NATUREZA	 ARTE/ GRAFITE	 MEDO	 PALESTRAS	 LIMPEZA	 LIXEIRA						
 BANCOS/ ASSENTOS	 QUIOSQUES	 VIOLÊNCIA	 TRANQUILIDADE	 SEGURANÇA	 SINALIZAÇÃO						
 EXERCÍCIOS	 BEBEDOUROS	 DIVERSÃO	 AMOR	 ORGULHO	 BRINCADEIRA						
	 SUJEIRA	 ESTRESSE									












POSITIVOS			NEGATIVOS			SENSAÇÕES			MEU PARQUE IDEAL		
 RECICLAGEM	 BEBEDOUROS	 TRANQUILIDADE	 FEIRA LIVRE	 SEGURANÇA	 SINALIZAÇÃO						
 ARTE/ GRAFITE	 QUIOSQUES	 FELICIDADE	 LIMPEZA	 LIXEIRA							
 CONVERSA	 ILUMINAÇÃO	 VIOLÊNCIA	 ACESSIBILIDADE	 ORGULHO	 BRINCADEIRA						
 EXERCÍCIOS	 VIOLÊNCIA	 DIVERSÃO									
 LEITURA	 BANCOS/ ASSENTOS										










POSITIVOS	NEGATIVOS	SENSAÇÕES
 AMIZADE	 ILUMINAÇÃO	 MEDO
 EXERCÍCIOS	 BEBEDOUROS	 DESCONFIANÇA
 NATUREZA	 SUJEIRA	 DIVERSÃO
 CONVERSA	 SINALIZAÇÃO	
	 ACESSIBILIDADE	

MEU PARQUE IDEAL

 TRANQUILIDADE	 FEIRA LIVRE	
 PALESTRAS	 BANCOS/ ASSENTOS	 ARTE/ GRAFITE
 LEITURA	 QUIOSQUES	 RECICLAGEM
 LIXEIRA	 LIMPEZA	

POSITIVOS	NEGATIVOS	SENSAÇÕES
 BRINCADEIRA	 SUJEIRA	 MEDO
 NATUREZA	 ILUMINAÇÃO	 VIOLÊNCIA
 EXERCÍCIOS	 SINALIZAÇÃO	
 AMIZADE	 BANCOS/ ASSENTOS	
	 ACESSIBILIDADE	









MEU PARQUE IDEAL

 QUIOSQUES	 BEBEDOUROS	 CONVERSA
 LIXEIRA	 RECICLAGEM	 ARTE/ GRAFITE
 DIVERSÃO		




•Espaços sombreados
•Mais segurança

•SEGURANÇA





POSITIVOS NEGATIVOS SENSações

 BRINCADEIRA	 SUJEIRA	 MEDO
 NATUREZA	 ILUMINAÇÃO	 VIOLÊNCIA
 EXERCÍCIOS	 SINALIZAÇÃO	
 AMIZADE	 BANCOS/ ASSENTOS	
	 ACESSIBILIDADE	

MEU PARQUE IDEAL
















 QUIOSQUES	 BEBEDOUROS	 CONVERSA
--	--	---

•Espaços sombreados
•Mais segurança













 LIXEIRA	 RECICLAGEM	 ARTE/ GRAFITE
 DIVERSÃO		

•SEGURANÇA

POSITIVOS NEGATIVOS SENSações




















 EXERCÍCIOS	 BANCOS/ ASSENTOS	 RAIVA
 SINALIZAÇÃO	 VIOLÊNCIA	 DESCONFIANÇA
 LIXEIRA	 ACESSIBILIDADE	 MEDO
 DIVERSÃO	 QUIOSQUES	 AMIZADE
 CONVERSA	 LIMPEZA	 FELICIDADE

MEU PARQUE IDEAL

 ILUMINAÇÃO	 FEIRA LIVRE	 TRANQUILIDADE
 SEGURANÇA	 BEBEDOUROS	 LIMPEZA
 RECICLAGEM	 ARTE/ GRAFITE	 CARTAZES
 LEITURA	 ORGULHO	 BRINCADEIRA

ANIMAIS



POSITIVOS	NEGATIVOS	SENSAÇÕES	MEU PARQUE IDEAL
 SINALIZAÇÃO	 LIMPEZA	 DESCONFIANÇA	 TRANQUILIDADE
 EXERCÍCIO	 SEGURANÇA	 MEDO	 BEBEDOUROS
 NATUREZA		 FELICIDADE	 ILUMINAÇÃO
			 LIXEIRA
			 QUIOSQUES
			 CONVERSA
			 RECICLAGEM
			 FEIRA LIVRE
			 AMIZADE
			 BANCO/ ASSENTOS
			 BRINCADEIRA

POSITIVOS	NEGATIVOS	SENSAÇÕES	MEU PARQUE IDEAL
 NATUREZA	 BEBEDOUROS	 DESCONFIANÇA	AMOR
 CONVERSA	 ILUMINAÇÃO	 DIVERSÃO	PAZ
 AMIZADE	 DROGAS	 FELICIDADE	TRANQUILIDADE
 EXERCÍCIO	 BANCOS/ ASSENTOS	 AMOR	SOSSEGO
 LIXEIRA	 QUIOSQUES	 MEDO	→ CUIDADO
			→ CARINHO
			→ AFETO

POSITIVOS	NEGATIVOS	SENSAÇÕES	MEU PARQUE IDEAL		
				AMOR	
			PAZ		
			SEGURANÇA		

POSITIVOS	NEGATIVOS	SENSAÇÕES	MEU PARQUE IDEAL			

POSITIVOS NEGATIVOS SENSações

LIMPEZA	SINALIZAÇÃO	ANSIEDADE
CONVERSA	ACESSIBILIDADE	DESCONFIANÇA
AMIZADE	NATUREZA	VIOLÊNCIA
EXERCÍCIO	ILUMINAÇÃO	RAIVA
ARTE/ GRAFITE	QUIOSQUES	ESTRESSE

MEU PARQUE IDEAL

- Poderia ter uma iluminação mais eficaz, de modo a não haver áreas sombrias;
- Rampas de acesso para cadeirantes;
- Pista mais larga para ciclistas e pedestres;
- Reforço na segurança pública, com instalação de câmeras;
- Um maior cuidado na arborização e na disposição dos contêineres;
- Melhor gestão da limpeza nos banheiros e bebedouros;
- Espaço mais decorativo e interativos;
















POSITIVOS NEGATIVOS SENSações

AMIZADE	ILUMINAÇÃO	FELICIDADE
CONVERSA	DROGAS	DIVERSÃO
NATUREZA	SUJEIRA	AMOR
BRINCADERIA	QUIOSQUES	TRANQUILIDADE
EXERCÍCIOS	BEBEDOUROS	ORGULHO

MEU PARQUE IDEAL

SEGURANÇA	SINALIZAÇÃO	ARTE/ GRAFITE
LIMPEZA	BANCOS/ ASSENTOS	ACESSIBILIDADE
PALESTRAS		

- Redução
- Áreas escuras
- Segurança

POSITIVOS	NEGATIVOS	SENSAÇÕES	MEU PARQUE IDEAL
 NATUREZA	 ILUMINAÇÃO	 TRANQUILIDADE	 SEGURANÇA
 BRINCADEIRA	 DROGAS	 FELICIDADE	 FEIRA LIVRE
 BANCOS/ ASSENTOS	 SUJEIRA	 ACESSIBILIDADE	 LIMPEZA
 DIVERSÃO	 DESCONFIANÇA	 MEDO	 BEBEDOUROS
 EXERCÍCIO	 QUIOSQUES	<i>Sensação de liberdade</i>	 AMIZADE
			 PALESTRAS
			 ARTE/ GRAFITE
			 RECICLAGEM

- Poder fazer pets;
- ter um horário de uso maior;
- ter mais espaços cobertos para uso;
- ter eventos sociais/beneficentes, com mais frequência;
- ter mais opções de quiosques ou barracas de comida;
- ter mais brinquedos para as crianças usarem.

POSITIVOS	NEGATIVOS	SENSAÇÕES	MEU PARQUE IDEAL
 NATUREZA	 SEGURANÇA	 DESCONFIANÇA	 BANCOS/ ASSENTOS
 BRINCADEIRA	 VIOLÊNCIA	 ANSIEDADE	 LIXEIRA
 FEIRA LIVRE	 ILUMINAÇÃO	 FELICIDADE	 LIMPEZA
 RECICLAGEM	 ACESSIBILIDADE	 DIVERSÃO	 AMOR
 EXERCÍCIO	 DROGAS	 TRANQUILIDADE	 SINALIZAÇÃO
			 ARTE/ GRAFITE
			 BEBEDOUROS
			 AMIZADE
			 PALESTRAS
			 LEITURA
			 QUIOSQUES
			 CARTAZES

Manuel Moraes

POSITIVOS NEGATIVOS SENSações

 LEITURA	 SINALIZAÇÃO	 DESCONFIANÇA
 FELICIDADE	 ACESSIBILIDADE	 ANSIEDADE
 BRINCADEIRA	 QUIOSQUES	 VIOLÊNCIA
 BANCOS/ ASSENTOS	 ILUMINAÇÃO	 RAIVA
 EXERCÍCIO	 DROGAS	 ESTRESSE

MEU PARQUE IDEAL

LIBERDADE *PAZ*

 AMOR	 AMIZADE	 CONVERSA	 RECICLAGEM
 NATUREZA	 ARTE/ GRAFITE	 BEBEDOUROS	
 SEGURANÇA	 TRANQUILIDADE	 LIMPEZA	

POSITIVOS NEGATIVOS SENSações

 NATUREZA	 CARTAZES	 DESCONFIANÇA
	 ACESSIBILIDADE	 MEDO
	 SEGURANÇA	
	 QUIOSQUES	
 EXERCÍCIOS	 VIOLÊNCIA	

MEU PARQUE IDEAL

 DIVERSÃO	 AMOR	 BANCOS/ ASSENTOS	 ILUMINAÇÃO
 SINALIZAÇÃO	 TRANQUILIDADE	 AMIZADE	 ORGULHO
 LIMPEZA	 FELICIDADE	 BEBEDOUROS	 QUIOSQUES
 LIXEIRA	 RECICLAGEM		



POSITIVOS NEGATIVOS SENSações













 NATUREZA	 DROGAS	 VIOLÊNCIA
 EXERCÍCIOS	 ILUMINAÇÃO	 DESCONFIANÇA
 BRINCADEIRA	 QUIOSQUES	 ANSIEDADE
 AMIZADE	 ACESSIBILIDADE	 ESTRESSE
 DIVERSÃO	 BANCOS/ASSENTOS	

MEU PARQUE IDEAL









 SINALIZAÇÃO	 ARTE/GRAFITE	 SEGURANÇA
 FEIRA LIVRE		

- Acessível a todas as pessoas
- Manutenção de segurança e que tenha o espaço sempre a noite
- Bancos para os usuários para os visitantes
- Manutenção

POSITIVOS NEGATIVOS SENSações

 NATUREZA	 ACESSIBILIDADE	 DESCONFIANÇA
 LIMPEZA	 ILUMINAÇÃO	 ANSIEDADE
 EXERCÍCIOS	 SINALIZAÇÃO	 VIOLÊNCIA
 AMIZADE	 BANCOS/ASSENTOS	 DIVERSÃO
 BRINCADEIRA	 BEREDOUROS	 FELICIDADE

MEU PARQUE IDEAL

 ARTE/GRAFITE	 ORGULHO	 FEIRA LIVRE	 QUIOSQUES
 LEITURA	 SEGURANÇA	 TRANQUILIDADE	 PALESTRAS

* MEU PARQUE IDEAL PODERIA TER

- ↳ UMA ILUMINAÇÃO MELHOR
- ↳ MAIOR SEGURANÇA
- ↳ MAIS ARTE DE PESSOAS LOCAIS
- ↳ AINDA MAIS ÁRVORES
- ↳ ESTÍMULO PARA EVENTOS DE ORGANIZAÇÃO COLETIVA

POSITIVOS NEGATIVOS SENSações

TRANQUILIDADE	ESTRESSE	FELICIDADE
SEGURANÇA	RAIVA	ANSIEDADE
ORGULHO	VIOLÊNCIA	DESCONFIANÇA
AMOR	ILUMINAÇÃO	AMIZADE
DIVERSÃO	ACESSIBILIDADE	LEITURA

MEU PARQUE IDEAL
MEU PARQUE PRECISA DE SEGURANÇA

NATUREZA	QUIOSQUES	BEBEDOUROS	CONVERSA
SINALIZAÇÃO	LIMPEZA	LIXEIRA	RECICLAGEM
EXERCÍCIO	PALESTRAS	BANCOS/ASSENTOS	BRINCADEIRA

POSITIVOS NEGATIVOS SENSações

BRINCADEIRA	ACESSIBILIDADE	ANSIEDADE
AMIZADE	QUIOSQUES	DESCONFIANÇA
DIVERSÃO	SUJEIRA	RAIVA
CONVERSA	ILUMINAÇÃO	ESTRESSE
EXERCÍCIO	BEBEDOUROS	FELICIDADE

MEU PARQUE IDEAL

NATUREZA	SINALIZAÇÃO	ARTE/GRAFITE
LEITURA	RECICLAGEM	
SEGURANÇA	TRANQUILIDADE	LIXEIRA
BANCOS/ASSENTOS	FEIRA LIVRE	ORGULHO






POSITIVOS NEGATIVOS SENSações

 SINALIZAÇÃO	 DROGAS	 DIVERSÃO
 CONVERSA	 SUJEIRA	 SEGURANÇA
 NATUREZA	 ACESSIBILIDADE	 TRANQUILIDADE
 EXERCÍCIOS	 BEBEDOUROS	 ORGULHO
 BRINCADEIRA	 ARTE/ GRAFFITE	 DESCONFIANÇA

MEU PARQUE IDEAL

 RECICLAGEM	 LIXEIRA	 LIMPEZA
 QUIOSQUES	 BANCOS/ ASSENTOS	 ILUMINAÇÃO
 AMIZADE	 LEITURA	
 AMOR	 FELICIDADE	













POSITIVOS NEGATIVOS SENSações

 EXERCÍCIOS	 DROGAS	 DIVERSÃO
 NATUREZA	 BANCOS/ ASSENTOS	 FELICIDADE
 BRINCADEIRA	 ILUMINAÇÃO	 SEGURANÇA
 BEBEDOUROS	 LIXEIRA	 TRANQUILIDADE
 AMIZADE	 QUIOSQUES	 DESCONFIANÇA











MEU PARQUE IDEAL

O PARQUE IDEAL TEM QUE SER FREQUENTADO SEM OS MEDOS COM A QUESTÃO DE SEGURANÇA, SENTIR ACOELHO NO AMBIENTE, O ADEQUADO, LIMPEZA, E UMA MANUTENÇÃO CONSTANTE.

POSITIVOS NEGATIVOS SENSações









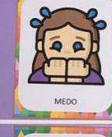

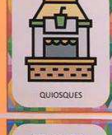




 LIXEIRA	 QUIOSQUES	 DESCONFIANÇA
 NATUREZA	 BANCOS/ ASSENTOS	 MEDO
 EXERCÍCIOS	 ILUMINAÇÃO	 VIOLÊNCIA
	 ACESSIBILIDADE	 FELICIDADE
	 SINALIZAÇÃO	

MEU PARQUE IDEAL













 LIMPEZA	 ARTE/ GRAFITE	 CONVERSA
 AMIZADE	 LEITURA	 BRINCADEIRA
 FEIRA LIVRE	 BEBEDOUROS	 PALESTRAS
		 RECICLAGEM

• Mais espaço para leitura
 • Mais eventos culturais

POSITIVOS NEGATIVOS SENSações

 EXERCÍCIOS	 BANCOS/ ASSENTOS	 RAIVA
 SINALIZAÇÃO	 VIOLÊNCIA	 DESCONFIANÇA
 LIXEIRA	 ACESSIBILIDADE	 MEDO
 DIVERSÃO	 QUIOSQUES	 AMIZADE
 CONVERSA	 LIMPEZA	 FELICIDADE

MEU PARQUE IDEAL

 ILUMINAÇÃO	 FEIRA LIVRE	 TRANQUILIDADE
 SEGURANÇA	 BEBEDOUROS	 LIMPEZA
 RECICLAGEM	 ARTE/ GRAFITE	 CARTAZES
 LEITURA	 ORGULHO	 BRINCADEIRA

ANIMAIS

ANEXOS

ANEXO

ANEXO A – PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

UFCG - HOSPITAL
UNIVERSITÁRIO ALCIDES
CARNEIRO DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DE CAMPINA
GRANDE / HUAC - UFCG



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB

Pesquisador: EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 56852022.0.0000.5182

Instituição Proponente: Centro de Ciências e Tecnologia

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 5.492.917

Apresentação do Projeto:

A pesquisadora se propõe ao desenvolvimento de uma pesquisa sobre o olhar do design sobre a contemporaneidade e como as formas de atuação coletiva podem ser capazes de gerar ideias que favoreçam a valorização do espaço público e o mobiliário que o compõe

Objetivo da Pesquisa:

Verificar como os processos participativos funcionam em ambiente virtual, tendo o Parque da Criança, situado na cidade de Campina Grande como objeto de estudo.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

devidamente apresentados assim como as formas de ameniza-los.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A pesquisa se propõe a abordagem de um tema relevante para promoção da ambiência urbana

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Foram devidamente apresentados

Recomendações:

Sem recomendações

Endereço: CAESE - Rua Dr. Chateaubriand, s/n.
Bairro: São José **CEP:** 58.107-670
UF: PB **Município:** CAMPINA GRANDE
Telefone: (83)2101-5545 **Fax:** (83)2101-5523 **E-mail:** cep@huac.ufcg.edu.br

**UFCG - HOSPITAL
UNIVERSITÁRIO ALCIDES
CARNEIRO DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DE CAMPINA
GRANDE / HUAC - UFCG**



Continuação do Parecer: 5.492.917

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

sem pendências

Considerações Finais a critério do CEP:

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1904805.pdf	30/05/2022 18:19:15		Aceito
Cronograma	CRONOGRAMANOVO.pdf	30/05/2022 18:16:33	EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES	Aceito
Outros	TERMODEAUTORIZACAOPARQUE.pdf	30/05/2022 18:14:30	EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES	Aceito
Folha de Rosto	FOLHADEROSTOASSINAD.pdf	30/05/2022 16:51:35	EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES	Aceito
Orçamento	ORCAMENTO.pdf	16/03/2022 10:40:22	EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	BROCHURA.pdf	01/03/2022 20:07:13	EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES	Aceito
Outros	ROTEIRODEENTREVISTA.pdf	01/03/2022 20:03:24	EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES	Aceito
Outros	AUTORIZACAOFOTOGRAFICA.pdf	01/03/2022 20:01:16	EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.pdf	01/03/2022 20:00:28	EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES	Aceito
Outros	compromisso.pdf	01/03/2022 19:59:49	EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

Endereço: CAESE - Rua Dr. Chateaubriand, s/n.
Bairro: São José **CEP:** 58.107-670
UF: PB **Município:** CAMPINA GRANDE
Telefone: (83)2101-5545 **Fax:** (83)2101-5523 **E-mail:** cep@huac.ufcg.edu.br

UFCG - HOSPITAL
UNIVERSITÁRIO ALCIDES
CARNEIRO DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DE CAMPINA
GRANDE / HUAC - UFCG



Continuação do Parecer: 5.492.917

CAMPINA GRANDE, 27 de Junho de 2022

Assinado por:
Andréia Oliveira Barros Sousa
(Coordenador(a))

Endereço: CAESE - Rua Dr. Chateaubriand, s/n.
Bairro: São José **CEP:** 58.107-670
UF: PB **Município:** CAMPINA GRANDE
Telefone: (83)2101-5545 **Fax:** (83)2101-5523 **E-mail:** cep@huac.ufcg.edu.br

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Bruna Taynara da Costa Farias,
 permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 30 / 06 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura: BRUNA
 TAYNARA DA
 COSTA FARIAS

Assinado de forma digital por BRUNA
 TAYNARA DA COSTA FARIAS
 DN: c=BR, o=CP-Brasil, ou=AC VALID BRASIL
 v=5, ou=Pessoa Física A3, ou=VALID,
 ou=Presencial, ou=38016084000124,
 cn=BRUNATAYNARA DA COSTA FARIAS
 Dados: 2022.11.17 10:23:26 -03'00'

Emmanuelle Leão Rodrigues

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Laiza catarine Xavier de Brito,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 12 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Laiza Catarine Xavier de Brito

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, _____,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 17/11/2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Emmanuelle Leão Rodrigues

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, _____,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”


Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:



Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Marisa Luciana Magalhães,
 permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Marisa Luciana B. Magalhães Barbosa

Marisa Luciana Magalhães

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, ROSSINO RAMOS DE ALMEIDA,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 12 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Rossino Ramos de Almeida

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, TAYSSA BOBOREMA ALVES DE ALMEIDA,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 12 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Tayssa Boborema Alves de Almeida

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, José Ricardo C. Silva,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 01 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

José Ricardo C. Silva

Emmanuelle Leão Rodrigues

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Maxsuel N. Raposo,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 01 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Maxsuel N. Raposo.

Emmanuelle Leão Rodrigues

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Ismael Filipe da Silva Bento,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

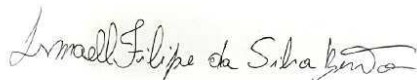
Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 01 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:



Emmanuelle Leão Rodrigues

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Magna Geane de M. Pereira,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 01 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Magna Geane de M. Pereira

Emmanuelle Leão Rodrigues

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Milena de Farias Dôso,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 01 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Milena de Farias Dôso

Emmanuelle Leão Rodrigues

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Rosela Macedo Rodrigues Souto,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:



Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, ellen silva Almeida,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 09 / 07 / 2022

Nome do(a) participante: ellen silva Almeida
Assinatura:

ellen silva Almeida

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, BRENO BORBOREMA ALVES DE ALMEIDA

permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 12 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Breno Borborema Alves de Almeida

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, EUGÊNIA TELIS DE VILELA SILVA,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 12 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Eugênia Telis de Vilela Silva

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Filype Alves Costa,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 05 / 08 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:



Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Rauena Gabrielly Barros da Costa,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 12 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Rauena gabrielly Barros da Costa

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Handerson de Oliveira Jatobá,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Handerson de O. Jatobá

Emmanuelle Leão Rodrigues

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Leomar Leão Barbosa,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 04 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Leomar L. Barbosa

Emmanuelle Leão Rodrigues

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Lediana Leão Barbosa,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

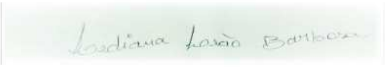
Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

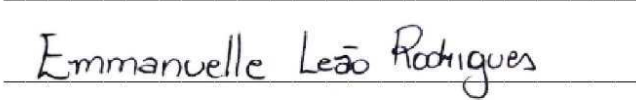
As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 12 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:





Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Anna Amélia Pereira Ribeiro,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 17 / 11 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Anna Amélia Pereira Ribeiro

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Nathalia Correia de Moura,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 08 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Nathalia Correia de Moura

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Christian omar de Figueiredo,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Christian omar de Figueiredo

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Mylena Vieira Tavares,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 01 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Mylena Vieira Tavares

Emmanuelle Leão Rodrigues

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Thiago Lucena Dias,

permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, ____ / ____ / ____

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Thiago Lucena Dias

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu,

Jair Anderson Souza da Silva

permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:
Assinatura:

Jair Anderson Souza da Silva

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Mikaelly Kethlyn de Paula Lima
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Mikaelly Kethlyn de Paula Lima

Mikaelly Kethlyn de Paula Lima

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Érica Melo Lima,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:



Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, José Adeilmo Nunes Barbosa Junior,

permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”


Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 09 / 07 / 2022

Nome do(a) participante: José Adeilmo Nunes Barbosa Junior

Assinatura:

 Documento assinado digitalmente
JOSE ADEILMO NUNES BARBOSA JUNIOR
Data: 18/11/2022 08:56:28-0300
Verifique em <https://verificador.itl.br>

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Maria Fernanda Araújo Vasconcelos,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Maria Fernanda Araújo Vasconcelos

Emmanuelle Leão Rodrigues

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Pedro Augusto Ribeiro Alves,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Pedro A. R. Alves

Emmanuelle Leão Rodrigues

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Paulo Silva Vasconcelos,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:





Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Viviane Ferreira de Lemos,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Viviane Ferreira de Lemos

Emmanuelle Leão Rodrigues

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Filipe da Silva Balbino

permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 / 07 / 2022

Nome do(a) participante: Filipe da Silva Balbino
Assinatura:

Filipe Balbino

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Rafaella de Sousa Pontes,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Rafaella de Sousa Pontes

Emmanuelle Leão Rodrigues

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Júlia Nunes,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 /07 /2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

Júlia Nunes

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, KYSSIA RALLYNNE FARIAS DANTAS ROLIM,

permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:



Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, FRANCISCO BRINALDO DANTAS ROLIM JUNIOR,

permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:



Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO FOTOGRÁFICA – TAF

Eu, Ana Clara Farias,
permito que o pesquisador relacionado abaixo obtenha fotografias minhas, durante a fase de realização de reuniões em estudo, caso seja necessário, para fins da pesquisa intitulada:

“PROCESSOS PARTICIPATIVOS EM AMBIENTE VIRTUAL: experiência com o Parque da Criança em Campina Grande-PB”

Eu concordo que o material e informações obtidos relacionados à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, palestras, periódicos científicos, livros, internet ou usadas para outro propósito de interesse na educação. Porém, a minha identificação não poderá ser revelada sob qualquer hipótese em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As fotografias ficarão sob a propriedade do pesquisador referente e responsável ao estudo e, sob a guarda do mesmo.

Campina Grande - PB, 06 / 07 / 2022

Nome do(a) participante:

Assinatura:

ACF

Emmanuelle Leão Rodrigues

Emmanuelle Leão Rodrigues (Pesquisadora)