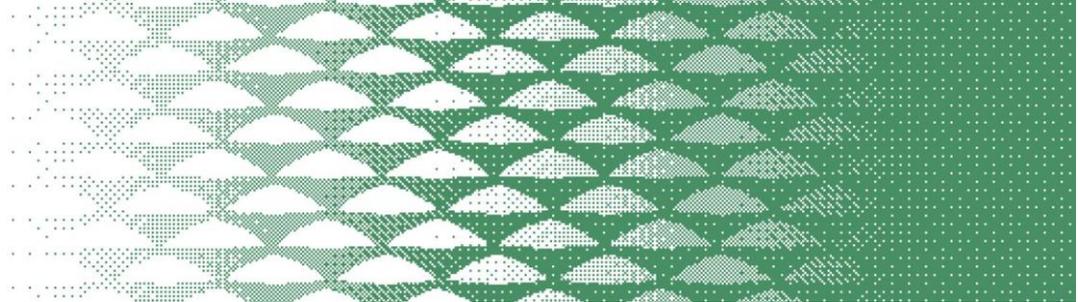




**JOP'21
DESIGN**
II Jornada de Pesquisa do Programa
de Pós-Graduação em Design - UFMA



Pesquisa em Design com crianças: caminhos possíveis

Camila Andrade dos Santos¹;
Márcio James Soares Guimarães²;

resumo:

O artigo apresenta uma reflexão em torno de aspectos inerentes à pesquisa em Design com crianças, a partir de duas experiências de pesquisa desenvolvidas pelos autores, e baseada em 6 condições: o perfil das crianças; o tempo de pesquisa; o espaço de pesquisa; a metodologia; recursos e dispositivos; ética e compromisso. O objetivo é apontar caminhos possíveis à realização de estudos na área envolvendo o público infantil. Como resultado, estabelece diálogo com investigadores e apresenta viabilidade de recursos e métodos de pesquisa em Design para as infâncias, tocando também em questões de inclusão.

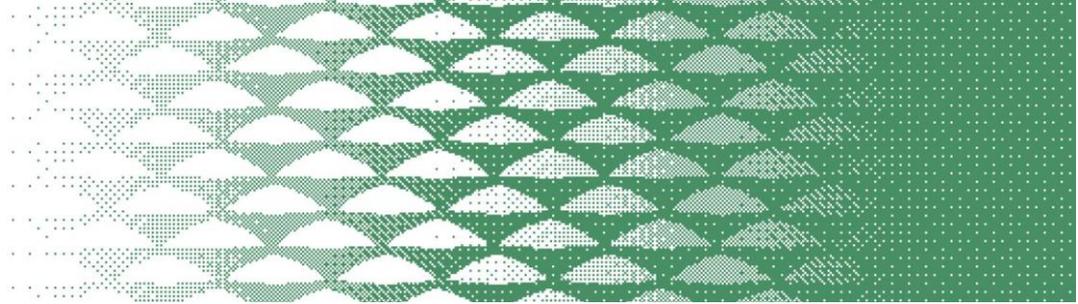
palavras-chave:

infâncias; inclusão; participação infantil; métodos de pesquisa com crianças na área do Design.

Espaço reservado para organização do congresso.

¹ <http://lattes.cnpq.br/7768340690883764>

² <http://lattes.cnpq.br/9511208974215435>



1. Introdução

No âmbito deste estudo, a pesquisa em Design é compreendida como um conjunto de ações focadas no reconhecimento e apreensão de informações que subsidiarão o desenvolvimento do projeto, cujos *outputs* serão artefatos criados para atender a um objetivo envolvendo a participação do público infantil. Assim, a pesquisa com crianças, nessa área, está focada em conhecer, de forma mais aprofundada, as especificidades do universo infantil e, em seu desenvolvimento, suscitar reflexões sobre o atuar do pesquisador.

Neste artigo, orientaremos as reflexões em torno da pesquisa com crianças na área do Design a partir de 6 condições: o perfil do universo empírico; o tempo de pesquisa; o *locus* de pesquisa; a metodologia; recursos e dispositivos; ética e compromisso. Categorias, abordagens e ferramentas estas que poderão servir como ponto de partida para qualquer pesquisador da área que deseje atuar com este público específico. O texto apresenta, ainda, sugestões de aspectos desejáveis na postura do pesquisador e indicações de especificidades dos métodos a serem adotados como percursos para uma pesquisa mais adaptada ao universo infantil e para alcançar, de forma mais eficaz, seus objetivos. Estas reflexões foram aqui estabelecidas a partir de duas pesquisas dos autores deste artigo: *A Minha Cidade Pelos Meus Olhos* e *Design Inclusivo na Contemporaneidade*, como veremos nos tópicos a seguir.

2. A minha Cidade pelos meus olhos

A ação de pesquisa intitulada *A minha Cidade Pelos Meus Olhos: fotografia participativa com crianças no bairros autoproduzidos da região metropolitana de Lisboa* está sendo desenvolvida no âmbito do Grupo de Estudos Sócio-Territoriais, Urbanos e de Acção Local - GESTUAL - pelas doutorandas Rosa Arma e Camila Andrade dos Santos, a primeira em Arquitetura e a segunda em Design, dos programas de doutorado em Arquitetura e Design da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa. Esta ação é uma continuidade da pesquisa realizada há dois anos (Briozzo et al., 2018), juntando duas áreas de conhecimento: Arquitetura e Design, para dar conta dos objetivos dos trabalhos de tese das duas doutorandas. No âmbito do Design, e diretamente relacionada à pesquisa de doutorado de Camila Andrade dos Santos, ainda em desenvolvimento³, essa ação de pesquisa objetiva apreender, com base nos registros fotográficos realizados pelas crianças a partir do método do *photovoice* - método de registro das realidades por meio da fotografia pelos próprios participantes - as transformações nos ambientes e equipamentos públicos lúdicos nos locais para onde foram realojadas as crianças da ocupação urbana do bairro da Torre em Loures, Portugal.

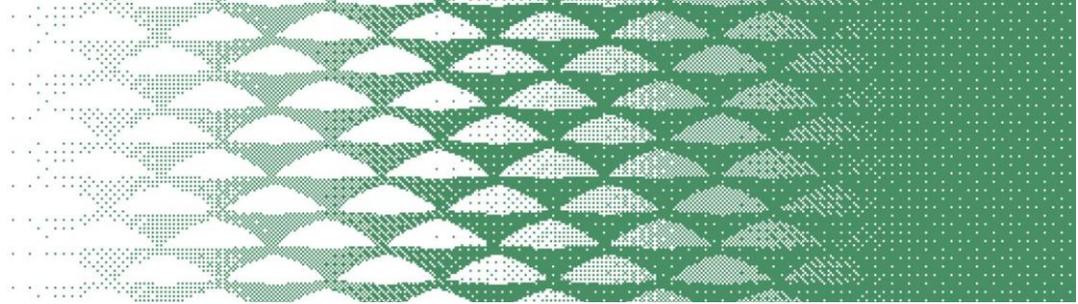


Figura 1 - Menina com a câmera
Foto: Camila Andrade

³ Esse estudo, para fins de doutoramento, intitula-se *Design Participativo nas Margens: democracia e o direito de brincar numa situação de quilombo urbano no Brasil*.



**JOP'21
DESIGN**
II Jornada de Pesquisa do Programa
de Pós-Graduação em Design - UFMA



Participaram dessa pesquisa um total de 8 crianças, com idades entre 6 e 14 anos, sendo 3 meninas e 5 meninos, antes moradoras do Bairro da Torre. Como a pesquisa adotava uma abordagem comparativa temporal, baseada no momento anterior e posterior ao realojamento para outros bairros na grande Lisboa, o número foi definido a partir da quantidade de crianças que conseguiu concluir a atividade dois anos antes, na pesquisa anterior.

Aproveitando os contatos anteriores, inicialmente realizamos contato telefônico com os pais ou responsáveis e com as crianças, para consultar disponibilidade e sua vontade de participar da pesquisa. Realizamos a primeira visita às moradias, quando entregamos uma máquina fotográfica descartável, um roteiro para guiar o registro fotográfico, pensado a partir dos temas registrados pelas próprias crianças na atividade anterior, e colhemos as devidas autorizações a partir de um termo de consentimento livre e esclarecido em duas cópias, permanecendo uma para os responsáveis.



Figura 2 – Roteiro do photovoice
Foto: Camila Andrade

No primeiro contato conversamos com nossos sujeitos explicando a atividade. Demos instruções de fotografia e estabelecemos com os responsáveis e com as crianças o tempo de permanência com a máquina para realização dos registros. Ao fim do período estabelecido, retornamos às casas para recolher as máquinas fotográficas. Em algumas casas foi necessário retornar algumas vezes, pois as crianças não conseguiram concluir a atividade no tempo estabelecido. Durante o período, fizemos contatos telefônicos para saber como estavam decorrendo as atividades e perguntar se havia quaisquer dúvidas. Em um desses contatos, soubemos por um responsável que uma das crianças desistira de participar e este fato nos preocupou, porque tal ausência reduziria o número já restrito de participantes, porém a criança voltou atrás e concluiu a atividade.

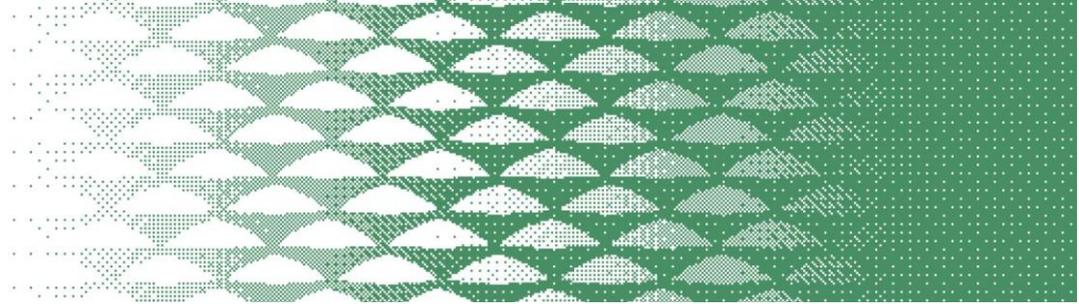
Já de posse das máquinas, as fotografias foram reveladas e retornamos às casas para discutir os resultados com as crianças.

Ressalte-se que a atividade descrita foi desenvolvida durante a pandemia de 2020. Os desafios na pesquisa com crianças tornaram-se, assim, mais complexos, pois os cuidados como o uso de máscara e distanciamento tornaram o contato mais impessoal.

3. Design Inclusivo na contemporaneidade

A pesquisa de doutoramento que gerou a tese intitulada *Design Inclusivo na Contemporaneidade: diretrizes ao desenvolvimento de materiais didáticos acessíveis a crianças cegas e com baixa visão*, foi desenvolvida pelo pesquisador Márcio James Soares Guimarães, junto ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Estadual Paulista, sob orientação da Profa. Dra. Mônica Moura e coorientada pela Prof. Dra. Cassia Leticia Carrara Domiciano.

A pesquisa buscou analisar a interação envolvida no uso de um sistema de materiais didáticos inclusivos e acessíveis a crianças com deficiência visual, avaliando tanto a eficácia da leitura tátil dos elementos compositivos quanto a transmissão das mensagens verbais e não verbais, a fim de verificar,



identificar e apontar recomendações em forma de diretrizes adequadas à elaboração de materiais didáticos inclusivos em pequena ou grande escala.

A partir das análises iniciais, projetou e produziu os materiais que foram utilizados como instrumentos de análise, contendo a tese: um livro ilustrado com textos adaptados ao Sistema Braille e letra ampliada; seis bonecos das personagens humanas presentes na história; um conjunto de cartelas com imagens de seis bichos de estimação em cores com aplicações de texturas; um conjunto de figuras para serem tateadas e um jogo de encaixe das figuras táteis.



Figura 03: Materiais didáticos desenvolvidos para a análise.

Fonte: Guimarães (2020).

A instituição selecionada para a realização da pesquisa de campo é uma escola maranhense especializada no ensino para cegos, que desde o ano de 2015 adotou o modelo inclusivo de ensino. Assim, o autor obteve números equilibrados de participantes cegos, com baixa visão e videntes.

O autor optou pela atuação do docente como intermediador, por já existir uma relação de confiança entre os discentes e o educador, possibilitando que as atividades transcorressem como tarefas cotidianas do ambiente escolar. Deste modo, coube ao pesquisador atuar como observador participante, ocupando-se da coleta das informações, em vídeo e imagens (fotografias), e da posterior análise das ações.

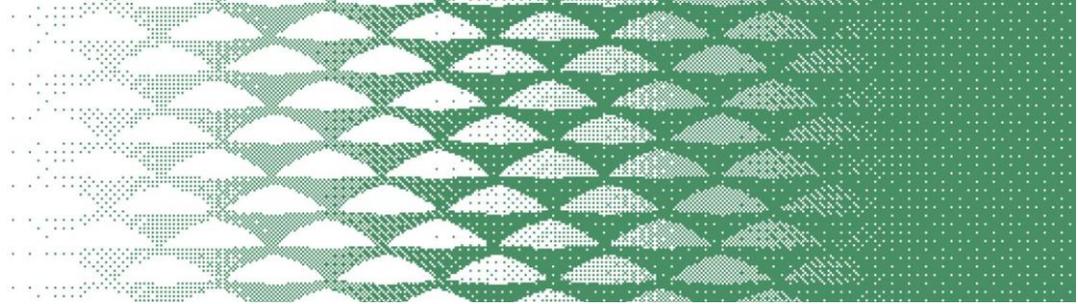
Além do recurso audiovisual, o pesquisador realizou anotações em um caderno de campo, de modo a reunir informações relevantes à interpretação dos fatos observados, como relatos dos participantes (professores e estudantes), entre outros dados importantes para se compreender o impacto da pesquisa.



Figura 04: Caderno de campo.

Fonte: Guimarães (2020)

A análise qualitativa da leitura e interpretação do livro foi realizada com base no “método de leitura de imagens”, desenvolvido por Evelyn Arizpe e Morag Styles (2004). A abordagem proposta por este método compreende a observação da leitura individual, seguida da realização de entrevista



semiestruturada. Além destes processos, as professoras participantes da análise prévia ampliaram e enriqueceram a pesquisa, planejando seis dinâmicas de uso dos materiais didáticos.

A aplicação dessas dinâmicas ocorreu de forma coletiva em sala de aula e se configuraram como um momento de lazer, permitindo às crianças, mesmo às mais tímidas, interagir com seus pares. Coube ao pesquisador, por sua vez, atuar como observador participante, interagindo quando necessário e ocupando-se do registro das ações (vídeo e imagens).

Todos os procedimentos foram aprovados pelo Comitê de Ética em Pesquisas da Universidade Estadual Paulista e pelos dirigentes e corpo docente da escola, os quais puderam atuar ativamente dos processos de definição dos materiais e no planejamento das atividades/tarefas de pesquisa.



Figura 05: Pesquisa de campo.
Fonte: Guimarães (2020).

Quanto ao reconhecimento das formas das imagens, o autor relata que ao receberem as figuras, as crianças inicialmente as seguravam com uma das mãos e com a outra mão estabeleciam contato com o material, buscando identificar detalhes significativos como lisura, aspereza, maciez etc. Em seguida, utilizando ambas as mãos, passavam a tatear o contorno, assimilando informações quanto à forma global e o volume de cada uma das figuras, por fim, buscavam identificar detalhes que distinguiam umas das outras.

Os materiais didáticos produzidos para a pesquisa se configuraram em um sistema que envolveu a complexidade do processo de ensino-aprendizagem, possibilitando a criação de novas atividades contextualizadas na realidade cultural e regional, no universo dos sujeitos envolvidos, e proporcionam ao professor, meios de ampliação do seu papel de agente e colaborador nos processos de educação inclusiva.

A partir dessas experiências, extraímos alguns parâmetros (indicações) que nos foram úteis e que imaginamos poderem contribuir para nortear outras pesquisas com crianças.

4. Pesquisa em Design com crianças: caminhos possíveis

Nesta parte do texto, buscamos estabelecer reflexões em torno de alguns aspectos inerentes à pesquisa com crianças, tentando trazer uma contribuição aos estudos da área em diferentes domínios, de modo que o trabalho de pesquisa adaptado ao universo infantil, produza dados que baseiem a prática do design. Não é intenção descrever uma abordagem ideal ou estabelecer um modelo prescritivo ou sistemático para a pesquisa em Design com esse universo. A intenção é tratar de aspectos com os quais o pesquisador poderá se deparar, subsidiando uma análise sobre decisões a serem tomadas e caminhos a serem seguidos. Esses aspectos, certamente, serão também influenciados pelas características do universo empírico, tipo de pesquisa, objeto de pesquisa e objetivos de projeto. Tais ponderações poderão ser úteis na identificação das principais condições, como acreditamos, para uma pesquisa que corresponda às especificidades dos estudos com crianças na área do Design.



Não são novas no Brasil as leis a declararem a criança como sujeito de pleno direito, assinalando a necessidade e a obrigatoriedade de serem levadas em conta suas opiniões, desejos e necessidades, assim como sua ativa participação em decisões dizendo-lhes respeito ou as afetando. Como exemplo temos o Estatuto da Criança e Adolescente (Brasil, 2006, p. 184) e, no nível mundial, o artigo 12 da Convenção do Direito das Crianças, do UNICEF (2019). Atualmente, identificam-se ações a deslocar esses regimentos do papel. Diversas iniciativas para este público têm buscado formas de considerá-lo em seus processos de maneira mais ativa, estimulando e viabilizando sua participação em diversos âmbitos.

Neste sentido, e partindo do princípio de não serem as crianças um ser passivo diante dos adultos, mas “um sujeito ativo de direitos, autora da sua história, interlocutora relevante e especialista nas leituras dos seus modos de vida (FERNANDES & CAPUTO, 2020, p. 16), devem ser levadas em consideração como sujeitos ativos e não somente como usuárias a partir das quais se levantarão dados objetivos a serem utilizados em projetos. Sendo assim, algumas iniciativas na área do Design têm possibilitado a participação da criança de forma mais ativa, como é o caso do trabalho de tese, sendo por nós desenvolvido (Santos, 2020) e o trabalho de doutorado já concluído (Guimarães, 2020), mencionados anteriormente.

A investigação com crianças tem sido um campo em profundo desenvolvimento nos últimos 20 anos, na sua dimensão ontológica e epistemológica e por consequência, na sua dimensão metodológica e ética. Duma invisibilidade e pouco caso dado à participação das crianças na pesquisa, consideradas como irrelevantes e alimentando processos de construção de conhecimento meramente a partir de enfoques adultocêntricos, vivemos um momento em que se têm multiplicado pesquisas que envolvem as crianças como interlocutores chave e as valorizam enquanto sujeitos ativos de direitos, trazendo contributos inestimáveis para os modos de compreensão e atribuição de significado aos seus mundos de vida. (FERNANDES & CAPUTO, 2020, p. 06)

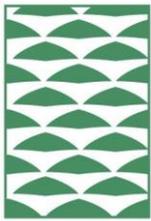
A partir das colocações desses autores e de nossa própria experiência, levantamos as seguintes indagações: como incluir o sujeito criança na pesquisa? como considerar a criança valorizando-a como ser que pensa, tem desejos e necessidades, durante o desenvolvimento do projeto de estudo? como, do ponto de vista desses sujeitos, suas necessidades podem ser mais bem atendidas? o que significa pesquisar e projetar para esse público? quais são as estratégias possíveis quando o pesquisador interage com esses sujeitos da pesquisa?

Este conjunto de questões são úteis para identificar as principais condições para uma pesquisa em Design com crianças, conforme apresentamos a seguir.

4.1 O Perfil: Desmistificando a infância global

Segundo Castro (2020), pesquisadores do Sul embasam seus estudos na criança a partir da epistemologia do Norte global. O pensamento decolonial se estrutura sobre a crítica dessa dominação e traz reflexões sobre esse universalismo e, neste contexto, sobre essa visão hegemônica da infância.

Deste modo, contestando a ideia de uma infância universal, vários autores ressaltam que fatores envolvendo a criança - o contexto social, racial, cultural, identitário, de saúde, - são importantes para pensar uma abordagem condizente, local e situada. Assim, experiências de pesquisa podem servir de inspiração a outras, igualmente ser condizentes e situadas. Para Cohn (2005, p. 19), por exemplo, “não podemos falar de crianças de um povo indígena sem entender como esse povo pensa o que é ser criança e sem entender o lugar que elas ocupam naquela sociedade – o mesmo vale para as crianças nas escolas de uma metrópole”.



Ainda segundo a mesma autora, “ao contrário de seres incompletos, treinando para a vida adulta, encenando papéis sociais enquanto são socializados ou adquirindo competências e formando sua personalidade social, [as crianças] passam a ter um papel ativo na definição de sua própria condição” (COHN, 2005, p. 21). Apoiando-nos na reflexão da autora, tentemos tratar das especificidades de cada infância, inseridas em seu contexto, e com direito à autodeterminação e a ser por si mesma.

A partir desse entendimento e da noção da importância dos conhecimentos trazidos pelas crianças serem levados em consideração, ratificamos a noção de que tais sujeitos não são “iguais em todo lugar”, mas diferentes a partir de seus contextos, obrigando o pesquisador a levar em conta suas próprias vozes. Tal perspectiva metodológica leva, necessariamente, a atentar para as várias formas de as crianças serem, sentirem, fazerem e falarem, que devem ser respeitadas (FERNANDES & FRANÇA, 2020).

Na mesma linha teórica, autores como Cohn e Fernandes & França, indicam que a pesquisa em Design deve ser situada, a exemplo do que dizem Serpa et al. (2018, p. 1586):

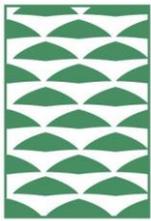
A investigação metodológica que estrutura nossa pesquisa tem interesse em ferramentas contextuais, situadas em contextos específicos, contando com suas particularidades, questões, públicos e possíveis fatores imprevisíveis que moldam esses encontros (Olander, 2014). O processo de elaboração das dinâmicas e os encontros onde elas acontecem são espaços orgânicos que influenciam um ao outro, guiando e alimentando a pesquisa através de reflexões das pesquisadoras e do restante do coletivo (Binder et al., 2011)

Ainda sobre os aspectos inerentes à individualidade das crianças, é necessário conhecer bem o grupo etário integrante do universo empírico da pesquisa: suas habilidades, capacidades e estágios de desenvolvimento, fatores importantes para melhor orientar a prática de pesquisa e seus dispositivos.

4.2 O Tempo de pesquisa: o controle do tempo e as distinções entre adultos e crianças no processo de pesquisa

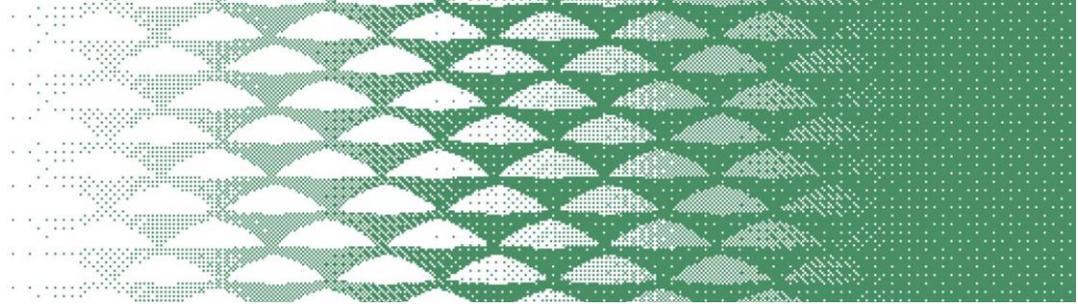
Os adultos, alfabetizados e necessitados de controlar o tempo, usam os recursos disponíveis para organizar suas tarefas cotidianas. Sem poder contar as horas, os minutos ou controlar os dias da semana, os meses, anos, viver em nossa sociedade se tornaria uma tarefa difícil. Embora os adultos frequentemente venham tentando enquadrar as crianças em sua contagem de tempo, estas pequenas pessoas têm suas próprias noções de temporalidade. Sendo assim, estabelecer períodos de execução de tarefas no cronograma da pesquisa, para que sejam cumpridas milimetricamente por elas, é um desafio quicá impossível de alcançar. Toda pesquisa é orientada por uma distribuição temporal de etapas e atividades, mas conseguiremos nós, pesquisadores, impor esse cronograma aos nossos sujeitos crianças? Não que as crianças sejam incapazes de firmar compromissos, mas o tempo para desenvolver suas atividades não é contado de forma racional como o dos adultos. Desta forma, alterações no cronograma, baseadas na disponibilidade das crianças e necessidade de adequações, são passíveis de ocorrer. Sendo assim, contar com o auxílio dos responsáveis (sejam pais ou professores) e o acompanhamento mais próximo desses sujeitos pode ser uma boa estratégia para conseguir melhores resultados.

Em todo processo de pesquisa os sujeitos podem desistir a qualquer momento da interlocução com o pesquisador e este fato é algo a ser considerado desde o princípio, prevendo alterações no número de pesquisados, o que poderá influenciar também a qualidade das informações obtidas. Um número pretendido de pesquisados pode ser reduzido significativamente no decorrer da pesquisa, levando o pesquisador a estabelecer uma margem de absenteísmo e formas de supri-la.



**JOP'21
DESIGN**

II Jornada de Pesquisa do Programa
de Pós-Graduação em Design - UFMA



4.3 O Espaço de pesquisa: *locus* possíveis

A pesquisa com o envolvimento de seres humanos em suas relações da vida em sociedade, tanto no caso das ciências sociais, como na perspectiva do Design aqui proposta, implica na escolha de um universo empírico. As características do espaço de pesquisa são um fator fundamental para o bom andamento da ação. Pesquisar com crianças significa negociar com adultos, os pais ou responsáveis, principalmente. Mediações entre o pesquisador e a criança podem se fazer necessárias e, portanto, escolher uma entidade que já desenvolve projeto com crianças ou reúne este público, pode facilitar o processo. Neste sentido, a escola é um local propício para se tramitar os consentimentos necessários a execução da pesquisa, tais como termos de consentimento e de assentimento, direcionados, respectivamente, aos responsáveis e às crianças. Estabelecer parcerias com escolas trará segurança para o pesquisador, para os pesquisados e para seus responsáveis, mas certamente existirão outras possibilidades, a depender do universo empírico: associações, igrejas e outros agrupamentos existentes.

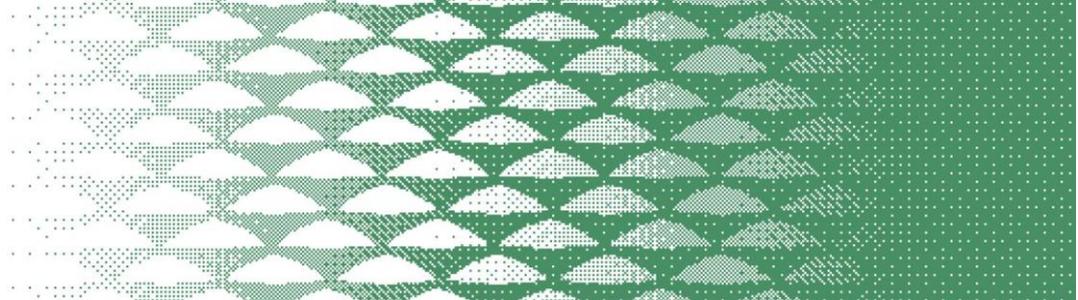
4.4 A metodologia: abordagens, recursos e dispositivos

Para além de consultar as crianças sobre os projetos a elas destinados, deve-se abrir um espaço de participação em que o pesquisador recorre a elas em todo processo, para ouvi-las. Para além de serem convidadas a testar soluções de Design, os sujeitos da pesquisa podem e devem participar de todo o processo de desenvolvimento de propostas para seu uso, aumentando as chances de que o artefato desenvolvido faça mais sentido para elas. Isto é alcançado a partir de métodos, técnicas e ferramentas cujos processos favoreçam uma melhor interação entre quem projeta e aqueles a quem os projetos se destinam. Essa participação ativa das crianças ao longo dos processos de pesquisa em Design, possibilita uma co-construção de requisitos e, conseqüentemente, de resultados com maiores chances de atenderem as expectativas desse público. Trazer esse conhecimento tácito infantil para dentro da pesquisa e considerar as múltiplas experiências de todos os agentes envolvidos no processo poderá ajudar a melhor orientar a prática do designer.

Em pesquisa com crianças as abordagens tradicionais, incluindo entrevistas e questionários em suas formas mais consagradas, talvez não deem conta da tarefa de reunir informações de uma forma eficiente e eficaz. Usar de métodos quantitativos e qualitativos puros, não adaptados ao universo, pode resultar em obtenção de repostas aparentemente objetivas, deixando de lado importantes nuances que poderiam ser transformadas em requisitos de projeto. Outras abordagens, transformando essas metodologias "clássicas", pensadas para os adultos, contribuiriam para a prática do Design e, conseqüentemente, para a criação de produtos que influenciem positiva e diretamente no grau de satisfação das pessoas para as quais os esforços do designer se destinam.

Para apreender os anseios e necessidades desse público há várias estratégias a serem adotadas por pesquisadores/técnicos, de modo a conseguir respostas de projeto. Essas estratégias serão eficientes, de maneira a não só colocar questões às crianças esperando respostas objetivas, mas possibilitando um olhar mais profundo, ao facilitar o acesso a informações para além do que elas conseguem verbalizar. Para dar conta desses aspectos, e buscando olhar o mundo por meio dos olhos dos sujeitos, é aconselhável adotar a observação direta e participante, tal como o fazem os etnógrafos, bem como partir das teorias do desenvolvimento infantil. Tais posturas podem proporcionar aproximações mais produtivas e mais respeitadas para com o universo infantil e sua compreensão de mundo.

A teoria disponível na área, a capacidade criativa inerente ao nosso contexto de atuação, as várias ferramentas disponíveis e a capacidade inventiva de, inclusive, adaptar essas ferramentas ao contexto



pretendido, nos coloca a nós, designers, em um lugar confortável e acessível para adaptar métodos e técnicas para além das formas de pesquisa tradicionais, geralmente usadas por pesquisadores das diversas áreas com o público adulto. Nesse sentido, as chances de um melhor engajamento dos sujeitos infantis na pesquisa são maiores. Deste modo, estudo com crianças na área do Design pode ser conduzido a partir de uma pesquisa familiar à área: aquela baseada na prática de projeto. “A prática do projeto envolve pesquisa assim como a prática de pesquisa envolve design” (Brandt & Binder, 2007). Neste sentido, podem ser utilizados métodos, técnicas e ferramentas projetuais do Design como recursos de pesquisa.

Como estratégia, a investigação poderá ser precedida pela ferramenta de pesquisa preliminar - o *survey* -com objetivo de apreender elementos para tomada de decisão sobre quais tipos de técnicas e ferramentas adotar para responder aos objetivos de pesquisa/projeto, e sobre quais dinâmicas são passíveis de serem desenvolvidas e, ainda, definir com mais precisão o perfil dos sujeitos de pesquisa que foram estimados. O *survey* poderá servir, também para avaliar quais e como serão solicitadas as autorizações para a participação na pesquisa.

Não somente a adoção de abordagens mais direcionadas ao universo das crianças, mas também o uso de artefatos lúdicos e didáticos com apelo visual, são importantes estratégias de pesquisa neste caso e o designer, dada a sua formação, tem condições de viabilizar tais instrumentos.

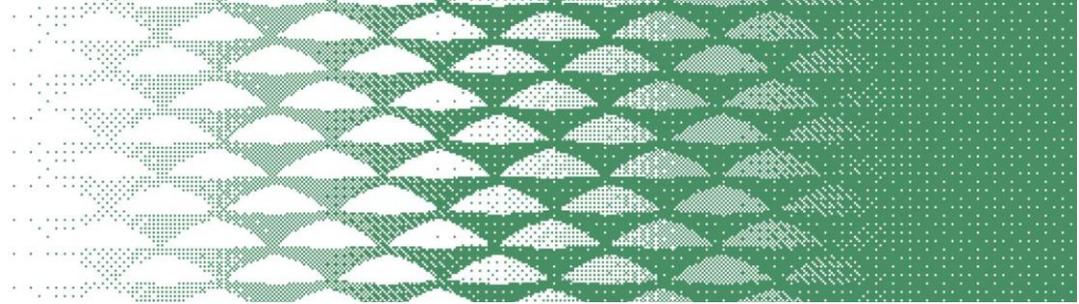
As tabelas 01 e 02 trazem alguns exemplos de processos, artifícios, tecnologias para a pesquisa com crianças e também dispositivos que fomentam a participação.

Tabela 1 – Abordagens possíveis para a pesquisa com crianças

Abordagens
Criação de Cenários (Halse, 2010)
Jogos de Design (Brandt, 2010)
Prototipagem generativa (Spinuzzi, 2005)
Design participativo (Binder, 2011)
Grupo focal
<i>Design Thinking</i> com crianças
Visita virtual de campo
<i>Photovoice</i>
Observação direta
Observação participante
Etnografia

Tabela 2 – Ferramentas possíveis para a pesquisa com crianças

Ferramentas
Fotografia e fotocolagem
Artes plásticas
Dança e dramatização
Parede de ação participativa
Mapa conceitual
Audiovisual
Caderno de campo das crianças
Visita de campo guiada pelas crianças
Brincadeiras e dinâmicas



<i>Bodystorming</i>
Folha de atividades

4.5 Ética e compromisso

Por tudo o que dissemos até agora, o consentimento (e o engajamento) da criança é tão ou mais primordial do que o dos adultos nos demais processos de pesquisa. A criança deve se sentir com desejo e à vontade para participar da pesquisa. De acordo com os preceitos legais, os pais ou responsáveis devem autorizar formalmente a participação da criança e todos os acordos devem estabelecidos e documentados no início do processo.

Considerando que o Design tem a imagem muito presente em seu fazer e utiliza bem os recursos de fotografia, pensá-la na pesquisa é fundamental. Muito se têm discutido sobre como as imagens das crianças serão retratadas nos produtos da pesquisa (relatórios, dissertações, teses e artigos científicos). Fernandes e Caputo (2020) trazem uma reflexão sobre formas de pensar eticamente o uso da imagem nas pesquisas com crianças (imagens de crianças e com crianças), “de modo a respeitarmos a criança enquanto participante e autora, num profundo respeito pelos seus direitos” (FERNANDES & CAPUTO, 2020, p. 05). Trazem, portanto, a discussão da dicotomia “imagem-fantasma da criança” e “imagens da criança-sujeito”. Na primeira categoria, a “imagem-fantasma da criança”, as autoras conceituam como aquelas imagens em que aparecem somente os contornos de crianças, crianças desfocadas ou fotografadas de costas. Segundo as autoras, “em grande parte destes casos tais decisões são tomadas pelos Comitês de Ética, que, sob a égide da proteção da criança, nunca permitem que os sujeitos envolvidos possam ter conhecimento e manifestar sua concordância ou não acerca da participação na pesquisa” (FERNANDES & CAPUTO, 2020, p. 18). Sobre a segunda categoria, as autoras trazem uma opção de eliminar a “fantasmagoria imagética, desde que a criança, sendo possível decidir, decida por sua própria vontade”: a “imagem da criança-sujeito”, embasada nos direitos da criança e que citam a Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança. Dito isto, decidir sobre a metodologia do uso das imagens deve considerar os objetivos da pesquisa e o respeito aos direitos da criança.

Nunca é demais dizer da necessidade de sempre trazer de volta, retornar os resultados da pesquisa para a criança saber o que resultou daquilo que ela contribuiu, seja um artefato, seja um estudo. Neste sentido, bom lembrar a existência de uma resolução, do CNS 510/2016, que trata das “especificidades éticas das pesquisas nas ciências humanas e sociais e de outras que se utilizam de metodologias próprias dessas áreas”. Cabe, portanto, ao pesquisador avaliar, baseado nas especificidades e objetivos de pesquisa, sobre essa especificidade à luz dos objetivos da pesquisa. Na escolha por não mostrar a imagem da criança, técnicas como o desenho podem ser utilizadas para ilustrar a ação.

5. Conclusão

Neste trabalho, estabelecemos alguns parâmetros para nortear a relação do designer com seus sujeitos de pesquisa quando estes são crianças – e que não se esgotam por aqui – que podem auxiliar no melhor desenvolvimento do estudo. A partir das experiências de pesquisa narradas e do que estabelecemos como pontos relevantes da pesquisa em Design com crianças, a serem considerados pelo pesquisador, concluímos que a pesquisa envolvendo este público deve ser agradável, condizente com o grupo etário, curiosa, prazerosa, interessante, desafiadora, engajadora, lúdica, educacional (crianças gostam de aprender e gostam de aprender brincando).



**JOP'21
DESIGN**

II Jornada de Pesquisa do Programa
de Pós-Graduação em Design - UFMA

Por suas características e procedimentos metodológicos próprios, o Design tem potencial para mediar de forma criativa, lúdica e envolvente tarefas e materiais de pesquisa. Para tanto, o pesquisador cujo foco de estudo é a infância deve, primordialmente, ter a vontade e o prazer de pesquisar com este público, encontrando-se motivado a ser sociável, paciente, adaptável, criativo e engajador. Em uma situação ideal, a pesquisa deve explorar, também, a contrapartida do estudo para as crianças envolvidas. Como lugar de interação e trocas de saberes em que o pesquisador aprende com elas e elas aprendem com a pesquisa, pensar de que maneira o estudo contribuirá com os sujeitos envolvidos: seja como retorno direto às próprias crianças (os artefatos que a elas se destinam); seja afetando positivamente o seu aprendizado a partir dos métodos aplicados (como o photovoice em que se aprende técnicas de fotografia); seja proporcionando seu engajamento em questões que as envolvem, a partir de métodos participativos, por exemplo, ou proporcionando seu entretenimento.

Design research with children: possible paths

Abstract: The article presents a reflection around aspects inherent to research in Design with children, based on two research experiences developed by the authors, and based on 6 conditions: the profile of children; research time; the research space; the methodology; resources and devices; ethics and commitment. The objective is to point out possible ways to carry out studies in the area involving children. As a result, it establishes a dialogue with researchers and presents viability of resources and research methods in Design for children, also touching on issues of inclusion.

Keywords: childhoods; inclusion; child participation; research methods with children in the field of Design.

Referências bibliográficas

- ARIZPE, Evelyn; STYLES, Morag. **Lectura de Imágenes:** los niños interpretan textos visuales. México: FCE, 2004.
- BRANDT, Eva. Playing design games. **Rehearsing the future.** Copenhagen: The Danish Design School Press, 2010.
- BINDER, T.; BRANDT, E., EHN, P., & HALSE, J. (2015). **Democratic design experiments between parliament and laboratory.** CoDesign, 11(3-4), 152-165.
- BINDER, T., DE MICHELIS, G., EHN, P., JACUGGI, G., LINDE, P.; WAGNER I. **Design Things.** Cambridge, MA: The MIT Press, 2011.
- BRASIL. (1990) Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990, Estatuto da Criança e do Adolescente.
- COHN, Clarice. **Antropologia da criança. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005a. 58p.**
- FERNANDES, Natália.; CAPUTO, Stella Guedes. Quem tem medo das imagens das crianças na pesquisa? Contributos para a utilização de imagens na pesquisa com crianças. In: **Sociedad e Infâncias.** 5, 2020: 5-19.
- GUIMARÃES, Márcio James Soares. **Design Inclusivo na Contemporaneidade:** diretrizes ao desenvolvimento de materiais didáticos acessíveis a crianças cegas e com baixa visão. Tese (Doutorado). Bauru: Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2020.



**JOP'21
DESIGN**

II Jornada de Pesquisa do Programa
de Pós-Graduação em Design - UFMA

- HALSE, J.; BRANDT, E.; CLARK, B.; BINDER, T. (Eds.). **Rehearsing the future**. Copenhagen: The Danish Design School Press, 2010.
- MARTIM, Bella.; HANINGTON, Bruce.; **Universal Design Methods**: 100 ways to research complex problems, develop innovate ideas, and design effective solutions. Rockport Publishers, 2012.
- SANTOS, Camila Andrade. **Design participativo nas margens**: democracia e direito de brincar numa situação de quilombo urbano no Brasil, 2020. Projeto de tese (doutorado) - Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa, Lisboa, 2020.
- SERPA, Bibiana; JULIANO, Clara; ANASTASSAKIS, Zoy; "Design Anthropology e Design Ativismo: investigando métodos situados", p. 1580-1596 . In: **Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018)**. São Paulo: Blucher, 2019.
- UNICEF, Convenção sobre o direito das crianças. Comitê Português para a UNICEF, 2019.
- BRIOZZO, Erica; GONZALES, Giovanna; GUILHERME, Janice; ARMA, Rosa. **Vozes do Direita à cidade**: fotografia participativa com as crianças do Bairro da Torre e do Alto da Cova da Moura, 2021. Projeto de pesquisa – Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa, Lisboa, 2021.