

DESIGN DO ESPAÇO PÚBLICO A PARTIR DE PROCESSOS PARTICIPATIVOS REMOTOS E DO MÉTODO *CARD SORTING*

PUBLIC SPACE DESIGN BASED ON REMOTE PARTICIPATORY PROCESSES AND THE CARD SORTING METHOD

TORRES, Pablo Marcel de Arruda; PhD. em Design e Inovação; Unidade Acadêmica de Design – Universidade Federal de Campina Grande

pablo@design.ufcg.edu.br

RODRIGUES, Emmanuelle Leão; Mestre em Design; Universidade Federal de Campina Grande

emmanuelleleao@gmail.com

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo demonstrar como processos participativos podem funcionar em um ambiente virtual remoto, criando soluções para o espaço público utilizando o método de *card sorting*. A opção do ambiente remoto *online* foi motivada pelas limitações e transformações resultantes da pandemia de COVID-19, período em que a pesquisa foi desenvolvida. O objeto de estudo foi o Parque da Criança, em Campina Grande-PB, considerado o principal parque público da cidade. Foram selecionados 40 participantes, frequentadores do parque, que receberam kits criativos para os *workshops* participativos que aconteceram de modo remoto. Foram feitas simulações em modelos digitais 3D, de modo que os participantes puderam avaliar como ficaria o parque segundo seus próprios pontos de vista. A participação de usuários do parque revelou o quanto o envolvimento, seja ele físico ou virtual, é fundamental para basear decisões que irão afetar e beneficiar a própria comunidade.

Palavras Chave: design participativo; *card sorting*; espaço público.

Abstract

The present paper aims to demonstrate how participatory processes can work in a remote virtual environment, creating solutions for public space using the card sorting method. The option of a remote online environment was motivated by the limitations and transformations resulting from the COVID-19 pandemic, the period in which the research was developed. The object of study was Parque da Criança, in Campina Grande-PB, considered the main public park in the city. We selected 40 participants, park goers, which received creative kits for the participatory workshops that took place remotely. Simulations were carried out using 3D digital models, so the participants could evaluate what the park would look like from their own points of view. The participation of park users revealed how involvement, whether physical or virtual, is essential to base decisions that will affect and benefit the community itself.

Keywords: participatory design; *card sorting*; public place.

1 Introdução

De acordo com Brandão (2003), o espaço público deve ser compreendido como um lugar onde acontecem relações interpessoais e com o ambiente, sendo um componente importante dentro do espaço metropolitano. Santos (1994) define lugar como encontro entre possibilidades ocultas e oportunidades preexistentes ou criadas, que pode ser caracterizado em relação à territorialidade e a construções espaço-temporais, promovendo processos sociais, culturais, políticos, que podem ser historicamente dinâmicos ou mesmo sensoriais.

É importante ressaltar que a cidade se trata de um organismo vivo, com elementos complexos e que exigem atenção especial, de modo que, partindo dessa premissa, o Design pode ser utilizado como ferramenta para expressão social em relação à cidade e ao espaço público, uma vez que apresenta recursos para a geração de valores, estabelecendo vínculos relevantes para a comunidade. O espaço urbano é, portanto, resultado de ações sociais e culturais, atuando como mediador na criação de atmosferas sociais responsáveis por comportamentos, valores e ambientes de convivência (Ferrara, 2002). 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 riscos e oportunidades que são percebidas diretamente na criação e construção do espaço público urbano. Na contemporaneidade, o espaço público passa a ser visto como um local relacionado à coletivização e expressão social, de forma que a importância de tais espaços precisa ser repensada (Brandão, 2003).

Assim como a Arquitetura e o Urbanismo, o Design também pode desempenhar papel importante nas cidades, investigando a instabilidade da cidade contemporânea, seus desapontamentos e seus indícios de reintegração. Ferreira (2020) aponta que o Design tem potencial de ressignificar o espaço da cidade, logo, é capaz de gerar significados, compor mensagens e construir discursos. Efetivamente o design tem atuado em cenários cada vez mais dinâmicos, fluidos 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 à melhoria da qualidade de vida de uma determinada população (Moraes, 2010).

Ao mediar as ações e promover a troca de informações, o Design é capaz de potencializar a cultura da participação. Uma das principais premissas de um design realmente participativo é de que as soluções devam vir de quem melhor entende o problema, o próprio usuário (Souza, 2020). Diferente das soluções centradas no usuário, o Design Participativo está focado em uma atuação ativa como parte da solução, na qual se busca a troca de informações, a quebra de paradigmas e a prospecção de novas soluções e possibilidades para os desafios encontrados, enfatizando o engajamento entre todos os membros de um determinado grupo ou comunidade (Torres, 2020).

O *card sorting* é 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).

Assim, o artigo tem como objetivo verificar como processos participativos podem funcionar em um ambiente virtual remoto, criando soluções para o espaço público utilizando o método de

card sorting. A opção do ambiente remoto online foi motivada pelas limitações e transformações resultantes da pandemia de COVID-19, período em que a presente pesquisa foi desenvolvida, que isolou as pessoas e modificou a forma de interação entre elas. Já o *card sorting* foi o método escolhido por ser visual e lúdico, o que facilita o entendimento e a classificação das informações pelos participantes, além de ser relativamente simples de ser aplicado em ambiente online e remoto.

2 Design e participação no espaço público

O Design torna-se um aliado no desenvolvimento dos espaços públicos, por possibilitar um processo participativo, colaborativo e coletivo. É importante destacar o fato de que, ao mesmo tempo em que as cidades estão crescendo e se desenvolvendo, os espaços públicos se tornam elementos urbanos importantes ao permitirem a convivialidade, o senso de compartilhamento, a percepção de democratização do ambiente comum e despertar a sensação de identidade e pertencimento. De acordo com Santos, Cruz e Santos (2022), é possível transformar os centros urbanos a favor dos seus atores sociais, expondo assim as suas necessidades e aspirações, através da proposição de experiências que provoquem emoções e traduzam identidade e culturas.

Por serem considerados espaços de todos, as áreas públicas são democráticas por natureza. São, portanto, ambientes propícios à aceitação de princípios de compartilhamento de ideias e da democratização de oportunidades para criar identidades próprias. O emprego de práticas ligadas ao Design Participativo (DP) para a melhoria do espaço público configura uma oportunidade para envolver as pessoas que ocupam esses espaços, trazendo suas contribuições para o processo de design, sejam elas pessoas comuns, políticos, planejadores urbanos ou designers que trabalham em prol da melhoria das cidades. De acordo com Strydom, Puren e Drewes (2018), o processo de valorização e melhoria do espaço público pela comunidade significa que os espaços não podem ser considerados subprodutos de intervenções especializadas, mas são capazes de acomodar a participação ativa e contínua da própria comunidade.

O uso de metodologias participativas pode ser capaz de identificar potencialidades e problemas, promover a troca de informações e fortalecer a convivialidade. Os habitantes da cidade possuem o direito de apropriação do espaço urbano, ocupando seus espaços, caracterizando-os e representando-os. Assim, a participação está diretamente relacionada à capacidade de tomar decisões e exercer a cidadania. Desse modo, a responsabilidade enquanto designer não está apenas ligada à criação de artefatos e serviços, mas também está na responsabilidade social. Neste sentido, o design se configura como mediador entre a sociedade o acesso ao conhecimento público e o indivíduo, nos quais os cidadãos devem estar diretamente relacionados com o bem coletivo.

Projetar com e para as comunidades trata-se de um processo autêntico em que é possível estabelecer parcerias com àqueles que irão usufruir dos resultados do processo. O Design Participativo voltado ao espaço público requer, portanto, que todas as partes envolvidas sejam capazes de interagir entre si, criando um ambiente ético implícito voltado à participação do design, que reconhece a sua responsabilidade em relação ao meio que ele desenvolve e às vidas daqueles que habitam o lugar (Strydom, Puren e Drewes, 2018). Portanto, as pessoas devem ser tratadas como cidadãos ativos e vistas como parceiros e cocriadores ativos do processo de design (Murray; Caulier-Grice; Mulgan, 2010).

O Design Participativo se origina dos projetos experimentais realizados na Escandinávia durante os anos 70 e 80, em 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).

Sanders e Stapers (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. Segundo Torres (2020), 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-produtores. 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.

Assim, uma pesquisa participativa envolve uma abordagem contextual, que permite oferecer novas formas de entendimento sobre os grupos envolvidos e suas vivências e realidades. 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. 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 (Hyysalo e Hyysalo, 2018; Jensen e Petersen, 2016).

3 O *card sorting* como método participativo

O método de classificação de cartões possui suas raízes na psicologia. De acordo Silva-Filho, Pasian e Humberto (2011) o método conhecido como Winsconsin Card Sorting Test (WCST) é um instrumento de avaliação do desempenho cognitivo originalmente desenvolvido para mensurar o raciocínio abstrato, um esquema de classificação que possui um sistema repetido e com critério único, exigindo do respondente uma compreensão dos princípios lógicos do problema. O método exige que os participantes realizem a classificação de um conjunto de cartões repetidas vezes, porém com critérios diferentes para cada classificação. O objetivo do método é determinar até que ponto o participante é capaz de pensar de maneira abstrata, extraíndo informações e usando a variação dessas condições como uma maneira para descrever as instâncias em categorias. 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 (Lobinger e Brantner, 2020).

Para a investigação sobre diversos aspectos a serem considerados com o *card sorting* serão apontadas características baseadas na pesquisa de Donna Spencer (2009). A autora afirma que existem várias formas para classificação dos cards, de modo que cada uma delas pode trazer resultados diferentes, e que, antes de iniciar a aplicação dos cartões, o pesquisador deve ter em mente os objetivos que precisam ser alcançados (*ibidem*). De acordo com a autora, para determinar qual processo utilizar, deve-se observar o fato de que no aberto os participantes criam e etiquetam

seus próprios grupos de cartões, enquanto 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. 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.

Maurer e Warfel (2004) também apontam que outra categorização a ser considerada está relacionada à utilização dos cartões utilizando ferramentas digitais ou físicas. Na classificação manual é possível fazer com que participem pessoas que de alguma maneira não se sentem completamente seguras para utilizar determinadas tecnologias. 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 remotamente, assim como é possível contar com a participação de mais pessoas no processo.

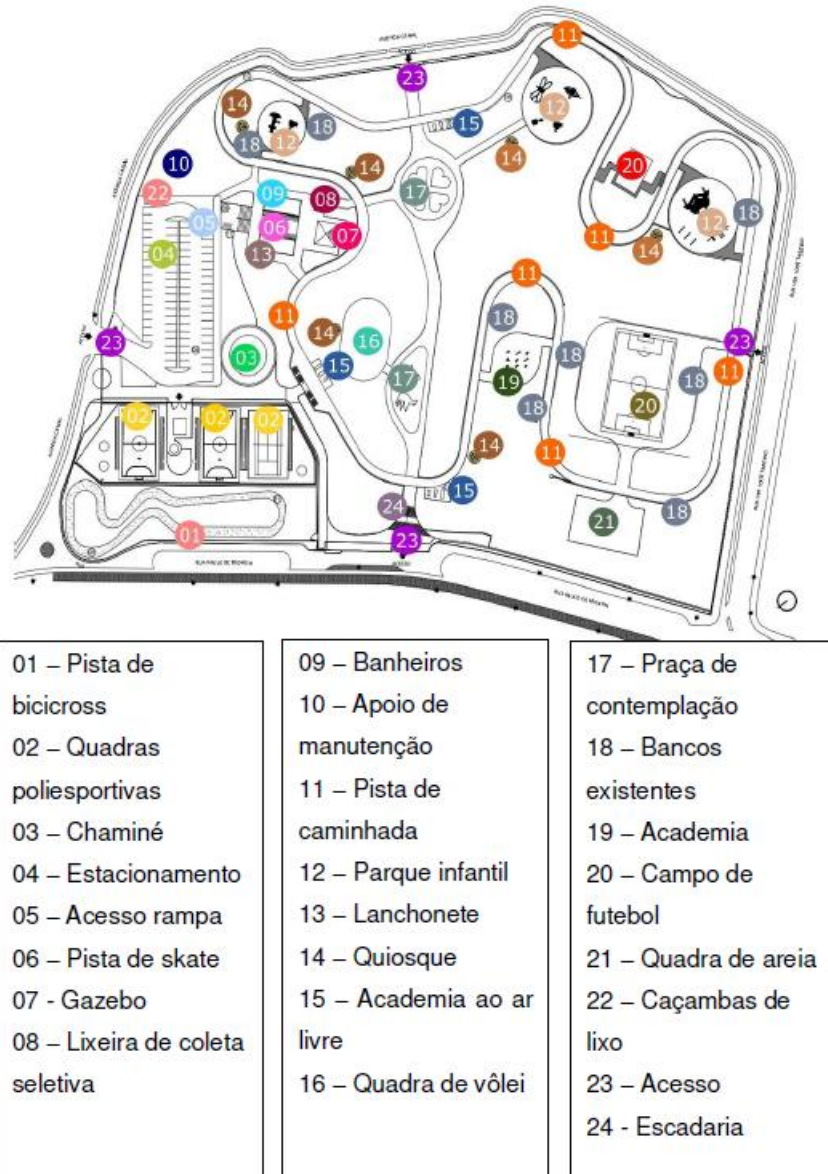
4 Metodologia

4.1 Objeto de Estudo

O Parque da Criança foi construído em 1993, ocupando o lugar do antigo Curtume dos Mota, sendo considerado o principal parque público da cidade. Sua área é de aproximadamente 6.700m² e possui relevância social e histórica para a cidade de Campina Grande. A cidade está situada na região do planalto da Borborema, distante 120 quilômetros da capital, João Pessoa, na Paraíba, e sua população é de mais de 400 mil habitantes. A cidade dispõe de cinco parques públicos, sendo o Parque da Criança o mais antigo e o único localizado em área central, ao lado do Açude Velho. 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.

Foi realizado um mapeamento dos elementos arquitetônicos e estruturais que compõem o parque (Figura 1), localizando as posições de pistas, quadras, rampas, banheiros, escadarias, estacionamento, entre outros. O objetivo desse levantamento foi compreender quais elementos compõem a estrutura do parque e como estão distribuídos no espaço atualmente.

Figura 1 - Mapa dos itens arquitetônicos que formam o Parque da Criança, em Campina Grande-PB



Fonte: autores.

4.2 Seleção dos participantes

A pesquisa ocorreu em etapas sequenciadas, de modo que o primeiro momento consistiu na busca por voluntários que frequentam o Parque da Criança regularmente e que pudessem participar da pesquisa. Um questionário foi elaborado como roteiro para entrevistas estruturadas, com questões simples como idade, sexo e bairro, além das questões relacionadas à frequência de uso, sensações e aspirações em relação ao lugar. Os participantes deveriam ter a idade mínima de 18 anos, pois maiores de idade não precisariam de autorização de responsável, e utilizadores frequentes do parque, que conhecem melhor o local e poderiam responder com mais precisão do que frequentadores esporádicos. Para a aplicação dos questionários foram realizadas pesquisas em horários diversificados de visitaç o, de modo a identificar frequentadores com os mais diversos tipos de perfil e opini o sobre o parque.

Para um n vel de confiabilidade de 95% e uma popula o de 2000 pessoas, a amostra estatisticamente confi vel deveria ser composta por 323 entrevistas com um incremento de

tamanho seis entre cada entrevista. Ou seja, após a entrevista da primeira pessoa, contam-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.

Assim, partiu-se para a abordagem aos participantes. Na entrada principal que dá acesso ao interior do Parque da Criança, selecionou-se aleatoriamente o primeiro entrevistado e aplicou-se devidamente o questionário previamente elaborado. 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 sequência. 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. Esse procedimento foi repetido até atingir o número de 323 pessoas consultadas. Destas, foram selecionadas 40 pessoas para participar dos workshops, pois elas apresentavam o perfil definido para a pesquisa (acima de 18 anos e utilizadores frequentes do parque) e aceitaram participar da pesquisa.

4.3 Elaboração do kit criativo

Antes de iniciar as atividades envolvendo a aplicação dos workshops, foi elaborado o kit criativo, que consistiu na criação dos cards e definição sobre os materiais que deveriam ser entregues aos participantes. De acordo com Spencer (2009), há uma recomendação para uso de uma quantidade mínima de 30 e máxima de 200 cartas. Assim, para que não fossem geradas informações desnecessárias ou confusas, foi utilizada na pesquisa a quantidade mínima aconselhada.

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

Figura 2 - Exemplo ilustrativo de *cards* desenvolvidos para a pesquisa



Fonte: autores.

Após o desenvolvimento das cartas, cada kit foi organizado e entregue na residência dos participantes, cuidadosamente manipulados e acondicionados em sacos plásticos, para evitar o contato entre os envolvidos, tendo em vista a questão da pandemia do COVID-19. O kit foi composto por materiais de fácil manipulação, como os *cards*, cartolina, cola e lápis colorido.

4.4 Workshops participativos remotos

Para os *workshops* envolvendo Design Participativo utilizando o método *card sorting*, os participantes foram separados em grupos distintos, de maneira que a quantidade máxima por grupo foi de 12 pessoas. Apesar de utilizar o parque como o espaço a ser estudado, 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 execução da pesquisa e se configurou como ferramenta ideal. A Escola de Design da Universidade de Stanford (D.School) sugere alguns procedimentos para tornar os encontros produtivos e envolventes e assim conseguir alcançar o objetivo proposto. Conforme Roumani (2020), a criação de reuniões remotas submerge questões como colocar as pessoas e não a tecnologia como elemento-chave na reunião, expondo as emoções, experiências e as necessidades como centro da reunião, e não apenas as usando como um meio para expor os rostos dos envolvidos na pesquisa.

Dentro da abordagem do Design Participativo, a pesquisa se apoiou na prática envolvendo o *card sorting*, de modo que a classificação dos cartões foi utilizada como instrumento para identificar potencialidade e problemas em relação ao objeto de estudo, utilizando o processo fechado apresentado por Spencer (2009), pois com o pesquisador sugerindo as categorias seria mais fácil dos participantes compreenderem e dar respostas mais confiáveis. 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 sugerida por Roumani (2020).

As ações do *workshop*, que durou cerca de 60 minutos, foram organizadas em atos, de forma a facilitar a gestão do tempo e das atividades a serem desenvolvidas, a saber:

- Ato 1 - Apresentação dos participantes: Espaço para gerar conexões entre os participantes e diminuir as barreiras entre os envolvidos, como timidez, introspecção e até mesmo insegurança;
- Ato 2 - Apresentação sobre Design Participativo: Exposição acerca da pesquisa, explicando os seus objetivos e intenções;
- Ato 3 - Relatos de experiências: investigação acerca de possíveis melhorias para os espaços investigados, assim como auxiliar na percepção das forças e fraquezas que o lugar possui;
- Ato 4 - Classificação dos cards: O participante abriu o envelope contendo 35 cards diferentes, com ícones e palavras que auxiliaram no desenvolvimento da opinião do entrevistado acerca do espaço investigado;
- Ato 5 - Apresentação dos resultados: Apresentação das opiniões e anseios de cada participante em relação ao lugar investigado.

Munidos com o kit criativo entregue para cada participante, as reuniões foram realizadas através do aplicativo *Google Meet* com o grupo de voluntários, obedecendo roteiro de ações previamente estabelecidos e tempos definidos, de modo a não se estender demasiadamente e que os participantes não perdessem o interesse.

4.5 Simulações do parque ideal a partir dos resultados dos *workshops*

A etapa seguinte se deu através da transformação das expressões produzidas pelos participantes em possibilidades para o desenvolvimento de ações e experimentações. Os resultados dos *workshops* 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 os softwares de modelagem tridimensional e renderização Sketchup e Lumion, simulando o parque ideal por meio de imagens geradas no computador, de modo que os participantes pudessem compreender com clareza as ideias refletidas nas imagens e assim validar se elas correspondem às expectativas ou precisariam ser ajustadas.

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

5 Resultados e Discussões

Os 40 participantes foram distribuídos em grupos de no máximo 12 pessoas, o que levou a realização de 5 *workshops* participativos remotos. pessoas (Figura 28). Desta forma, todos os participantes puderam participar conforme as etapas previstas. Em meio às adversidades do período de pandemia, 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.

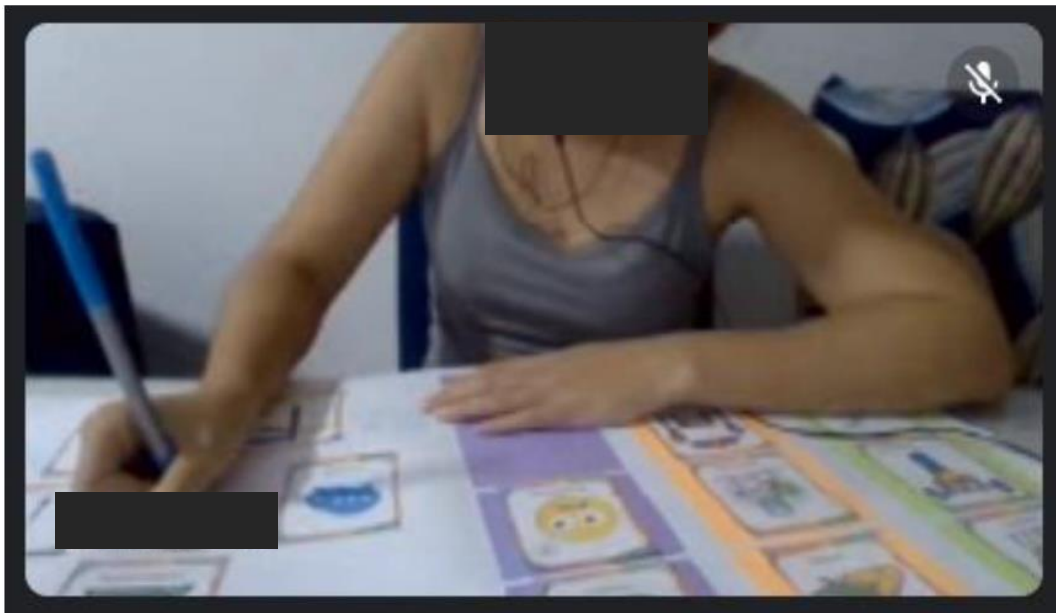
Após a exposição das experiências e da visão dos frequentadores sobre o parque, foi iniciado o 4º ato do *workshop*. Neste momento foi solicitado que o kit criativo fosse aberto e foi explicado como funcionaria a organização dos cards. Nesta etapa, os participantes refletiram sobre a melhor maneira de qualificar o parque, de modo que ele fosse capaz de expressar as opiniões de cada usuário a partir de elementos pré-determinados. Os cards foram organizados sobre a cartolina, classificando-os em três categorias: positivas, negativas e sensações. Os participantes se sentiram seguros e aparentemente não tiveram dúvidas durante a etapa de classificação do material.

Em seguida, os participantes utilizaram o espaço em branco intitulado “Meu parque ideal” para expressar seus anseios e opiniões sobre possíveis melhorias (Figura 4). Os participantes utilizaram alguns cards para expressar suas ideias e explorar o espaço em branco para utilizar os lápis coloridos e escrever algumas sugestões interessantes, 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. As proposições foram as mais diferentes possíveis e auxiliaram o embasamento das etapas seguintes da pesquisa.

Após esta etapa, cada participante apresentou para os demais o material confeccionado e justificou as opções de classificação dos cards nas categorias pré-estabelecidas, assim como também explicou as proposições para o parque ideal (Figura 5). 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.

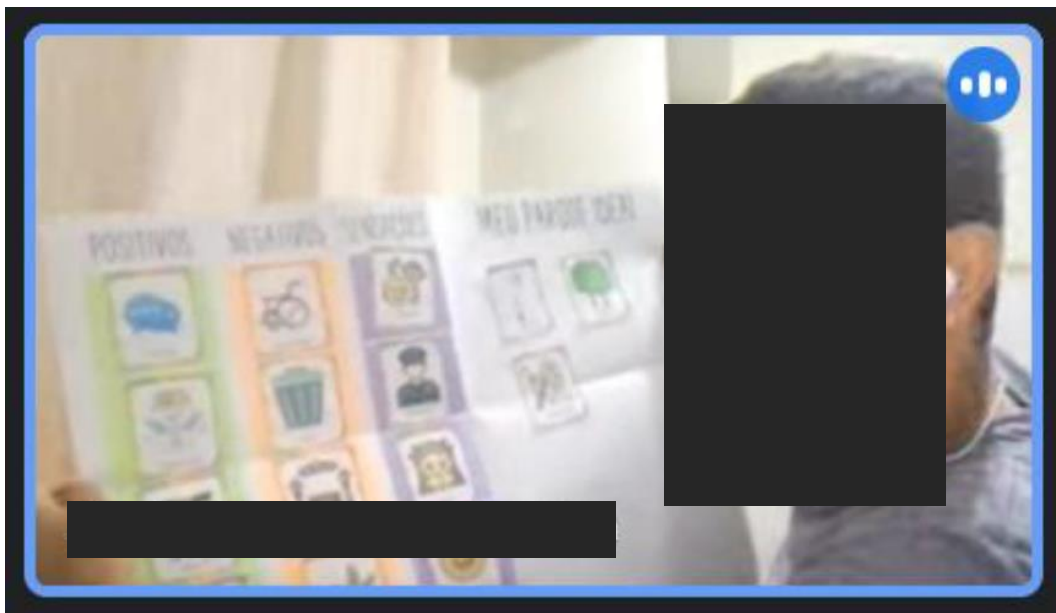
Após a realização dos workshops foi realizada a organização dos dados. De forma associativa, os resultados foram classificados por setores, respeitando as opiniões e a maneira como cada participante realizou o processo de categorização dos cards, seguindo o método de Spencer (2009).

Figura 3 - Participante na fase de ideação, sendo acompanhada por meio remoto



Fonte: autores.

Figura 4 – Participante apresentando sua visão do parque ideal, sendo acompanhado por meio remoto



Fonte: autores.

Com relação aos aspectos positivos mais citados, os participantes destacaram Natureza, por acharem o local arborizado e agradável; Exercícios, pois a maioria visita o espaço para praticar algum tipo de atividade física; Conversas, por gostarem de utilizar o local como espaço para fortalecimento das relações sociais; Amizade, por utilizarem o espaço para conhecer pessoas novas; e Diversão, em função das atividades de lazer realizadas no parque.

Sobre os aspectos negativos, os participantes consideraram Segurança, por não se sentirem seguras ou terem sido vítimas de algum tipo de violência; Iluminação, por acharem o local escuro em alguns trechos da pista de caminhada; Acessibilidade, por considerarem as rampas de acesso insuficientes para o parque; e Drogas, por já terem presenciado o consumo de drogas no local.

Com relação às sensações que o parque transmitia, Amor, por gostarem do lugar e se sentirem acolhidos; Medo, também associado à questão da insegurança; 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.

Em se tratando de mobiliário urbano, os cards mais citados dentro do processo de classificação foram: iluminação, lixeira, bebedouros, quiosques, bancos e assentos. Desta forma, percebeu-se que haviam expectativas em relação ao melhoramento destes itens. Com relação aos aspectos relacionados à manutenção e serviços oferecidos pelo parque, os cards mais utilizados no processo de classificação foram: sujeira, acessibilidade, reciclagem, palestras, leitura, arte/grafite. Durante a classificação dos cartões foram considerados tanto os aspectos positivos quanto os negativos.

No espaço para idealização do parque, os participantes fizeram anotações livres e consideraram possibilidades para melhorias. É importante destacar que o processo de brainstorming foi utilizado para explorar a potencialidade criativa dos participantes, sem que houvesse qualquer tipo de julgamento. Essas proposições foram tabuladas e selecionadas, de acordo com a sua viabilidade de execução e implementação no parque, sendo sintetizadas em uma nuvem de palavras.

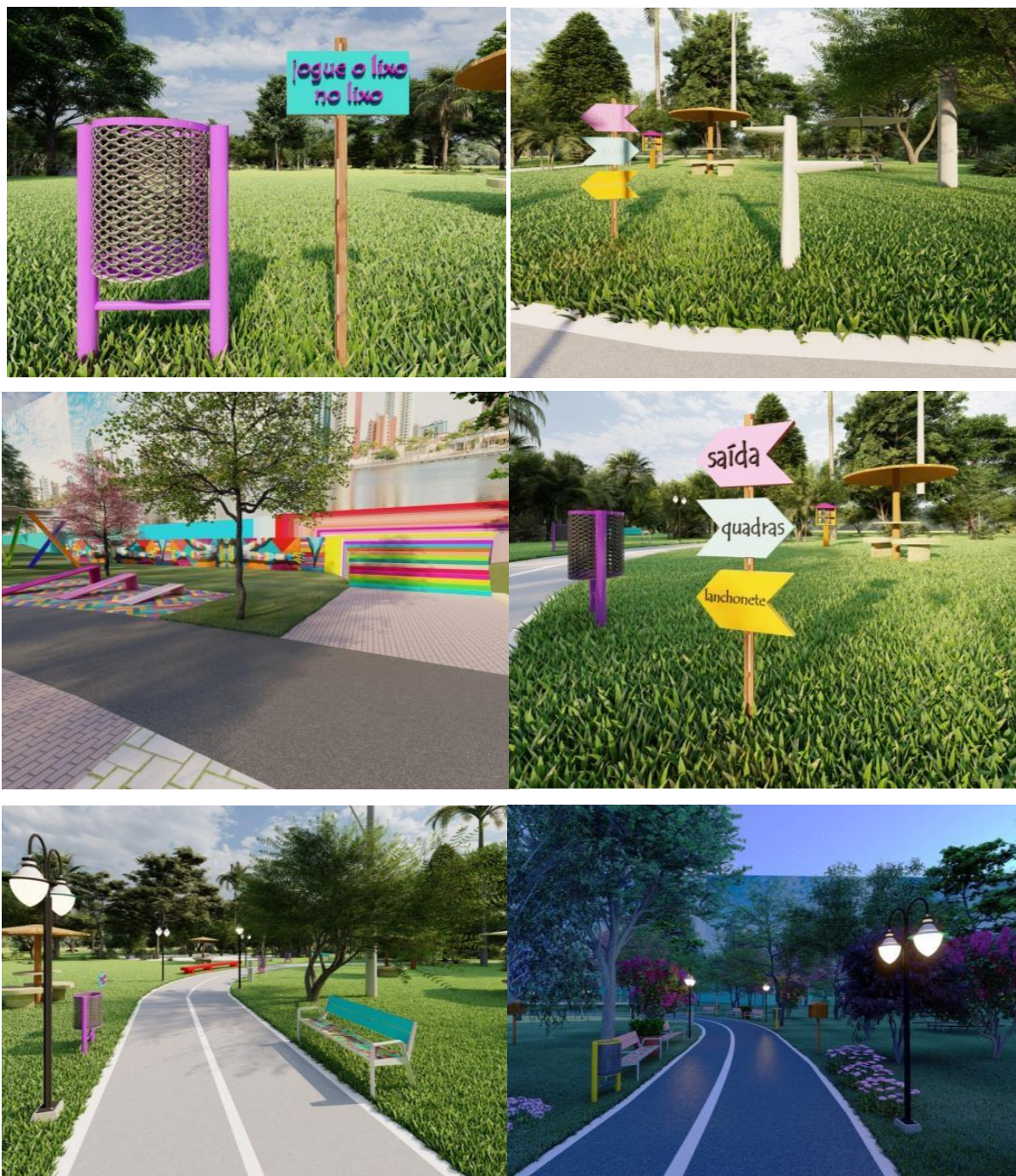
Após a compilação dos resultados, a versão ideal do Parque da Criança foi modelada em 3D e foram produzidos *renderings* virtuais (Figuras 5 e 6), imagens que simulassem o parque idealizado pelos participantes do workshop. As imagens foram produzidas para que fosse possível imaginar de maneira fidedigna as ideias sugeridas pela comunidade, respeitando as características do espaço real, de modo a receber dos frequentadores *feedback* sobre a representação das ideias que eles mesmos sugeriram.

Figura 5 – Imagens reais (antes) e as simulações virtuais (depois) do parque ideal



Fonte: autores

Figura 6 – Propostas de lixeiras, placas de sinalização e iluminação



Fonte: autores

Após a modelagem tridimensional do parque e a produção das imagens renderizadas, os participantes foram convidados para uma segunda reunião para julgamento das propostas, com base no que a comunidade considerou como problemas e potencialidades. Assim, foi possível saber a opinião dos participantes em relação aos resultados alcançados nos *workshops*. Os participantes aprovaram as modificações sugeridas nos modelos digitais e ainda se sentiram confortáveis para sugerir alguns ajustes. Após a realização da avaliação, os participantes foram questionados sobre a participação na experiência, que de modo geral foi positiva e confirmou a possibilidade 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.

6 Conclusões

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. Na medida em 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.

Na pesquisa, a comunidade que utiliza o Parque da Criança, entendeu a importância do espaço público para a cidade, de forma que a utilização do método card sorting associado ao uso de um ambiente virtual remoto 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.

Através do desenvolvimento deste trabalho, foi possível reforçar a importância de a comunidade envolver-se com ações realizadas no espaço público, 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 participativa do Design no ambiente virtual em relação ao ambiente urbano.

7 Referências

BRANDÃO, F. **Avaliação da qualidade do espaço público urbano**. Proposta Metodológica. Lisboa: Fundação para a Ciência e Tecnologia, 2003.

FERRARA, L. **Design em Espaços**. São Paulo: Rosari, 2002.

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.

HYYSALO, V; HYYSALO, S. **The Mundane and Strategic Work in Collaborative Design**. Design Issues, [s. 1.], n. 3, 1 jun. 2018. p. 48-58. 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.

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, cap. 6, 2016. p. 136-159.

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.

MAURER, D.; WARFEL, T. Card sorting: a definitive guide. 2004.

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

MURRAY, R.; CAULIER-GRICE, J.; MULGAN, G. **The open book of social innovation**. London: The Young Foundation & NESTA, 2010.

ROUMANI, N. **Design engaging in-person and remote meetings**. D.School. 2020. Disponível em: <<https://dschool.stanford.edu/news-events/design-engaging-in-person-and-remote-meetings>>. Acesso em: 28 maio 2022.

SANDERS, E. B.-N.; STAPPERS, P. J. **Co-creation and the new landscapes of design**. CoDesign, 4(1), 2008. p. 5-18.

SANTOS, M. **Metamorfoses do espaço habitado**. 3ª ed. São Paulo: Hucitec, 1994.

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

SILVA-FILHO, J. H.; PASIAN, S. R.; HUMBERTO, J.S.M. **Teste Wisconsin de classificação de cartas: uma revisão sistemática de 1952 a 2009**. PSICO-USF, 16 (1), Abr. 2011. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pusf/a/qVG53pJ3XmTpdrsqTGxzhVb>>. Acesso em: 27 abr. 2022.

SOUZA, P. R. **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, 2020.

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

STRYDOM, W.; PUREN, K.; DREWES, E. **Exploring theoretical trends in placemaking: towards new perspectives in spatial planning**. Journal of Place Management and Development. 11(2), 2018. Disponível em: < <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JPMD-11-2017-0113>>. Acesso em: 27 abr. 2022.

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