

60 - Condições Espaciais e a Socialização de Crianças e Adolescentes em Situação de Risco – Estudo de Caso num Abrigo Institucional

DISCHINGER, Marta (1); SAVI, Aline Eyng (2).

(1) Arquiteta, PhD., professora adjunta do departamento de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Universidade Federal de Santa Catarina - PósARQ/CTC/UFSC - Caixa Postal 476 – CEP: 88040-900 – Bairro Trindade – Florianópolis, Santa Catarina, Brasil, e-mail: martadischinger@gmail.com

(2) Arquiteta, mestranda do Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo (Pós-ARQ) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Emílio de Menezes, 355 - CEP: 88810-260 – Bairro Santa Catarina - Criciúma, Santa Catarina, Brasil, e-mail: arq.alinesavi@brturbo.com.br

RESUMO

O abrigo institucional assiste crianças e adolescentes, não implica em reclusão e salvaguarda o direito à saúde, educação, moradia e alimentação. Nele, a eliminação dos obstáculos arquitetônicos contribui para a diminuição da barreira invisível: o preconceito. Com o intuito de garantir (re)inclusão social, o objetivo é melhorar as condições ambientais de um abrigo para crianças e adolescentes, adequando-o ao conceito de Desenho Universal aplicado à institucionalização, que seria: prover o abrigado de um lar provisório, que promova qualidade de vida, sem exclusão. Foram aplicados: observação, levantamento arquitetônico, entrevistas e o “Jogo de Imagens e Palavras”. Todos os resultados visaram ambientar o abrigo conforme a idéia de lugar, livre de barreiras físicas e, principalmente sociais. O Desenho Universal mostrou-se fundamental para resgatar a participação do abrigado como sujeito ativo, protagonista da sua história.

Palavras-chave: Métodos de Avaliação; Abrigo Institucional; Desenho Universal.

ABSTRACT

Institutional shelters assist children and adolescents in their right to health, education, housing and food, but do not imply in their imprisonment. In institutional shelters, the elimination of architectural barriers can contribute to the reduction of an invisible barrier: prejudice. In order to promote social inclusion the aim is to improve shelters' environmental conditions for children and adolescents, adapting these to Universal Design concepts applied to institutionalization; that is, to provide them with a temporary home that can assure quality of life, without exclusion. The following were applied: observation, architectural surveys, interviews and the “Images and Words Game”. All results aimed to design an institutional shelter as a place free of physical and social barriers. Universal Design proved to be essential to redeem the participation of children and adolescents as being active protagonists in their history.

Key words: *Methods of Evaluation; Institutional Shelter; Universal Design.*

Introdução

Na história brasileira, a maioria dos modelos arquitetônicos oficiais para atender crianças e adolescentes desvalidos, doentes ou delinqüentes eram grandes edificações com princípios baseados nas ações de vigiar e reprimir. Com a aprovação do Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei Federal 8.069/1990), foram

criadas novas modalidades de atendimento, entre elas o abrigo.

Os abrigados são crianças e adolescentes, de ambos os sexos, entre zero e 18 anos incompletos, em situação de risco à saúde física ou psicológica. Segundo o parágrafo único do artigo 101 do Estatuto, “O abrigo é medida provisória e excepcional, utilizável como forma de transição para a colocação em família substituta, não implicando privação de liberdade (BRASIL, 1990)”, que devem salvaguardar o direito à saúde, educação, lazer, alimentação e moradia.

Contudo, para 55,2% das crianças e dos adolescentes abrigados, a institucionalização não é provisória e varia entre sete meses e cinco anos. Assim o quadro nacional, indevidamente, viola o Estatuto da Criança e do Adolescente e a medida de abrigamento torna-se longa e em alguns casos permanente, pois muitos indivíduos permanecem institucionalizados por toda a infância e adolescência (ENID ROCHA, 2003). A necessidade de mudanças dessa realidade é evidente e passa pela formação de uma rede de atendimento à juventude. Mas, enquanto mudanças de cunho político e social não chegam aos abrigos, é fundamental trabalhar na melhoria desses ambientes, porque as conseqüências da institucionalização são notadas, principalmente, na sociabilidade dos abrigados.

Faz-se necessário, então, repensar e investir na recuperação dos abrigos, superando o estigma de depósito e permitindo maior autonomia da criança e do adolescente. É necessário que haja abrigos preparados para atender as necessidades de um público muito especial, com locais estimulantes que proporcionem, principalmente, a convivência num lar. Visto que, num abrigo, a eliminação dos obstáculos reais – arquitetônicos - pode contribuir para a diminuição da barreira invisível: o preconceito com que são vistos as crianças e os adolescentes abrigados.

No entanto, por não haver normas específicas que regulamentem o projeto de abrigos, as diretrizes arquitetônicas utilizadas são adaptadas dos Códigos Municipais de Obras e das determinações do Ministério Público referentes à higiene e salubridade dos ambientes. A maioria dos abrigos é instalada em edificação já existente e adaptada a esse novo uso, mas devido à escassez de recursos financeiros, não são exploradas as potencialidades do ambiente. Prioriza-se, basicamente, o atendimento emergencial (saúde e alimentação), produzindo, muitas vezes, espaços que desconsideram a qualidade ambiental e a criação de oportunidades para sociabilidade, contribuindo para aumentar a agressividade e o estresse gerado pela situação em que se encontram as crianças e os adolescentes e, conseqüentemente, para aumentar o preconceito e a exclusão social.

Para que um projeto desse tipo possa realmente promover a socialização e contribuir para o bem-estar das crianças e dos adolescentes, sem que haja exclusão social, é necessária a coleta de informações a partir dos próprios usuários (abrigados). No entanto, a obtenção de informações de fonte primária é dificultada pelo longo período de institucionalização que resulta no “Mal do Institucionalizado” (SOMMER, 1973), caracterizado por passividade nas interações com o ambiente e dificuldade na verbalização das emoções e na exposição das opiniões frente às alterações e melhorias ambientais.

Esse artigo apresenta, então, os procedimentos metodológicos usados, na dissertação de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Santa Catarina, para obter informações válidas do usuário, superando as dificuldades de verbalização e a complexidade das situações sócio-ambientais existentes. O objetivo geral é identificar possíveis formas de melhorar as condições ambientais de um abrigo para crianças e adolescentes em situação de risco, para adequá-lo ao conceito de Desenho Universal aplicado à institucionalização, que seria: prover a criança e o adolescente de um lar provisório, mas que promova qualidade de vida, sem exclusão social.

O Desenho Universal num Abrigo Institucional

Desenho Universal busca atender às necessidades e viabilizar a participação social da maior gama possível de usuários, contribuindo para a (re)inclusão das pessoas que estão impedidas de alguma forma de interagir na sociedade. Exemplos desses grupos excluídos são: as pessoas com algum tipo de deficiência, pessoas pobres marginalizadas pela condição socioeconômica e, inclusive, as crianças e os adolescentes abrigados, que por diferentes razões são também impedidos da participação social (FROYEN, 2004).

A importância dos conceitos do Desenho Universal nos ambientes institucionais, em especial nos abrigos, é reconhecer a diversidade como aspecto fundamental no desenvolvimento humano e reivindicar a contribuição de cada indivíduo nesse processo. Em vez de implantar políticas e ações isoladas, o Desenho Universal promove uma estratégia integrada em benefício das pessoas e da sociedade como um todo.

Ainda, o projeto universal em abrigos pode constituir num elemento importante para estimular a sociabilidade e favorecer o estabelecimento dos primeiros conceitos de cidadania e respeito às diferenças humanas. Os espaços universais destinados a brincar, por exemplo, estimulam a imaginação, a fantasia e a compreensão do mundo: de seus valores, conceitos, regras e limites.

Visto que o contexto ambiental onde a criança ou o adolescente cresce e se desenvolve é crucial nas causas e manifestações dos problemas, especialmente na socialização, o Desenho Universal oferece condições para o usuário participar e interagir, desenvolvendo novas competências cognitivas e sociais.

A partir do conceito social de Desenho Universal e acreditando que as maiores aquisições de uma pessoa são conseguidas através das trocas sociais, e que essas trocas no futuro tornar-se-ão o nível básico de ação real e moralidade, é que os questionamentos, análises, e ações de projetos foram desenvolvidos.

Os Métodos Utilizados

Com o intuito de identificar possíveis formas de melhorar as condições ambientais de um abrigo para crianças e adolescentes em situação de risco, foi desenvolvida uma avaliação pós-ocupação (APO). Essa é um meio a partir do qual se podem conhecer as variáveis prioritárias e se definir critérios para “gerir” o controle de qualidade do ambiente construído (ORNSTEIN, 1992).

De acordo com a especificidade da pesquisa, a obtenção dos dados baseou-se nos seguintes métodos: Observação, Levantamento Arquitetônico, Entrevista e o Jogo de Imagens e Palavras. Os três primeiros resultaram na leitura espacial e o último serviu para coletar informações de fonte primária. Os diferentes métodos e técnicas são descritos resumidamente nos parágrafos seguintes.

A aplicação do método de observação durou três meses. No primeiro mês foram registrados, em relatórios escritos e diários, todos os fatos e fenômenos referentes às atividades realizadas e à dimensão comportamental (sociabilidade - interações entre usuário-ambiente e usuário-usuário). Nos meses seguintes foram aplicadas, concomitantemente, as planilhas de Levantamento Arquitetônico.

As planilhas foram previamente confeccionadas para sistematizar a pesquisa. Elas orientaram na descrição dos seguintes itens: infra-estrutura do mobiliário e seu estado de conservação; qualidade dos materiais de acabamento; *layout*, atributos que permitiam acessibilidade e evitavam injúrias; e as dimensões comportamental (sociabilidade - interações entre usuário-ambiente e usuário-usuário) e ambiental (referente às condições de conforto a partir de três variáveis: luminosa, térmica e acústica).

Cada particularidade foi registrada, mesmo quando não fazia parte do *check-list* pré-estabelecido. Durante a aplicação da planilha, as técnicas de medição *in loco* e registro fotográfico foram aplicadas para complementar as informações.

As Entrevistas não-estruturadas com os funcionários foram realizadas para: identificar o perfil das crianças e dos adolescentes do abrigo; caracterizar a rotina e as atividades realizadas; e ratificar ou não os pontos positivos e negativos levantados pelas pesquisadoras nos métodos de Observação e no Levantamento Arquitetônico. Obteve-se, assim, uma análise crítica real, mas sem dados quantitativos. A escolha do método deu-se porque as perguntas abertas se moldavam às diferentes situações e respostas. Todas as entrevistas foram gravadas, transcritas e tratadas por análise de conteúdo.

Para a obtenção de informações de fonte primária, foi aplicado o método Jogo de Imagens e Palavras, desenvolvido pelo arquiteto argelino Saddek Rehal (2002). O método consiste na reflexão das idéias dos participantes, sobre suas experiências de vida e sobre o que é possível mudar e/ou melhorar nos ambientes por eles vivenciados. São utilizadas imagens para auxiliar os participantes na expressão de sentimentos e na discussão do assunto. A aplicação possui três etapas: na primeira são feitas perguntas instigantes ao grupo e relevantes ao tema; na segunda, os participantes escolhem as imagens que possuem relação à pergunta lançada; e na terceira, respondem às indagações referentes ao porquê das escolhas feitas (REHAL, 2002). Durante o método, as falas são gravadas, para serem tratadas por análise de conteúdo. Para evitar desvios na coleta dos dados, foram feitos três testes pilotos. Um deles no abrigo do estudo de caso e outros dois, numa organização não-governamental (ONG) que trabalha com famílias em situação de risco e é sediada na mesma cidade. A escolha foi porque as crianças e os adolescentes que a freqüentam possuem o mesmo perfil socioeconômico. As aplicações na ONG foram para evitar desgaste do método com as crianças e os adolescentes do abrigo.

Para os três testes pilotos, uma série de imagens foi escolhida em meio eletrônico, impressa (dimensão: 9 x 13 centímetros) e colada em papel tipo cartão. As imagens evocavam as dimensões comportamentais (sociabilidade) e ambientais (características lumínica, térmica e acústica), sob os mesmos fatores de análise citados no método de observação.

Para a aplicação do método, o local escolhido foi o refeitório do abrigo e para os outros dois, a sala de aula da ONG, porque possuíam infra-estrutura ideal para a atividade. Antes de iniciarem os testes pilotos, as pesquisadoras explicaram como eles seriam desenvolvidos e responderam às perguntas dos participantes. A escolha das crianças e dos adolescentes considerou uma faixa etária homogênea e com períodos variados de internação ou participação na ONG.

As conclusões dos testes serviram para definir as três perguntas do método e para concluir que não era possível aplica-lo com crianças abaixo dos sete anos, porque havia dificuldade de verbalização e condicionamento às respostas dos participantes mais velhos. Concluiu-se, também, que a aplicação do método não deveria exceder uma hora. Pois os participantes perdiam o interesse e respondiam às perguntas finais com pouca atenção, sem verbalizar muito.

Com relação às imagens, os testes pilotos serviram para calibrá-las. Foram descartadas imagens conceituais (exemplo criança pisando na grama), porque os participantes não entenderam o significado e perguntaram às pesquisadoras.

Os testes pilotos resultaram em novos critérios para a seleção das imagens, porque foi constatado que os participantes as escolhiam conforme o seguinte modelo: cenas com crianças ou adolescentes, em que era possível ver os seus rostos ou grande parte do corpo (tronco, membros superiores e cabeça), independente da cor da pele, do sexo e do *status* social da criança ou do adolescente. Assim, as imagens selecionadas para o Jogo deveriam, obrigatoriamente, respeitar esse modelo, o que evitariam discussões vagas acerca da cena e focariam nas dimensões comportamentais e ambientais que se gostaria de abordar e discutir.

Essas *dimensões*, conforme se constatou nos testes pilotos, deveriam ser padrões antagônicos (e.g. ordem e desordem, quente e frio, cheio e vazio), porque os participantes reconheciam facilmente as imagens e conseguiam responder às perguntas da pesquisadora. Os participantes do Jogo viam duas imagens, por exemplo uma com um equipamento de um parque infantil cheio de crianças (figura 01) e outra com apenas uma (figura 02), e quando indagados do que achavam, as conversas focavam-se na preferência ou não pelo ambiente cheio e vazio e nos porquês da escolha, e não no contexto da cena, visto que o padrão infantil reconhecido como preferencial era comum às duas imagens.



Figura 01: Ambiente cheio. Fonte: MAEERS, 2007. Disponível em: <<http://www.gettyimages.com>>. Acesso em: 30 ago. 2007.



Figura 02: Ambiente vazio. Fonte: G.P. AGENCY, 2007. Disponível em: <<http://www.gettyimages.com>>. Acesso em: 30 ago. 2007.

A aplicação do método com os grupos do abrigo ocorreu após a descoberta de padrões suficientes para identificar possíveis formas de melhorar as condições ambientais (quadro 01). Todos os procedimentos utilizados nos teste pilotos foram repetidos na aplicação do método. Foram realizadas cinco aplicações, sempre com a mesma série de trinta imagens selecionadas, e a escolha dos grupos considerou uma faixa etária homogênea e com períodos de internação variados.

Comportamental	Ambiental
Pessoa sozinha x grupo; Ambiente integrado x segmentado; Ambiente cheio x vazio; Ambiente aberto x fechado; Ambiente com muita informação x com pouca.	Luz natural x artificial; Calor x frio; Com ventilação natural x sem; Barulho x silêncio; Cheio x vazio; Ambiente urbano x jardim.

Quadro 01: Padrões antagônicos das imagens do método Jogo de Imagens e Palavras. Fonte: AUTORAS, 2007.

O início das aplicações do método deu-se com a pergunta: “O que vocês mais gostam de fazer?”. Após: “Vocês podem fazer o que gostam aqui?”. Conforme a resposta afirmativa ou não, perguntas acerca do porquê eram feitas. Posteriormente, eram colocadas sobre a mesa todas as imagens e feita a seguinte indagação: “Qual dessas imagens lembra o que vocês fazem aqui?”. Os participantes eram incentivados a escolher as imagens em grupo e separa-las em duas pilhas, uma onde a imagem recordava o abrigo e outra onde não havia ligação. Posteriormente, as escolhas eram objetos de perguntas e discussões mediadas pelas pesquisadoras.

Resultados e Diagnósticos

Os métodos utilizados serviram para caracterização e identificação de possíveis formas de melhorar as condições ambientais de um abrigo para crianças e adolescentes em situação de risco. No entanto, os resultados e diagnóstico apresentados nesse artigo são referentes apenas ao parque infantil da instituição, primeiro espaço avaliado pelas pesquisadoras.

O parque infantil possui 400 m², 32,5% da área total do lote. É delimitado com cerca de “tela de galinheiro” na testada voltada para a rua (norte), nas demais é em alvenaria, com cobertura de vegetação tipo trepadeira. O parque infantil tem área suficiente para acolher os 22 abrigados (capacidade máxima do abrigo).

Próximo aos muros, o piso é gramado e na parte central, junto aos brinquedos, de areia. O piso não é regularizado, há aclive próximo aos muros. Esse quadro prejudica a acessibilidade, principalmente, de crianças em andadores, que recém caminham ou com deficiências.

Há três árvores de grande porte, localizadas em três cantos da área destinada ao parque infantil (figura 03). Não foram identificadas plantas tóxicas, mas as trepadeiras no muro possuem espinhos no caule, representando um fator de injúrias.

O mobiliário do parque infantil é composto de brinquedos pré-fabricados (figura 04), em madeira e ferro tubular. Todos se encontram em bom estado de conservação, mas as pinturas, padronizadas nas cores primárias e secundárias, estão desbotadas. Há um brinquedo com múltiplas funções (casinha, escorregador, trepa-trepa e balanço), uma casa de boneca, seis gangorras, um escorregador, um trepa-trepa, dois balanços com assentos feitos de pneus e outros dois, em madeira. Não há qualquer brinquedo que inclua crianças menores (faixa etária entre um e três anos) ou crianças com deficiências ou restrições.



Figura 03: Vista do parque infantil: brinquedos padronizados, piso irregular. Fonte: AUTORAS, 2007.



Figura 04: Vista do parque infantil. Fonte: AUTORAS, 2007.

Conforme averiguado durante as observações e ratificado nas entrevistas, o parque infantil é o local de maior permanência no abrigo, principalmente para as crianças. A exceção dos horários de aula, durante todo o dia, elas escolhem o parque para brincar. Os funcionários, aos pares e sentados em bancos de madeira, supervisionam-nas. As atividades realizadas, segundo os funcionários, não seguem uma rotina programada, mas comumente se repetem.

Na aplicação do Jogo de Imagens e Palavras e ratificado pelas observações, diagnosticou-se que as crianças pouco utilizam os brinquedos do parque infantil, a exceção dos balanços. Os jogos com bola, preferidos dos meninos, são freqüentemente proibidos para evitar situações de estresses ou injúrias. Quanto às condições físicas dos usuários no momento da pesquisa, havia uma criança cadeirante. Ela possuía limitações motoras e isso, agravado pelo degrau com 15 centímetros de espelho e a ausência de piso regular para manobras da cadeira de rodas, faziam com que a criança permanecesse grande parte do dia no mesmo local (varanda), afastada das brincadeiras realizadas pelos abrigados. A mesma dificuldade era encontrada pelos bebês e crianças pequenas, ou pessoas que possuíam quaisquer outras restrições ou deficiências, em especial as motoras.

Na dimensão comportamental, observou-se que as atividades são sempre em grupo e os estresses, causados por disputa de atenção dos funcionários. No que tange a dimensão ambiental, o parque infantil é um local agradável. O sol matutino, ideal para as crianças, atinge grande parte do parque. À tarde, o local é sombreado, pela edificação e vegetação, tornando-o um local arejado.

Segundo os participantes no Jogo de Imagens e Palavras, o parque infantil é prioridade. As imagens onde apareciam parques infantis e crianças brincando, foram escolhidas em todas as respostas (figura 05). Quando indagados do porquê, os participantes foram unânimes em afirmar o quão bom era brincar ao ar livre, pela sensação de liberdade. A maioria reclamou da dimensão do parque infantil do abrigo,

considerando muitos brinquedos e pouco espaço para brincadeiras em grupo (jogos com bola, por exemplo).

Outro dado levantado foi o conflito provocado pela idade. Os participantes na fase da pré-adolescência (a partir dos nove anos de idade) escolheram imagens com ações individuais de contemplação (figura 06). Os demais afirmaram, “[...] isso é chato, interessante é brincar junto”. No entanto, quando apresentadas imagens onde várias atividades eram realizadas no mesmo ambiente, unânimes, os grupos determinaram-na como ideal e afirmaram a importância de todos os abrigados permanecerem num mesmo espaço, mesmo que realizando atividades distintas (figura 07).

O parque infantil ideal, para os participantes, é gramado, com árvores frutíferas e de grande porte, que permitam a colocação de balanços. Não foram descritos outros brinquedos, porque, segundo os participantes, eles poderiam brincar com esses equipamentos numa praça próxima ao abrigo. Não houve referências com relação às cores dos acabamentos, segundo os participantes, desde que os equipamentos estivessem em bom estado de conservação, a cor não possuía importância. A imagem com animal de estimação foi escolhida pelos participantes, porque, unânimes acreditavam ser uma forma de possuírem responsabilidade e desfrutarem de diversão. A comunicação com a vizinhança também, foi abordada como fundamental, assim que observaram a imagem de uma criança sobre o muro (figura 08).



Figura 05. Fonte: STOCK, 2007. Disponível em: <<http://www.gettyimages.com>>. Acesso em: 12 dez. 2007.



Figura 06. Fonte: PRIOR, 2007. Disponível em: <<http://www.gettyimages.com>>. Acesso em: 12 dez. 2007.



Figura 07. Fonte: C. E., 2007. Disponível em: <<http://www.gettyimages.com>>. Acesso em: 12 dez. 2007.



Figura 08. Fonte: ALT., 2007. Disponível em: <<http://www.gettyimages.com>>. Acesso em: 12 dez. 2007.

Sugestões Preliminares

Após os resultados e os diagnósticos, destacam-se algumas sugestões de melhorias. Todas as proposições visaram ambientar o abrigo conforme a idéia de lugar (RELPH, 1980), onde houvesse ligação emocional com o ambiente e a convivência (provisória ou não) refletisse em relações sociais saudáveis, em sociabilidade, em (re)inclusão social. Buscou-se criar um parque infantil livre de barreiras físicas e, principalmente sociais. É importante salientar que muitos dos problemas detectados são simples de serem solucionados, através de modificação do *layout*. Como não é possível ampliar as dimensões, indica-se a retirada de grande parte dos brinquedos, deixando apenas os balanços e a casa de boneca, sugeridos pelos abrigados no Jogo. Recomenda-se, no entanto, a colocação de brinquedos para a faixa etária entre zero e três anos e para abrigados com deficiências ou restrições.

Para atrair os adolescentes abrigados, sugere-se mobiliário com mesas e assentos. Outra sugestão, dada pelos participantes do Jogo, é a colocação de uma mesa para refeições na área externa da casa. Todo o mobiliário, seja equipamento do parque ou “de estar”, deve ter cantos arredondados e acabamento (pinturas e materiais) atóxico, para evitar injúrias.

A modificação mais significativa é no piso, visto que ele dificulta a acessibilidade no parque infantil. Sugere-se o corte dos aclives e o nivelamento, para contenção recomendam-se muros de arrimo. No piso, sugere-se a utilização mista entre piso acimentado com diferentes cores (formando um caminho em torno de todo o

parque), grama nos locais com menos tráfego e areia de grânulo maior nos locais onde as crianças e os adolescentes mais permanecem.

Recomenda-se o plantio de árvores frutíferas, que além de atender ao pedido dos participantes do Jogo, possuem a capacidade de atrair animais e insetos, outro tema abordado no método. Ressalta-se a importância das plantas serem atóxicas.

Todas essas medidas mostram-se pertinentes para a efetiva utilização do parque infantil dentro dos anseios da instituição, que visa assistir as crianças e os adolescentes nos aspectos legais – provê-los de um lar provisório – e psicossocial – promover qualidade de vida.

Considerações Finais

A qualidade das interações sociais durante o desenvolvimento humano tem conseqüências diretas na sociabilidade. As primeiras interações são proporcionadas pela família. No entanto, a institucionalização substitui o papel familiar para crianças e adolescentes abrigados. O abrigo constitui-se, então, na estrutura física de lar e psicológica de família, mas, também, num ambiente potencial ao preconceito, à exclusão social.

Para que se promova qualidade de vida e, principalmente, se permita a (re)inclusão social dos abrigados, é preciso que os ambientes sejam adequados às necessidades funcionais e psicológicas de seus usuários. O Desenho Universal, “Nothing about us without us (Nada sobre nós sem nós, tradução nossa)”, como afirma de Froyen (2004), revela-se eficaz a uma nova atitude e método de design que preconizam a participação do usuário para que este possa ser agente no processo de transformação de seus ambientes.

O Desenho Universal nesses casos, pode contribuir na participação com segurança, conforto e autonomia nas diversas atividades do abrigo para o resgate do sentimento de lugar e de lar, e fora dos limites físicos do abrigo fornecer mecanismos através da atuação política para a (re)inclusão social. Afinal, se o abrigo e o edifício desta instituição, admitem e respeitam as crianças e os adolescentes, estarão na realidade incluindo-os socialmente, ensinando o respeito à diversidade humana.

Por fim, a forma de avaliação do ambiente construído contribuirá aos estudantes e profissionais interessados na elaboração de projetos de abrigos e locais similares, porque são escassas as referências acadêmicas ligadas ao tema na Arquitetura. O material resultante da pesquisa, onde serão abordados todos os ambientes do abrigo (não somente a área externa), estará, posteriormente, disponibilizado aos estudantes e profissionais interessados.

Referências Bibliográficas

BRASIL. Ministério da Saúde. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Brasília: Ed. Ministério da Saúde, 1990. 110 p.

ENID ROCHA, Andrade da Silva (Coord.). **O direito à convivência familiar e comunitária**: os abrigos para crianças e adolescentes no Brasil. Brasília: IPEA/CONANDA, 2004. 416 p.

FROYEN, Hubert. *et al.* A '**Universal Design**' **Mentality and Culture in Development**: Processes and dynamics in Europe. Designing for the 21st century III, Rio de Janeiro, Conference proceedings, cd-rom. 2004.

ORNSTEIN, Sheila. **Avaliação Pós-Ocupação (APO) do Ambiente Construído**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo (EDUSP), 1992.

REHAL, Saddek. Words and images for exploration and communication of concepts in the early stages of the design task. In: **PROCEEDINGS OF PDC 2002 AT MALMÖ**. Editors Binder, T., Gregory, J., Wagner, I.. Malmö, 2002.

RELPH, Edward. **Place and Placelessness**. London: Pion Limited, 1980. 156 p.

SOMMER, Robert. **Espaço Pessoal, as bases comportamentais de projetos e planejamento**. Tradução Dante Moreira Leite. São Paulo: Ed. EPU/ EDUSP, 1973. 220 p.

* A pesquisa possui aprovação do Comitê de Ética da Universidade Federal de Santa Catarina.