UM PROCESSO PARTICIPATIVO DE DESENVOLVIMENTO DE MELHORIAS EM ÁREAS COMUNS DE USO INFANTIL

Clara Helena Bianchi Pereira (1); Elisa A. D. Muianga (2); Doris C. C. K Kowaltowski (3); Erika Harumi Nishimoto Monetti (4)

(1) Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo, clarahbianchi@gmail.com, https://orcid.org/0000-0002-0804-8717

(2) Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo, elisa.atalia@gmail.com. https://orcid.org/0000-0002-7070-3903

(3) Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo, dkowaltowski@gmail.com. Tel.: (19) 3521-2390. https://orcid.org/0000-0003-3088-6124

(4) Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo, erika.hnm@gmail.com, https://orcid.org/0000-0002-6857-7469

RESUMO

Pesquisas que avaliam a Habitação de Interesse Social (HIS) no Brasil frequentemente apontam condições desfavoráveis expressadas pelos moradores em relação à habitação, em termos das unidades e espaços comuns, e do seu entorno. Neste sentido, processos participativos de projetos de melhorias são considerados essenciais por razões políticas, sociais e econômicas, e valores do usuário precisam ser priorizados. Considera-se que o desenvolvimento de processos de introdução de melhorias de HIS existentes, que incluem o morador como protagonista, e com participação ativa, pode ser um meio para orientar ações mais efetivas. No entanto, processos participativos efetivos na área de arquitetura e construção civil ainda são escassos no Brasil. Assim, a pesquisa buscou desenvolver um estudo de caso com participação de moradores de um conjunto habitacional em Campinas, com foco específico, aqui retratado de melhorias, na área recreativa de uso infantil. O estudo visou envolver o público-alvo, crianças moradoras do conjunto habitacional analisado, na definição do seu espaço de lazer. O processo participativo, desenvolvido com as crianças, proporcionou resultados esperados da metodologia, dentre elas aprendizado, criação e avaliação de propostas. Pode-se afirmar que identificar o valor do usuário é essencial para o desenvolvimento de melhorias voltadas ao público-alvo, e atividades participativas lúdicas ampliam o engajamento de usuários.

Palavras-chave: Processo Participativo; Habitação de Interesse Social; Valor do Usuário; Percepção; Melhorias; Áreas de Lazer.

ABSTRACT

Research which evaluates Social Housing (SH) in Brazil often points out unfavourable conditions expressed by residents, in terms of the residential unit and common spaces, as well as surroundings. Participatory processes to improve projects are considered essential for political, social and economic reasons, and user values need to be prioritised. Processes to develop improvements for existing SH, that include residents as protagonists, with active participation, may guide more effective actions. However, such effective participatory processes in architecture and construction are still scarce in Brazil. This research developed a case study with the participation of residents of a small SH project in Campinas, with a specific focus on improvements for the children's leisure areas. The study involved the public targeted, children living in SH complex analysed, in defining their leisure space. Results showed that the participatory process, developed with children, and its methodology and tools applied, provided learning, and proposals were created and evaluated. Identifying user value is thus shown to be essential for the development of design improvements for a specific public targeted and participatory ludic activities are effective to engage users.

Keywords: Participative Process; Social Housing; User-Value; Perception; Upgrading.

1. INTRODUÇÃO

Pesquisas que avaliam a Habitação de Interesse Social (HIS) no Brasil frequentemente apontam condições desfavoráveis expressadas pelos moradores em relação à habitação, em termos das unidades e espaços comuns, e também do seu entorno (KOWALTOWSKI et al., 2019). Neste sentido, processos participativos para projetos de introdução de melhorias são considerados essenciais por razões políticas, sociais e econômicas, e nesses processos os valores do usuário precisam ser priorizados (STENBERG, 2018).
Considera-se que o desenvolvimento de processos de projetos de melhorias de HIS existentes, com participação ativa do morador como protagonista, pode ser um meio para orientar ações mais efetivas (VAN GEENHUIZEN, 2018). No entanto, processos participativos efetivos na área de arquitetura e construção civil ainda são escassos no Brasil (SIQUEIRA-GAY; SÁNCHEZ, 2019).

2. OBJETIVO

Assim, a pesquisa buscou desenvolver um estudo de caso com participação de moradores de um conjunto habitacional em Campinas, com foco específico de introdução de melhorias nas áreas recreativas de uso infantil. O estudo envolveu o público-alvo, crianças moradoras do conjunto habitacional analisado, na definição do seu espaço de lazer.
Ressalta-se que o estudo aqui apresentado faz parte de um projeto internacional que envolve quatro países (Brasil, Alemanha, Holanda e Inglaterra) denominado uVITAL[1]. Este projeto de pesquisa concentra nos valores dos usuários como uma força motriz para melhorar os programas de *upgrading* de HIS.

3. MÉTODO

O estudo de caso foi desenvolvido em uma HIS, denominada Residencial Quilombo, que faz parte do Programa de Aceleração do Crescimento (PAC), localizado na Rua Estrada Municipal José Sedano, 1550 - Vila San Martin, CEP 13069-387, na região norte da cidade de Campinas. Em 2013, foram transferidas para o Residencial Quilombo 96 (noventa e seis) famílias provindas de áreas de risco. O projeto de pesquisa uVITAl obedeceu a quatro fases desenvolvidas em diferentes datas (Figura 1) e o estudo apresentado aqui seguiu estas etapas ou fases.

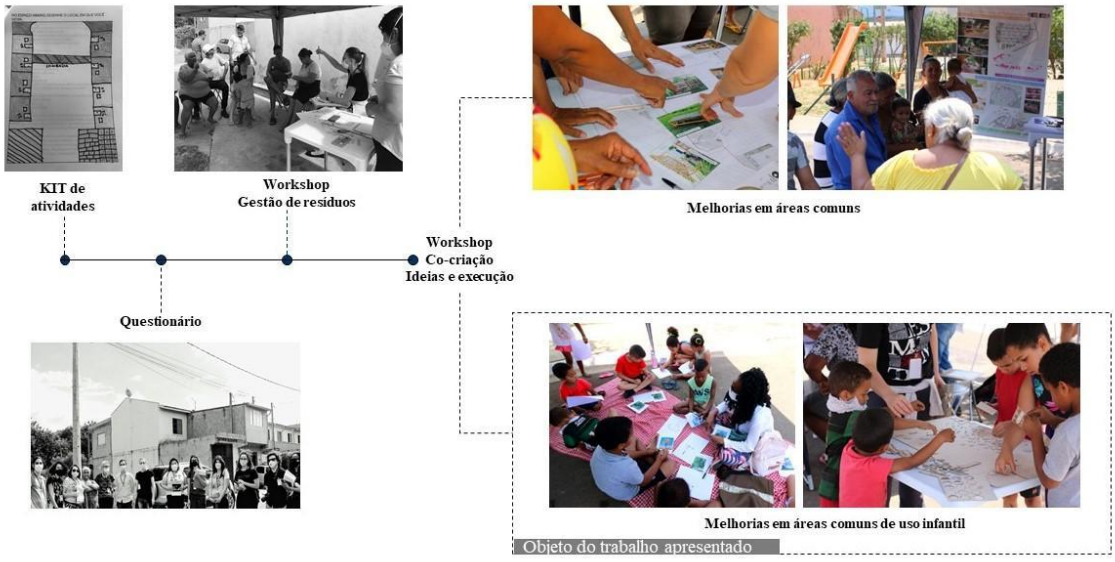


Figura 1 -Etapas do processo da pesquisa uVital. Fonte: Autores.

A primeira fase buscou identificar prioridades de ações que poderiam ser desenvolvidas para melhorar o conjunto habitacional. Foi aplicado um kit de atividades em que os moradores puderam identificar o que mais gostavam e o que menos agradava na habitação, como também o que seria prioritário para ações de melhorias. Uma lista de prioridades de melhoria no bairro indicou que a segurança infantil e a manutenção das áreas públicas eram as principais preocupações dos moradores, sendo a gestão de resíduos sólidos também um problema crítico. Com os resultados do Kit de atividades, um questionário foi aplicado na segunda fase. O

[1] uVITAL: "User-Valued Innovations for Social Housing Upgrading through Trans-Atlantic Living Labs" do edital 2018 Trans-Atlantic Platform – "Social Innovation", http://www.fecfau.unicamp.br/~uvital/

questionário enfatizava a análise de melhorias e oportunidades que poderiam ser aplicadas para a gestão do lixo e áreas comuns. Posteriormente, na terceira fase, um workshop com diferentes soluções foi desenvolvido junto com os moradores como fase inicial de desenvolvimento de ideais de melhorias das áreas comuns.
Na quarta fase, foi desenvolvido um evento por meio de duas atividades que decorreram em paralelo. A primeira atividade estava relacionada às discussões sobre as opções apresentadas para melhorias de áreas comuns, desenvolvida com os moradores adultos. A segunda atividade envolveu crianças moradoras para o desenvolvimento de melhorias de áreas de lazer infantil, sendo este o principal objeto deste trabalho apresentado. Cada método, ferramenta e abordagem foram estruturados, com materiais específicos e protocolos de aplicação que incluem preocupações éticas e a pesquisa foi realizada com a autorização do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da UNICAMP e da Plataforma Brasil, Número do CAAE: 36778720.0.0000.8142.

3.1. PROCESSO DE PESQUISA EM ÁREAS COMUNS

Uma maquete 2D com a delimitação do parquinho existente (Figura 2) em papel paraná foi disponibilizada às crianças para o posicionamento dos equipamentos de lazer infantil, assim como árvores e pinturas de chão, de acordo com os gostos e necessidades delas. Típico mobiliário de áreas de lazer infantil, árvores e pinturas de chão como amarelinhas e caracóis, cortados também em papel paraná, foram disponibilizados para serem alocados na maquete. Cada um dos materiais produzidos foi aplicado em três (3) dinâmicas, detalhadas no item 4.



Figura 2 -Área de uso comum infantil. Fonte: Autores.

Na primeira dinâmica, um processo de observação, reconhecimento e identificação dos espaços, e posteriormente alocação das peças no mapa 2D permitiu que as crianças fossem instigadas a pensar e contribuir com melhorias nas áreas comuns, principalmente as mais ocupadas por elas, o parquinho. A segunda dinâmica, consistia no desenho de árvores para auxiliar as crianças na identificação das mudas ofertadas no workshop pelos pesquisadores, depois que elas fossem plantadas no bairro. Na terceira dinâmica, as crianças puderam avaliar qual atividade tinha sido mais agradável e produtiva para elas. Essa atividade foi desenvolvida a partir de um questionário ilustrativo, descrito no item 4.1.

4. RESULTADOS

Inicialmente a equipe organizou o espaço de uma tenda do evento em duas partes, um tecido no chão para a atividade de desenho e uma mesa onde foi colocada a base e os mobiliários para o parquinho. Com a presença das crianças, foi desenvolvida uma dinâmica de apresentação das atividades previstas no evento. Durante essa dinâmica, também ocorreu a apresentação do tema de introdução de melhorias no bairro. O processo se desenvolveu a partir da seguinte questão: qual o seu nome, idade, e qual local do bairro que mais gosta? Depois dessa etapa, a equipe uVITAL explicou para as crianças que duas atividades aconteceriam simultaneamente com dois grupos diferentes, o primeiro grupo ficaria responsável por pensar no projeto do parquinho, e o segundo por ilustrar as espécies de mudas que seriam entregues, e passado um tempo os grupos inverteriam, para que todos fizessem as duas atividades.



Figura 3 -Processo participativo, parque. Fonte: Autores.

A equipe do projeto do parquinho escolheu entre as peças cortadas (gira-gira, gangorra, escorregador, balanços, morrinhos, jogo de amarelinhas, pegadas e árvores), e posicionou na área do parquinho na maquete 2D. A dinâmica possibilitou que as crianças excedessem o espaço do parquinho, alocando árvores e pinturas nos outros espaços comuns do bairro.

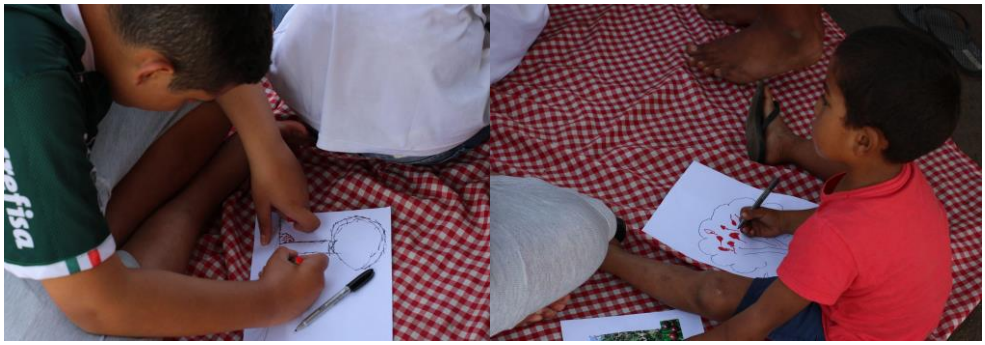


Figura 4 -Processo participativo, desenho. Fonte: Autores.

A outra equipe ficou responsável pelos desenhos. As crianças receberam fichas impressas com imagens das árvores, e frutos das árvores (cerejeira, goiabeira, amoreira, pitangueira, ipê branco, rosa, roxo e amarelo) que seriam doadas no fim do workshop, junto com os adultos. Este processo visava instigar as crianças no reconhecimento das árvores, e assim criar suas próprias identificações com a introdução de melhorias no bairro. As próprias crianças naturalmente foram trocando as atividades assim que sentiram que já terminaram a sua tarefa. Ao final de cada atividade em grupo era registrada uma imagem para o reconhecimento das propostas e do grupo participante.

4.1. AVALIAÇÃO

A avaliação aconteceu logo depois do término da atividade. Esta avaliação consistia na apresentação de todos os elementos que poderiam compor o parquinho, ou seja, brinquedos, desenhos para o chão e árvores, onde as crianças tinham a opção de avaliar dentro de quatro parâmetros: amei; gostei; não gostei muito; ou odiei, pintando a carinha correspondente para cada um dos equipamentos (Figure 5).

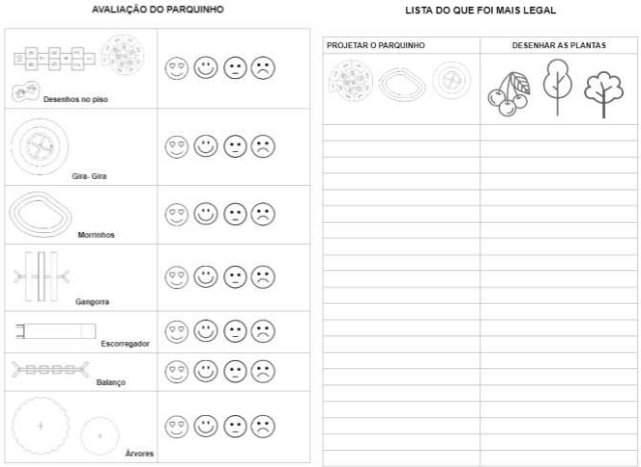


Figura 5 -Instrumento de avaliação da atividade de projetar um parquinho. Fonte: Autores.



Figura 6 - Processo de avaliação das atividades. Fonte: Autores.

Na segunda avaliação (Figura 6) as crianças assinalaram numa lista com duas colunas qual atividade da dinâmica que mais haviam gostado, ou seja, o projeto do parquinho ou os desenhos das plantas. As crianças puderam preencher a avaliação, apresentando, a partir das suas perspectivas, o que realmente havia sido agradável e valorizado entre as dinâmicas desenvolvidas.

A avaliação feita pelas crianças demonstrou que todas as atividades tinham sido agradáveis, e que tinha favorecido o consenso entre elas sobre projetar um novo parquinho e introduzir melhorias na área existente. Além disso, foi indicado pelas crianças que a dinâmica dos desenhos também havia auxiliado a elas a trabalharem em dois grupos e atividades, sem cansaço. O que sugere que a troca de atividades pode ter estimulado a presença maior das crianças no processo.

5. CONCLUSÕES

O processo participativo desenvolvido nesta pesquisa com crianças demonstrou que houve percepção de entendimento do projeto de desenho urbano. Os resultados mostram que as atividades e as ferramentas aplicadas foram eficazes no engajamento das crianças percebido pela adesão, elas puderam apresentar as suas insatisfações com o existente, e apontar itens necessários, além do que havia sido proposto. No geral, o processo participativo com as crianças proporcionou os resultados esperados da metodologia, dentre elas aprendizado, criação e avaliação de propostas, tomada de decisão, engajamento, empoderamento, e construção perceptível de melhorias. Entende-se que o processo participativo possa ser aplicado em diferentes contextos e grupos de pessoas envolvidas. Identificar o valor do usuário é, portanto, essencial para o desenvolvimento de melhorias voltadas a um público-alvo, em todas as dimensões.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KOWALTOWSKI, D. C. C. K. et al. A critical analysis of research of a mass -housing programme. **Building Research and Information**, v. 47, n. 6, 2018.

SIQUEIRA-GAY, J., SÁNCHEZ, L.E. Mainstreaming environmental issues into housing plans: the approach of Strategic Environmental Assessment. **Environmental Impact Assessment Review.** v. 77, p.145–153, 2019.

STENBERG, J. Dilemmas associated with tenant participation in renovation of housing in marginalized areas areas may lead to system change. **Cogent Social Sciences**, v. 4, n. 1, p. 1–22, 2018.

VAN GEENHUIZEN, M. A framework for the evaluation of living labs as boundary spanners in innovation. **Environment and Planning C: Politics and Space**, v.36, n.7, 1280–1298, 2018.

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo - FAPESP [Processo: 2019/02240-5 2020/06462-0; 2021/11891-0; 2022/01028-5] pelo generoso apoio financeiro.