

Brincar no espaço público
(Re)qualificação do Bairro das Nogueiras, Teixoso

Versão final após defesa

Sofia Philippi Müller Silva

Dissertação para obtenção do Grau Mestre em

Arquitetura

(mestrado integrado)

Orientadora: Prof.^a Doutora Ana Rita Martins Ochoa de Castro

Coorientador: Prof. Doutor João Paulo Fialho de Almeida Pereira Delgado

abril de 2023

Nota prévia:

A presente dissertação está redigida em português Brasil com o novo Acordo Ortográfico.

A formatação utilizada para a bibliografia é a Norma APA (*American Psychological Association*) 6^a edição.

Declaração de Integridade

Eu, Sofia Philippi Müller Silva, que abaixo assino, estudante com número de inscrição 38898 do Mestrado Integrado em Arquitetura da Faculdade de Engenharia, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridade da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, e que em particular atendi à exigida referenciação de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assim assumo na íntegra as responsabilidades de autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 12/04/2023

Sofia Philippi Müller Silva

Dedicatória

Aos meus pais, que me deram base e asas para voar.

Agradecimentos

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer aos meus pais por todo o suporte ao longo destes anos de formação pessoal e acadêmica. Sem vocês nada seria possível até aqui. Agradeço também aos meus irmãos, meu namorado, amigos e toda a minha família no Brasil, que confiaram em mim e embarcaram junto comigo nesta “viagem”.

À professora Rita Ochoa, o meu mais sincero obrigada pela dedicação como orientadora, pela paciência, pelo incentivo, pelas ideias e ensinamentos partilhados, desde o início do curso até a sua conclusão.

Ao professor João Paulo Delgado, agradeço a disponibilidade e todo o apoio para a concretização da dissertação.

À professora Patrícia Pedrosa, pela base primordial para realizarmos a nossa investigação com qualidade e eficácia.

À arquiteta paisagista Joana Jacinto, pela rica e esclarecedora contribuição no tema da pesquisa.

Ao Serviço Educativo do CCB, pelo suporte e experiências proporcionadas durante o processo de investigação.

À Câmara Municipal da Covilhã, pelo fornecimento de informações e documentação para o desenvolvimento deste trabalho.

Um agradecimento especial à Associação Beira Serra, por apoiar a dissertação na elaboração do laboratório com as crianças no Bairro das Nogueiras.

Aos colegas finalistas Flávia, Hannah, Leonardo, Giulia, Juliana e aos amigos que conheci na Covilhã, muito obrigada por terem feito parte desta caminhada e pela parceria nas horas mais difíceis.

Resumo

O Bairro das Nogueiras está inserido na freguesia do Teixoso, no Município da Covilhã. Construído no ano de 2002, numa zona periférica da freguesia e da própria cidade, este possui um total de 134 fogos destinados à habitação social municipal. A comunidade que ali vive enfrenta diversos problemas de exclusão econômica-social e demanda a criação de espaços públicos de qualidade para o convívio coletivo. Com uma abordagem teórico-prática, esta investigação em arquitetura tem como objetivo a aplicação de uma experiência projetual relacionada ao “brincar” que visa fortalecer laços entre a comunidade do Bairro das Nogueiras. A partir do que foi estudado, essa experiência de projeto visa delinear uma base para possíveis futuras aplicações, por exemplo um projeto mais desenvolvido.

Atualmente, as novas tecnologias detêm um grande peso na vida das crianças. Este fator leva com que elas permaneçam em ambientes fechados na maior parte do tempo, problema que se agravou com a pandemia do COVID-19. É bastante consensual que o brincar no espaço público é benéfico, pois favorece o desenvolvimento motor do indivíduo e a sua relação com o meio em que habita. Nessa perspectiva, pretende-se projetar um conjunto de espaços lúdicos no Bairro das Nogueiras, onde as crianças possam vivenciar e expandir a sua imaginação. Para isso, a participação das crianças, através de um laboratório realizado no local de intervenção, gerou momentos de aprendizagem, inclusão e interação entre a comunidade. Espera-se assim que a influência das crianças no desenho destes espaços possibilite um ambiente mais saudável, mais seguro e, não menos importante: concebido com o ponto de vista do utilizador.

Palavras-chave

Brincar; Covilhã; Espaço público; Habitação social; Regeneração Urbana.

Abstract

Bairro das Nogueiras is inserted in the parish of Teixoso, in the municipality of Covilhã. Built in 2002, in a peripheral area of the parish and the city itself, it has a total of 134 units intended for municipal social housing. The community that lives there faces several problems of economic and social exclusion and demands the creation of quality public spaces for collective living. With a theoretical-practical approach, this investigation in architecture aims to apply a design experience related to “playing” that aims to strengthen ties between the community of Bairro das Nogueiras. From what was studied, this project experience aims to outline a basis for possible future applications, for example a more developed project.

Currently, new technologies hold a great weight in children's lives. This factor leads them to remain indoors most of the time, a problem that has worsened with the COVID-19 pandemic. It is quite consensual that playing in the public space is beneficial, as it favors the motor development of the individual and his relationship with the environment in which he lives. From this perspective, the intention is to design a set of playful spaces in Bairro das Nogueiras, where children can experience and expand their imagination. For this, the participation of children, through a laboratory carried out at the intervention site, generated moments of learning, inclusion and interaction among the community. It is therefore hoped that the influence of children in the design of these spaces will enable a healthier, safer environment and, not least: designed with the user's point of view.

Keywords

Play; Covilhã; Public space; Social habitation; Urban Regeneration.

Índice

1. Introdução.....	1
1.1 Relevância da investigação	1
1.2 Questões e objetivos	2
1.3 Metodologia.....	3
1.4 Estrutura da dissertação	4
PARTE I.....	5
2. Brincar: rua e infância	7
2.1 O papel da criança na cidade.....	7
2.2 Espaços para brincar	9
2.3 O uso das ruas pós-pandemia	11
2.4 Participação cidadã e o papel das políticas públicas	13
3. Estado da arte do brincar	17
3.1 Projetos e iniciativas.....	17
3.2 Projetos de intervenção prática de espaços para brincar	20
3.3 Brincar em instituições e museus	23
3.4 Campanhas	25
4. O Bairro das Nogueiras	27
4.1 Contextualização geográfica e social	28
4.2 Diagnóstico do espaço público	31
4.3 Equipamentos infantis existentes no Teixoso	34
5. Estudo de casos.....	37
5.1 Parque Anna Petrus.....	38
5.2 Solvallsparken	41
5.3 Parque Lakkegata	44
5.4 Parque Comunidade de Songzhuang.....	47
PARTE II	51
6. Trabalho de campo.....	53
6.1 Formação Professores: <i>Brincadeira Livre nas escolas</i>	53
6.2 Exposição <i>At Play: Arquitetura & Jogo</i>	57
6.3 Oficinas para famílias: <i>Ouvir a cidade e Playscape</i>	59
6.4 Observação direta de espaços lúdicos	62
7. Proposta arquitetônica-urbana.....	65
7.1 A cidade como laboratório	65

7.2	Conceito e princípios orientadores do projeto	74
7.3	Espaços que acompanham o projeto	76
8.	Conclusão	83
	Bibliografia	85
	Apêndice A - Documento Laboratório	93
	Apêndice B - Desenhos das crianças no Laboratório	94
	Apêndice C - Divulgação Laboratório nas redes sociais.....	95
	Apêndice D - Entrevista.....	96
	Anexo A - Dados de ocupação Urbanização das Nogueiras.....	99
	Anexo B - Peças desenhadas Habitação de Custos Controlados - Teixoso, Covilhã.....	101
	Anexo C - Folder Exposição <i>At Play: Arquitetura & Jogo</i>	103
	Anexo D - Atividário para famílias Serviço Educativo Garagem Sul.....	104

Lista de Acrónimos

AEC	Atividades de Enriquecimento Curricular
APSI	Associação para a Promoção da Segurança Infantil
CAF	Componente de Apoio à Família
CCB	Centro Cultural de Belém
CMC	Câmara Municipal da Covilhã
GCB	Grupos Comunitários do Brincar
GNR	Guarda Nacional Republicana
IHRU	Instituto da Habitação e da Reabilitação Urbana
MIA	Mestrado Integrado Arquitetura
ODS	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
ONU	Organização das Nações Unidas
PNBS	Programa Nacional Bairros Saudáveis
SMB	Semana Mundial do Brincar
UBI	Universidade da Beira Interior
UNICEF	Fundo das Nações Unidas para a Infância

1. Introdução

“Play may be described as a spontaneous, creative, desired research activity carried out for its own sake. Because it is entirely natural, it is not necessarily moral when judged by the cultural or social ethics of particular people at particular times.” (Scarfe, 1962)

1.1 Relevância da investigação

O dia 28 de maio é reconhecido como o Dia Internacional do Brincar, que tem como fim a sensibilização e consciencialização das pessoas sobre a sua importância (Instituto de Apoio à Criança, 2021). Sendo um assunto multidisciplinar, os temas “brincar e cidade” ou “brincar e espaço público” começam a ser bastante investigados na arquitetura e no urbanismo.

A temática é pertinente desde logo porque comprovadamente existem inúmeros benefícios da atividade de brincar no desenvolvimento das crianças. Devido à pandemia do COVID-19, as atividades nos espaços públicos foram reduzidas, muitas vezes levando a interação excessiva das crianças com os dispositivos móveis e jogos eletrônicos. Desse modo, o isolamento social deixou marcas de sedentarismo, ansiedade e obesidade (Neto, 2020). Esse momento delicado enfatiza, ainda mais, a necessidade de espaços ao ar livre para brincar nas cidades.

Criar um espaço de brincar no Bairro das Nogueiras torna-se altamente relevante, já que não existe nenhum e pelo fato de o bairro estar isolado, necessitando de uma requalificação com o propósito de gerar identidade social urbana (Valera & Pol, 1994). A intervenção a ser elaborada na componente prática deste trabalho, pretende explorar espaços flexíveis, não apenas para as crianças, mas também para as suas respectivas famílias e toda a comunidade.

Considera-se que a inclusão do ponto de vista das crianças neste processo seja essencial para maior compreensão de como elas interagem com o espaço a intervir. Nesse contexto, esta dissertação tem como relevância abordar a temática juntamente com a perspectiva das crianças, visto que também são utilizadoras dos espaços e por isso devem ser consultadas. Apesar de não ser uma prática corrente, acredita-se que é assim que faz sentido para tornar as cidades melhores para todos.

1.2 Questões e objetivos

Nos primeiros contatos com o Bairro das Nogueiras, verificou-se a inexistência de locais adequados para as crianças brincarem com segurança ao ar livre. Chegou a ser construído um parque infantil, que foi retirado, pois o pavimento começou a danificar e provavelmente pelo fato de localizar-se numa zona próxima à estrada e sem uma proteção física. Além disso, existe um espaço que é utilizado como quadra para jogar bola, porém muito pouco explorado e sem nenhuma manutenção.

Sendo o brincar uma atividade essencial para o desenvolvimento e a autonomia da criança, o trabalho de conclusão de Mestrado Integrado em Arquitetura, tem como objetivo geral propor a regeneração do espaço público escolhido para estudo visando torná-lo mais atrativo para as pessoas, através do brincar.

Já os objetivos específicos consistem em:

- Averiguar a natureza deste tipo de espaço e como se caracteriza na atualidade, dentro de uma perspectiva arquitetônica;
- Investigar casos de estratégias participativas com as crianças, a fim de promover a integração delas no processo de requalificação do Bairro das Nogueiras;
- Com base num laboratório a elaborar no local de intervenção, propor um projeto de arquitetura contemplando espaços de jogo que fomentem atividades lúdicas e hábitos mais saudáveis para todos.

Portanto, entre as questões de investigação estão:

- Como o brincar pode melhorar vivências no espaço público em contexto de habitação social?
- De que forma esses espaços podem e devem ser desenhados com a participação das crianças?
- Como devem ser essas metodologias que integram as crianças no processo, ou mais precisamente, como consultá-las?
- Como materializar esses espaços para brincar no bairro de intervenção?

1.3 Metodologia

A metodologia de investigação adotada consiste, primeiramente, na observação direta e *in situ* do espaço a intervir e das suas problemáticas. Posteriormente, foram feitas visitas ao local com registos gráficos e fotográficos.

Em seguida, é realizada a caracterização sociológica sobre os ocupantes do bairro, disponibilizada pela Câmara Municipal da Covilhã (CMC). Destacam-se relevantes para este trabalho: idade e tipo de agregado familiar.

Ao mesmo tempo, o recurso a bibliografia, ou seja, a leitura de livros, artigos, relatórios, dissertações de mestrado e teses de doutorado para a fundamentação teórica sobre as temáticas e para a estruturação do trabalho.

A pesquisa de projetos realizados com crianças através de distintas metodologias é fulcral para compreender o que vem sendo feito no panorama mundial.

Para embasar a componente prática, é enquadrado um estudo de casos de intervenções arquitetónicas-urbanas relacionadas com o brincar no espaço público.

Como trabalho de campo, destaca-se a participação (conjuntamente com a orientadora), num conjunto de atividades promovidas pela Garagem Sul do Centro Cultural de Belém (Lisboa), concretamente:

-Formação *Brincadeira Livre nas escolas* em parceria com a Associação 123 Macaquinho do Xinês, realizada online nos dias 10, 17, 24/11/2021, num total de 6 horas;

-Exposição *At Play: Arquitetura & Jogo*, visitada no dia 05/12/2021;

-Oficinas para famílias *Ouvir a cidade*, realizada no dia 27/11/2021 e *Playscape*, realizada no dia 05/12/2021 (Serviço Educativo Garagem Sul).

Ainda dentro do trabalho de campo, foi efetuada a observação de espaços lúdicos, que dará uma contribuição importante para a componente prática.

No âmbito de uma abordagem investigação-ação:

-Desenvolvimento de um laboratório no bairro no dia 14/04/2022 com a experimentação e participação das crianças na interação com os possíveis espaços a intervir, através da observação direta e registos das atividades lúdicas, desenhos e diálogo.

-Entrevistas a observadores privilegiados e relacionados com o tema do brincar.

Para a realização do projeto é realizada a recolha de fontes primárias, como o levantamento topográfico e as peças gráficas do projeto arquitetónico do Bairro das Nogueiras.

Por fim, é realizada uma sistematização e interpretação de toda a documentação recolhida, redação do documento final e a realização da proposta arquitetônica-urbana com recurso a metodologias e ferramentas de projeto (elaboração de desenhos técnicos, colagens e maquetes).

1.4 Estrutura da dissertação

A estrutura deste documento encontra-se organizada em duas partes fundamentais.

No capítulo 1, apresenta-se a introdução com a relevância da investigação, questões e objetivos, metodologia de investigação e a estrutura da dissertação.

PARTE I:

No capítulo 2, aborda-se o tema do brincar nas cidades a partir da bibliografia identificada e relevante para o desenvolvimento do trabalho.

No capítulo 3, sintetiza-se a pesquisa de projetos sobre o brincar, como também, metodologias participativas com crianças em diferentes contextos (Estado da arte do brincar).

No capítulo 4, refere-se à contextualização geográfica e social da área de intervenção (Bairro das Nogueiras), assim como, uma análise crítica do espaço público e de equipamentos infantis na freguesia do Teixoso.

No capítulo 5, desenvolve-se o estudo de casos de intervenções arquitetônicas-urbanas relacionadas com o brincar no espaço público, mais especificamente parques recreativos urbanos.

PARTE II:

No capítulo 6, descreve-se o trabalho de campo realizado ao longo da investigação.

No capítulo 7, enquadra-se o laboratório no bairro com a participação das crianças através das atividades concretizadas e apresenta-se a proposta arquitetônica-urbana do conjunto de espaços para brincar no Bairro das Nogueiras.

Por fim, no capítulo 8, a conclusão reflete-se sobre todo o processo de pesquisa em resposta às questões de investigação e os resultados obtidos na componente prática.

PARTE I

2. Brincar: rua e infância

“A forma como a cidade trata a primeira infância é um termômetro para a saúde e a vitalidade da cidade como um todo. Um ambiente urbano que funciona para os pequenos e seus cuidadores funcionará melhor para toda a comunidade.” (Loeb & Lima, 2021, p.14)

2.1 O papel da criança na cidade

As brincadeiras sempre fizeram parte da vida das cidades. Antigamente, as crianças costumavam brincar onde os adultos trabalhavam ou realizavam as suas atividades diárias. (Gehl, 2015). Brincadeiras no espaço urbano permitem uma ressignificação de vínculos na relação com o lugar, contribuindo para identificar, criar, qualificar e preservar espaços públicos e comunitários (Loeb & Lima, 2021).

De acordo com Carlos Neto (autor essencial para o desenvolvimento deste trabalho), brincar promove o desenvolvimento motor, sensorial, cognitivo, emocional e social. Sugere o uso do tempo e do espaço, possibilitando vivências em diversos contextos e interações. Para Neto (2020), as crianças e os jovens na atualidade são alheios à cidade em que vivem. Ao enfrentarem uma domesticação das oportunidades e da liberdade de ação, são impedidos de explorarem por si mesmos os desafios das cidades.

“Los niños viven a menudo solos, no pueden encontrarse espontáneamente para jugar, no tienen espacios ni tiempos propios, las calles están ocupadas por los coches, la ciudad es peligrosa.” (Tonucci, 2015, p. 165)

Com o aumento do número de automóveis, estes vem ocupando cada vez mais o espaço para os pedestres. Nos dias atuais, as casas e os edifícios através de cercas e muros fecham-se também para as ruas, tornando mais difícil as trocas de olhares e uma visão geral da envolvente. Se para os adultos já é difícil ter esta visão geral, imagine para uma criança entre 70 a 90 cm de altura (Meyer & Zimmermann, 2020).

As cidades necessitam proporcionar às crianças espaços para brincar ao ar livre e praticar desporto em lugares próximos onde moram, criando assim, meios e espaços para movimentarem-se e descobrirem o mundo (Jacobs, 2011). Através de *affordances*¹ positivas, uma cidade consegue estimular as crianças a explorarem com maior mobilidade

¹ “[...] (possibilidades de ação que o organismo percebe e realiza com o ambiente, conforme refere o psicólogo norte-americano James J. Gibson). Estas *affordances* podem ser físicas, emocionais e sociais, em função das informações que o envolvimento proporciona ao ser humano.” (Neto, 2020, p. 132)

e criarem vínculos com os espaços lúdicos. A rua, portanto, deve ser um espaço de vivências, incentivando o brincar de acordo com as necessidades da criança, entre elas, segurança e atração pelo risco, movimento e repouso, socialização e autonomia, imitação e criatividade, ficção e contato com a realidade (Neto, 2020).

“The city is full of play. We encounter it in the way in which urban residents appropriate public space.” (Lefavre & Döll, 2007, p. 28)

O relatório *Cities Alive - Designing for urban childhood* (Williams, Wright, & zu Dohna, 2017) estabelece sete princípios-chave para projetar o ambiente urbano para a infância:

1. A qualidade de vida das populações urbanas, principalmente das crianças, será determinante para o futuro global;
2. O planejamento urbano amigo da criança é o ponto chave para criar cidades mais inclusivas para todos;
3. As necessidades das crianças pode ser um ponto de partida para a promoção de ideias e ações;
4. A infraestrutura infantil pode contribuir para aumentar o valor econômico e a durabilidade no ambiente urbano;
5. Oferecer espaço multifuncional e brincável, para além do parque infantil, permitindo maior liberdade diária e a criação de espaços públicos intergeracionais;
6. As intervenções na escala do bairro potencializam uma rede de infraestrutura infantil que permite maior mobilidade e segurança.
7. Aqueles responsáveis pelas decisões devem ser oportunos e estratégicos, integrando o pensamento amigo da criança em todos os âmbitos da construção da cidade.

Dois conceitos são fundamentais para compreender uma cidade amiga da criança, “Liberdades cotidianas” e “Infraestrutura infantil”². “Liberdades cotidianas” é um conceito que permite as crianças brincarem e socializarem com ampla mobilidade independente, no bairro ou em uma parte da cidade. Já a “Infraestrutura infantil” é considerada a rede de espaços, ruas, natureza e intervenções, essenciais para um lugar inclusivo para todas as idades (Williams, Wright, & zu Dohna, 2017).

² Tradução livre da autora.

2.2 Espaços para brincar

De acordo com o Artigo 31º da Convenção sobre os Direitos da Criança, adotada pela Assembleia Geral das Nações Unidas em 20 de novembro de 1989 e ratificada por Portugal em 21 de setembro de 1990:

“Os Estados Partes reconhecem à criança o direito ao repouso e aos tempos livres, o direito de participar em jogos e atividades recreativas próprias da sua idade e de participar livremente na vida cultural e artística.” (UNICEF, 2019, p. 25)

O espaço lúdico com autonomia das crianças, em casa, na escola e na cidade necessita retomar a rua como um lugar de encontro. Deve-se reorganizar os espaços de transição assim como, os espaços de jogo e recreio numa perspectiva distinta da atualidade (Neto, 2020).

Playgrounds offer little playing space. As demarcated areas that are exclusively intended for child's games, they restrict the essence of play as a part of human nature. Expanding regulations have replaced spontaneous discovery by putting the emphasis on – apparent – safety. Instead of stimulating spontaneity and creativity, most playgrounds offer a configuration of perspective items that only hinder a child's imagination. (Lefavre & Döll, 2007, p. 28)

Ao mesmo tempo, as calçadas são excelentes aliadas às brincadeiras e à imaginação. Tendo a largura suficiente para pular corda, andar de patins ou bicicleta, mais crianças se deslocam para essas atividades. Caso contrário, a recreação informal não consegue mesclar-se com outros usos da rua (Jacobs, 2011). Para a arquiteta paisagista Joana Jacinto (com experiência profissional em espaços de jogo e recreio):

O incrível em relação às crianças e o espaço, é que elas são capazes de brincar com tudo e em todo o lado. Conseguem perceber os elementos que compõem o espaço e utilizá-los nas suas brincadeiras de uma forma criativa. Quando permitimos que as crianças explorem livremente os espaços, elas abraçam-no de uma forma abrangente e mostram-nos novas formas de o viver.³

O guia *Bairros Amigáveis à Primeira Infância - Diretrizes para desenho urbano* (IAB & FBvL, 2021), estabelece diretrizes de boas práticas baseadas no contexto brasileiro, definindo como primeira infância crianças entre 0-6 anos de idade. Em relação aos materiais de pavimentação para as calçadas, deve-se evitar materiais irregulares e utilizar diferentes padrões de fácil identificação entre os espaços para caminhar, espaços recreativos e o espaço próximo aos automóveis, caracterizado como menos seguro. Alguns materiais anti-impacto, de acordo com a legislação vigente em cada país, podem ser incluídos como a

³ Consultar o Apêndice C - Entrevista [28/05/2022]

areia e o piso emborrachado. As cores podem ser usadas como alerta para sinalizar cruzamentos ou travessias de pedestres.

Além dos tradicionais parques infantis, existem alguns elementos ao longo do percurso da rua que permitem experiências lúdicas. Entre estes elementos estão: materiais naturais como pedras, troncos de árvores, desníveis, cursos d'água; mudanças no pavimento, como jogos desenhados e indicações coloridas; objetos de uso temporário com altura máxima de 60 cm, sem necessidade de proteção contra quedas. Para estes últimos, existem dois tipos: o “estreito e longo” e o “de ponto”, usados para sentar, pular, equilibrar e que para a sua instalação deve-se ter atenção à largura da rua, deixando sempre espaço suficiente para a circulação livre (Meyer & Zimmermann, 2020).

Numa abordagem complementar, o desenho viário deve proporcionar segurança a todos os utilizadores. O conceito de *traffic calming* (moderação de tráfego) sugere aos condutores mudanças de hábitos como aumentar a atenção com os pedestres, ciclistas e transportes públicos. Ao limitar a velocidade dos automóveis em determinados locais é possível diminuir significativamente o risco de mortalidade em acidentes (Meyer & Zimmermann, 2020).

Alguns estudos vêm dando mais atenção a atividades de lazer infantis no tecido urbano. Nos Estados Unidos, por exemplo, cidades como Boston e Baltimore, procuraram ofertar parques de menor dimensão e mais perto de áreas residenciais, reforçando o valor de atividades lúdicas domésticas, já que muitas crianças têm dificuldade de acessar parques dentro da cidade (Francis, 2003; Loeb & Lima, 2021).

If children can see the street or playground from their homes, they also can follow what is happening and see who is outside playing. They then are more often motivated to go out and play, in contrast to the children who cannot see what is going on because they live too high up or too far away. (Gehl, 2011, p. 113)

Na sua área de pesquisa relacionada ao brincar e cidades Krysiak (2020), arquiteta estabelecida em Sydney (Austrália) e criadora do projeto *Cities for Play* em 2017, menciona alguns princípios orientadores para bairros de alta densidade, neste caso, 60 fogos por hectare ou mais, de acordo com o Plano Metropolitano Sydney 2036. Entre os princípios estão: acesso a espaços verdes, espaços de recreação, mobilidade ativa, interação social, sensação de pertencimento e atuação em tomadas de decisões. Nesse contexto, com algumas intervenções sociais ou de design no ambiente físico, é possível integrar as necessidades das crianças e suas famílias, contribuindo para bairros mais saudáveis.

2.3 O uso das ruas pós-pandemia

Com a pandemia do COVID-19 no ano de 2020, a vida nas cidades ficou mais limitada. O *lockdown* fez com que as crianças perdessem o contato com o espaço público como praças, ruas, parques e recreios escolares. Esse isolamento social foi mais acentuado e restrito em regiões onde um grande número de pessoas compartilham o mesmo espaço, por exemplo, em favelas, bairros ou aglomerados periurbanos de baixa renda (Loeb & Lima, 2021).

Decades ago, free play in neighborhoods was practically the only option for children looking for something to do. Today, though, children have the Internet, lifelike video games, hundreds of television channels, dozens of new structured activities, and relentless marketing messages that draw them into malls and stores. (Lanza, 2012, p. 9)

A falta de contato físico entre as pessoas e a redução da relação com o espaço público e natural podem originar marcas físicas e emocionais a longo prazo, tanto em adultos quanto em crianças. Outro problema que já existia e se agravou com a pandemia, foi o uso excessivo de telas e dispositivos eletrônicos. Isso faz com que as crianças fiquem muito tempo sentadas sem movimentar o corpo, sendo necessário, combater o sedentarismo desde cedo (Neto, 2020).

O relatório *Public Space & Public Life during COVID 19* (Gehl People, 2020) realizou um estudo em quatro cidades na Dinamarca - Horsens, Helsingør, Svendborg e Copenhagen, em relação ao uso dos espaços públicos durante a pandemia. Os dados foram coletados durante dois dias (3 e 4 de abril de 2020), num total de 12 horas por dia. A partir da análise dos dados, uma das primeiras conclusões foi que as cidades em questão estão sendo mais usadas para recreação, brincar (P - *Play*) e exercício (E - *Exercise*), como podemos ver nos gráficos antes e durante a pandemia (Fig. 1).

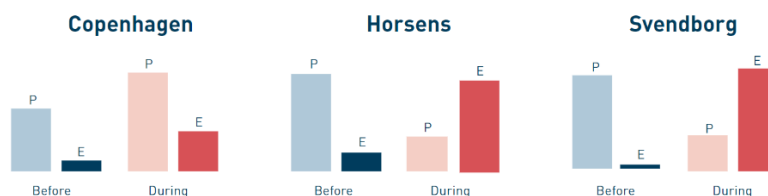


Figura 1 - Percentuais entre brincar e exercício. (Gehl People, 2020)

Outro resultado interessante da análise foi que crianças e idosos estão utilizando os espaços da cidade mais do que antes da pandemia. Conforme o gráfico (Fig. 2), a pesquisa abrangeu crianças entre 5-14 anos e pessoas com mais de 65 anos (Gehl People, 2020).

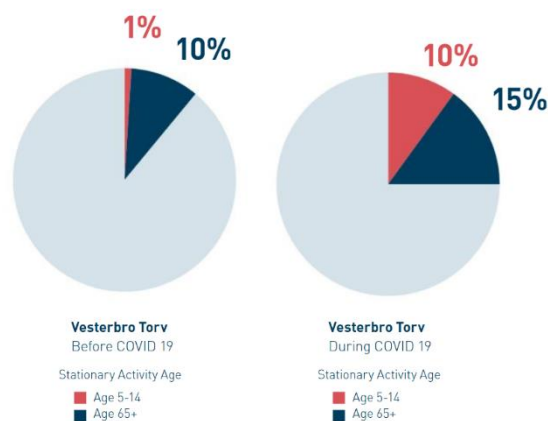


Figura 2 - Permanência de crianças e idosos nos espaços públicos. (Gehl People, 2020)

Cabe ressaltar que cada país teve suas particularidades e restrições, portanto não pode ser extraído um padrão. No entanto, verifica-se que em geral, por permanecerem muito tempo dentro de suas habitações, as pessoas passaram a valorizar mais espaços ao ar livre, a natureza e as atividades sociais.

Social activities are all activities that depend on the presence of others in public spaces. Social activities include children at play, greetings and conversations, communal activities of various kinds, and finally – as the most widespread social activity – passive contacts, that is, simply seeing and hearing other people. (Gehl, 2011, p. 12)

Em contexto pós-pandêmico, decisores e intervenientes no espaço urbano possuem a grande responsabilidade social de propor soluções para a melhoria dos espaços públicos destinados ao convívio coletivo - principalmente em territórios vulneráveis.

Todos os adultos têm o dever de reafirmar o direito da criança brincar, incluindo os arquitetos. Com a pandemia o brincar livre no espaço exterior foi restrito, começando com no facto dos parques infantis terem sido restritos até ao facto de os recreios escolares terem sido compartimentados no momento da sua utilização, em que as crianças eram restritas cada um no seu “quadrado”. Acho que neste momento, não só em relação às crianças, mas também para os adultos ficou mais claro que nunca a necessidade que temos de estar no exterior.⁴

⁴ Consultar o Apêndice C - Entrevista [28/05/2022]

2.4 Participação cidadã e o papel das políticas públicas

Todo cidadão possui relações imagéticas com a sua cidade, repercutindo com significado em suas memórias (Lynch, 2011). As cidades apenas conseguem manifestar os valores e compromissos da sociedade que abrigam, dessa forma, o sucesso de uma cidade está condicionado ao zelo por seus habitantes e pelo poder público, na criação e manutenção do ambiente urbano (Rogers & Gumuchdjian, 2001).

O direito à cidade manifesta-se através do direito à liberdade, à socialização, ao habitar e à atividade participante (Lefebvre, 2001). Nos últimos anos, a temática da participação cidadã vem sendo bastante abordada, principalmente quando se relaciona com a arquitetura e a organização do espaço urbano (Bandeirinha, 2016). Nesse sentido, as cidades necessitam do envolvimento do cidadão e das entidades nas tomadas de decisões de maneira conjunta, como uma ferramenta de exercer cidadania. Essas ações começam, por exemplo, ao ensinar as crianças a respeitarem o espaço público e convidá-las a participarem ativamente para melhorar a cidade onde vivem (Rogers & Gumuchdjian, 2001).

Hoy es frecuente la experiencia de la «arquitectura participativa», es decir de la participación de los usuarios en la definición de las características de la obra solicitada al técnico. El arquitecto encargado de realizar un nuevo núcleo urbano puede recibir del Ayuntamiento, su contratante, la indicación de consultar a los destinatarios de su obra, a las juntas vecinales, a las asociaciones de la zona, para conocer sus exigencias y sus eventuales ideas y propuestas. (Tonucci, 2015, p. 51)

Nos estudos sobre infância e cidade, observa-se a importância de compreender o ponto de vista da criança, incluindo-as nos debates e decisões sobre os espaços que utilizam. Para definir esses espaços públicos de lazer, e que sejam mais agradáveis e seguros para todos, os gestores municipais não precisam dispor de grandes recursos financeiros e sim, procurar formas de planejamento urbano que tenham em conta a perspectiva das crianças (Loeb & Lima, 2021).

O planejamento participativo é quando as decisões sobre o que fazer com determinado espaço, quais são as funções de um equipamento ou como definir o desenho de um lugar são tomadas em conjunto com moradores do bairro ou da cidade. Há participação menos intensa ou mais: pode ser um simples pedido de sugestões até um projeto construído coletivamente. Quando a comunidade participa, ela se sente mais dona do espaço e responsável por mantê-lo ativo - isso aumenta o sucesso dos projetos. (Antunes & Sayegh, 2018, p. 52)

Igualmente, na Convenção sobre os Direitos da Criança, no Artigo 12º, é reforçado o direito e a importância da opinião das crianças: “Os Estados Partes garantem à criança com capacidade de discernimento o direito de exprimir livremente a sua opinião sobre as questões que lhe respeitem, sendo devidamente tomadas em consideração as opiniões da criança, de acordo com a sua idade e maturidade.” (UNICEF, 2019, p. 13)

Para Hart (1992), a participação é um direito fundamental da cidadania. Inspirado no artigo *A Ladder of Citizen Participation* por Arnstein (1969), o autor alude à ideia de escada, em que cada degrau corresponde a um nível de participação das crianças dentro de um projeto (Fig. 3). Esta tipologia pode ser usada para considerar diferentes graus de envolvimento durante o processo participativo, de acordo com a faixa etária e procurando sempre potencializar as suas capacidades.

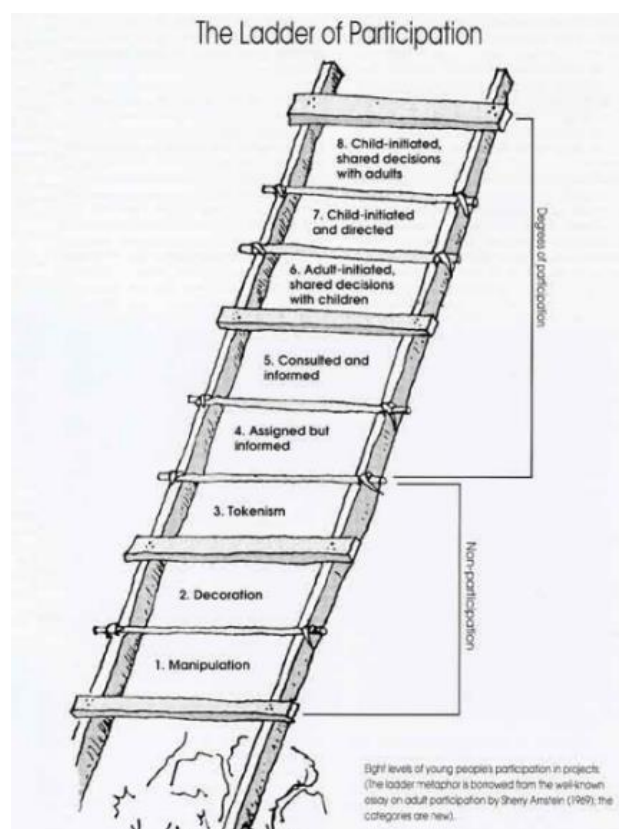


Figura 3 - Oito níveis de participação de crianças em projetos. (Hart, 1992)

Os três primeiros degraus inferiores correspondem a não participação das crianças durante o processo. No primeiro, a criança é manipulada de acordo com os interesses dos adultos, sem ter conhecimento da sua ação. No segundo, a criança é utilizada como “acessório” para sustentar alguma causa de maneira indireta. No terceiro, aparentemente a criança tem importância, mas na verdade possui pouca ou nenhuma voz sobre o assunto (Hart, 1992).

Já nos quatro degraus seguintes que correspondem à participação efetiva, o quarto degrau significa que a criança é informada sobre as intenções do projeto. No quinto degrau o projeto é criado pelos adultos, mas as opiniões das crianças são consideradas. No sexto degrau, as decisões são compartilhadas entre os adultos e as crianças. No sétimo degrau, as crianças iniciam o projeto e fazem parte do processo como um todo. No oitavo e último degrau, as crianças iniciam o projeto, participam e compartilham as decisões com os adultos (Hart, 1992).

El proyecto urbano convencional se revela insuficiente para resolver los problemas a los que se enfrenta la ciudad hoy en día. La redefinición del papel del técnico pasa por diversificar nuestra labor más allá del desarrollo de proyectos de intervención, incorporando todos los subprocesos que garantizan un desarrollo eficaz. (Paisaje Transversal, 2019, p. 75)

O envolvimento infantil durante a cocriação deve ser um processo lúdico e apropriado para a idade, podendo ser trabalhada em cada etapa de desenvolvimento - planejamento, projeto, construção e gerenciamento (Fig. 4). (Williams, Wright, & zu Dohna, 2017)

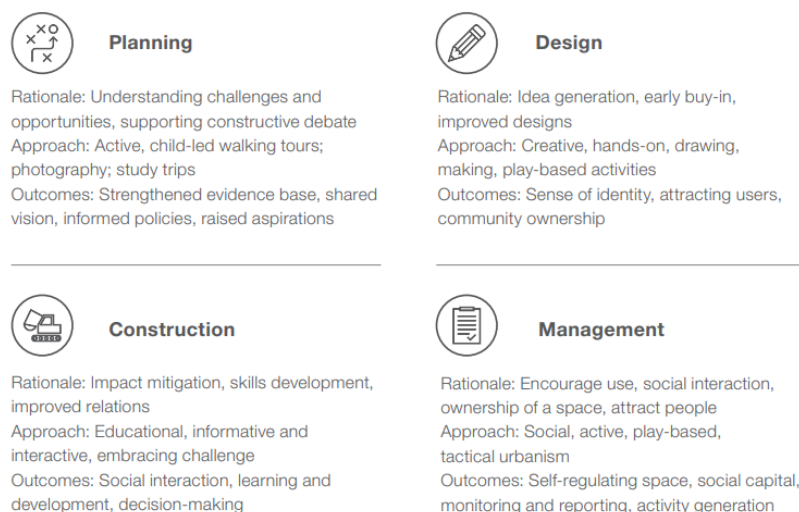


Figura 4 - Etapas de cocriação com crianças. (Williams, Wright & zu Dohna, 2017)

No enquadramento dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, a serem alcançados em 2030, consta o objetivo 11 - Cidades e comunidades sustentáveis. Deste objetivo destaca-se “aumentar a urbanização inclusiva e sustentável, e as capacidades para o planejamento e gestão de assentamentos humanos participativos, integrados e sustentáveis, em todos os países.” (ONU, 2022)

Em Portugal, por exemplo, o tema do planejamento de cidades educadoras e amigas da criança, vem evoluindo em diversos municípios. Através de novas políticas públicas, as entidades podem mobilizar também as famílias e as escolas para a conceção de espaços de jogo ao ar livre, diminuindo o tráfego e tornando as ruas mais convidativas. Dessa forma, ouvir as pessoas dentro da comunidade torna o processo mais prazeroso para ambas as partes, atingindo melhores resultados (Neto, 2020).

Os benefícios de cidades amigas das crianças, para além de contribuir para o desenvolvimento na infância, acrescentam valor a todos os cidadãos. O brincar no espaço público, nas ruas, nas praças ou nos parques, é uma forma de incentivar a interação social, hábitos mais saudáveis e maior contato com espaços verdes.

O tema da participação cidadã levanta questões importantes quando se trata do desafio do planejamento urbano. Dentro dos seus direitos, as crianças podem e devem ser consultadas para a tomada de decisões no que diz respeito aos espaços que irão utilizar, dentro da cidade, bairro ou comunidade. Algumas metodologias, apresentadas no próximo capítulo, indicam como este tema vem sendo abordado atualmente com as crianças.

3. Estado da arte do brincar

“Por eso vale la pena proseguir en el desafío, en la provocación de asumir al niño como parámetro, e insistir en la idea de que cuando la ciudad sea más adecuada a los niños será más adecuada a todos.” (Tonucci, 2015, p. 73)

3.1 Projetos e iniciativas

Em Portugal, o programa BIP/ZIP - Bairros e Zonas de Intervenção Prioritária de Lisboa, ativo desde 2011, é um instrumento de política pública municipal que tem como intuito de realizar pequenas intervenções no território, conjuntamente com as juntas de freguesia e associações locais. Com mais de 1.300 entidades envolvidas, oferece suporte a diversos projetos voltados para a comunidade de Lisboa. No site do programa é possível encontrar a lista de candidaturas dos projetos aprovados em cada ano, desde o seu início (BIP/ZIP, 2022).

O “Brincapé - Caminho, Brinco, Participo”, promovido pela Câmara Municipal de Lisboa em parceria com a Associação para a Promoção da Segurança Infantil (APSI), 1,2,3 Macaquinho do Xinês e Brincar de Rua, resulta de uma candidatura ao programa BIP/ZIP em 2018. O projeto tem como objetivo promover o brincar livre com segurança nas escolas, nos bairros e na cidade (Fig. 5). As atividades desenvolvidas são divididas em três vertentes: Recreios Transformados, Rotas do Brincar (Fig. 6) e Grupos Comunitários do Brincar (GCB) (Brincapé, 2018).



Figura 5 - Identidade visual. (Brincapé, 2018)



Figura 6 - Mapa Rotas do Brincar. (Brincapé, 2018)

Os Recreios Transformados pretendem melhorar os recreios escolares de forma que os adultos supervisionem as brincadeiras das crianças com os princípios do *Playwork*, termo que surgiu primeiramente no Reino Unido. Estes princípios estabelecem a estrutura ética e profissional do *Playwork*, ou seja, serve como um guia para os profissionais que atuam com as crianças durante as atividades (Scrutiny Group, 2005). Já nas Rotas do Brincar, turmas

de crianças selecionam locais de interesse na cidade, identificam as brincadeiras que mais gostariam e criam um mapa para brincar nestes espaços ao ar livre (Fig. 7). Por fim, os GCB realizam atividades nas ruas dos bairros numa aproximação entre os pais - designados como embaixadores do brincar, as crianças - brincadores, e os voluntários - guardiões do brincar (Brincapé, 2018).



Figura 7 - Cartaz Playstreet. (Brincapé, 2018)

Interligado com o Brincapé está o projeto “Brincar de Rua”, promovido desde 2016 pela Ludotempo - Associação de Promoção do Brincar. O projeto tem como missão inspirar, recrutar e capacitar os Guardiões do Brincar, ou seja, adultos voluntários que criam oportunidades para que as crianças possam brincar na rua com segurança. Com a pandemia, criou-se as Tribos do Brincar que são locais gerenciados pelos Guardiões do Brincar (Fig. 8). As atividades destinadas às crianças são gratuitas, pelo menos uma vez por semana e sempre à mesma hora. Desta forma, atua e conscientiza as pessoas para hábitos mais saudáveis e felizes (Ludotempo, 2020).



Figura 8 - Tribo do Brincar. (Ludotempo, 2020)

Após esta aproximação com projetos que incentivam o brincar livre nas cidades, ainda no contexto nacional, existem também alguns movimentos dedicados a reivindicação de melhores condições de mobilidade na cidade como um todo, numa perspectiva ativista.

A Kidical Mass é um movimento internacional que pretende dar maior visibilidade aos deslocamentos diários, como o caminhar, andar de bicicleta, patins ou *skate* clamando pela melhoria das infraestruturas das ruas. Entre as reivindicações deste movimento estão: envolventes escolares mais seguras, limitar a velocidade em 30 km/h para os automóveis em determinados locais, ciclovias mais largas, cruzamentos mais seguros e mais espaço público para estar/brincar. O evento ocorreu nos meses de maio e setembro de 2022, em diversas cidades de Portugal, onde as pessoas pedalaram pelas ruas em prol do objetivo citado anteriormente (Kidical Mass, 2022).

Paralelamente, está em construção um Conselho de Crianças permanente na cidade de Lisboa, em que as elas poderão ser ouvidas e consultadas nas decisões que lhes respeitam, por exemplo, nas questões de mobilidade e uso do espaço público. A iniciativa partiu da cooperativa Bicicultura (com foco na promoção da bicicleta no ambiente urbano), sendo a primeira sessão realizada no âmbito do projeto internacional Bicycle Heroes. O Conselho terá a participação gratuita e será destinado a crianças a partir de 6 anos de idade (André, 2022).

Já no contexto brasileiro, o projeto “Cidadeiras”, iniciado pela urbanista Juliana Marques e a psicóloga e educadora Fátima Totti, tem como princípio vivenciar a cidade pela perspectiva da criança e promover ações no território. Nesse sentido, em setembro de 2018 surgiu uma ação educativa na cidade de São Paulo - Brasil, denominada Brincadeiras no Quarteirão. Com encontros entre adultos e crianças ao ar livre, são explorados espaços públicos e a relação com o seu entorno. Algumas ferramentas são utilizadas para as vivências como lupas, material gráfico, mapas e aplicação de jogos lúdicos. Destes encontros, são coletadas e interpretadas as impressões das crianças durante os trajetos pela cidade e compreendendo-a com um novo olhar (Loeb & Lima, 2021).

Pelo observado, os projetos apresentados acima procuram desenvolver a capacidade crítica das crianças de maneira lúdica mostrando a importância do seu papel dentro da cidade. Seja inserindo-as no espaço público e potencializando as suas brincadeiras, seja incentivando-as a lutarem por seus direitos de mobilidade e segurança, é possível tornar crianças mais ativas nas decisões de acordo com as realidades/necessidades locais.

3.2 Projetos de intervenção prática de espaços para brincar

Atualmente, ressalta-se a ascensão de atividades, em conjunto com as comunidades, para a intervenção/execução de espaços relacionados com o brincar. Atuar com as crianças durante o processo de cocriação, como mencionado no capítulo anterior, é um aspecto essencial para o sucesso dos espaços.

O Programa Nacional Bairros Saudáveis (PNBS) é um programa público e de natureza participativa tendo como premissa, desde 2020 em Portugal, a melhoria das condições de saúde e qualidade de vida das pessoas em territórios vulneráveis (Bairros Saudáveis, 2020d).

No âmbito do PNBS, o projeto centra-se na melhoria de recursos para o Centro Incentivar a Partilha (CIaP) - Cruz de Pau, Matosinhos, o qual oferece suporte social e terapêutico às famílias locais (Bairros Saudáveis, 2020c). Promovido com a ArkiPlay⁵, foi realizado entre 20 de novembro de 2021 e 29 de janeiro de 2022 um conjunto de oficinas participativas que teve como objetivo renovar o campo de jogos do CIaP com o título “Vamos renovar o nosso campo de jogos” (Fig. 9 e 10). Através de blocos temáticos aos sábados, as atividades foram destinadas a crianças menores de 12 anos (das 10h às 13h) e ao público em geral (das 14h às 17h (ArkiPlay, 2021).



Figura 9 - Oficina “Vamos renovar o nosso campo de jogos”. (ArkiPlay, 2022)



Figura 10 - Oficina “Vamos renovar o nosso campo de jogos”. (ArkiPlay, 2022)

⁵ A ArkiPlay é uma organização sem fins lucrativos que realiza diversas oficinas comunitárias relacionadas com arquitetura no distrito do Porto, Portugal (ArkiPlay, 2022).

O Colectivo Warehouse é um coletivo português de arquitetura e arte que se estabeleceu em 2013. Tem como premissa a experimentação e intervenção prática através de metodologias participativas. Para o ateliê, o papel do arquiteto consiste em intervir no espaço público com a comunidade para atingir melhores resultados, elaborando projetos em diversas escalas através do conceito *Hands-on* (Colectivo Warehouse, 2018).

Um dos projetos construídos é o *Playground Bergsjön* em Gotemburgo (Suécia). Este foi realizado junto com o departamento de arquitetura da Universidade de Chalmers, dentro do programa de mestrado. O elemento destinado à brincadeira foi pensado com a participação das crianças, ao definir forma, cor e temática (Fig. 11 e 12). Assim, prevalece uma interação entre estudantes, organizações e as comunidades residentes em Bergsjön (Colectivo Warehouse, 2017).



Figura 11 - *Playground Bergsjön*.
Créditos: Chalmers University. (Colectivo Warehouse, 2017)



Figura 12 - *Playground Bergsjön*.
Créditos: Klara Holtz. (Colectivo Warehouse, 2017)

Na mesma linha, o Equal Saree é um ateliê catalão de urbanismo e arquitetura feminista que atua sob numa nova perspectiva para cidades inclusivas. Através da participação ativa de crianças e idosos, geralmente mais invisibilizados, pretendem desenhar espaços igualitários como ferramenta de transformação social. Realizam projetos em cinco diferentes eixos: (Equal Saree, 2022)

1. Espaços educativos - parques infantis mistos, sustentáveis e saudáveis;
2. Espaços urbanos - arquitetura e espaço público;
3. Participação - processos participativos e ação comunitária;
4. Formação - atividades educativas com crianças, jovens e adultos;
5. Consultoria - estudos com perspectiva de gênero e interseccional.

Alinhado com o Brincapé, citado anteriormente, foram projetadas as Incubadoras do Brincar. Localizadas em vários espaços de Lisboa, entre os quais dentro do Palácio Sinel de Cordes, atual sede da Trienal de Arquitectura de Lisboa (Fig, 13), possuem materiais disponíveis para as crianças brincarem e inventarem possibilidades de diversão (Brincapé, 2022).



Figura 13 - Incubadoras do Brincar. (Brincapé, 2022)

Recentemente, várias empresas dedicam-se ao desenho de mobiliários lúdicos para praças e parques infantis. A Erê Lab é um exemplo de empresa brasileira que cria e desenvolve mobiliários de diversas dimensões para brincar, interagir e participar. Propostos para espaços culturais, públicos, privados e escolas, estes mobiliários proporcionam ambientes para brincar com um design diferenciado dos equipamentos convencionais. Assim, no catálogo de produtos atual é possível encontrar uma grande variedade de equipamentos com foco no desenvolvimento afetivo, motor e cognitivo da criança (Erê Lab, 2022).

Conclui-se que cada vez mais ocorrem intervenções relacionados com a infância e espaços destinados ao brincar. Os ateliês de arquitetura podem ser grandes aliados em projeto, planejamento e execução de ambientes/mobiliários destinados ao brincar. Para além da participação das crianças nas atividades, a essência da intervenção prática centra-se também em devolver algo novo que faça diferença na rotina delas.

3.3 Brincar em instituições e museus

A cultura sempre foi um pilar essencial para a sociedade, trazendo novos conhecimentos e interações entre o ser humano. Após a pandemia do COVID-19 e o isolamento social, as pessoas voltaram a frequentar esses espaços.

As instituições e museus tem um papel muito importante no incentivo do brincar, visto que já possuem aproximação com diferentes públicos, podem atrair as crianças e os seus familiares através das exposições e das oficinas realizadas pelos serviços educativos.

O Serviço Social do Comércio (Sesc) é uma entidade privada brasileira que atua no âmbito cultural e educativo, apoiando o brincar em diversas ações (Fig. 14). Numa publicação recente em sua revista, com o título *A Arte de Brincar* menciona-se a Aliança pela Infância, a qual promove a Semana Mundial do Brincar (SMB) no Brasil desde 2009. Leticia Zero, da Aliança pela Infância, ressalva: “E brincar com outras crianças, seja em ruas, praças, parques ou outros espaços, é fundamental para desenvolver habilidades de relacionamento e valores de convivência.” (Sesc São Paulo, 2022)

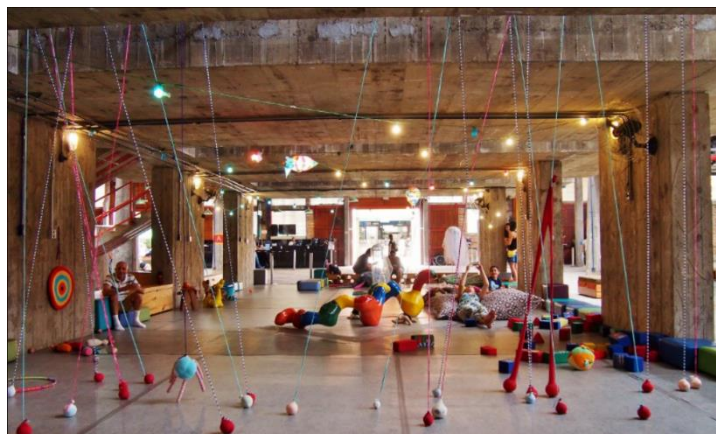


Figura 14 - Espaço de Brincar Sesc Pompeia. (Sesc São Paulo, 2022)

Desde 2013, o Sesc São Paulo participa da SMB entre 21 e 29 de maio de cada ano, trazendo oficinas e vivências para crianças de várias idades. A pandemia deixou muitas marcas na rotina das crianças e adolescentes, contribuindo para prejuízos na mobilidade, saúde mental e sociabilização. Nesse momento delicado, brincar dentro de casa durante o isolamento foi a solução para evitar danos maiores como a depressão. De fato, brincar é a linguagem universal da infância (Sesc São Paulo, 2022).

Localizada em Matosinhos - Porto, a Casa da Arquitectura - Centro Português de Arquitectura realiza diversas oficinas com crianças, famílias e escolas através do Serviço Educativo. Filipa Godinho é a responsável pela coordenação do Serviço Educativo e com uma equipe multidisciplinar, são organizadas atividades teóricas e práticas para a aproximação do público com a arquitetura. De acordo com cada tema das oficinas, podem fazer parte do conteúdo pedagógico: escala e medida, geometria, desenho, forma, ordem, composição, cores e texturas (Casa da Arquitectura, 2022).

Como veremos depois, o Serviço Educativo da Garagem Sul do Centro Cultural de Belém (CCB) também tem tido um papel importante na relação com a arquitetura e com o brincar. Atua no desenvolvimento de oficinas para escolas e famílias com crianças de várias idades. Estas oficinas costumam estar relacionadas com os conteúdos das exposições na Garagem Sul.

Criado em 2011 pela arquiteta Almudena de Benito, o projeto Chiquitectos é outra referência que atua nas áreas de artes, arquitetura, infância e educação com uma equipe multidisciplinar. Estabelecido em Madri - Espanha, mas atuando também em outras cidades, entre os focos do projeto são as oficinas lúdicas infantis a partir dos 4 anos tendo o jogo como base de experimentação (Fig. 15). Realizam *workshops* para famílias, processos participativos, ações urbanas - reivindicando a cidade como *playground*, entre outras atividades (Chiquitectos, 2022).



Figura 15 - Oficinas infantis. (Chiquitectos, 2022)

3.4 Campanhas

Com o crescimento das redes sociais, estas viraram um grande difusor de ideias e campanhas tanto nacionais quanto internacionais. Sendo assim, muitas empresas optam por trazer temas em destaque para uma reflexão/ação.

Cerca de 70% das crianças possuem apenas em torno de uma hora por dia ao ar livre (Neto, 2020). Na campanha internacional *Libertem as crianças*, com o professor Carlos Neto, é feita uma analogia entre o tempo livre das crianças, citado anteriormente, com o dos reclusos durante o período fora das celas, em média 2 horas por dia (Skip Portugal, 2016). Os vídeos exibidos para a campanha, portanto, têm como propósito a conscientização das pessoas para esta realidade e o quanto isto não é saudável para a infância.

Ainda em Portugal, a empresa IKEA promove atualmente o concurso “Vamos brincar?”, o qual tem como finalidade melhorar espaços de brincadeira nas escolas. As candidaturas foram abertas entre 1 de novembro 2021 a 15 de janeiro de 2022 e teve como vencedora a Escola Básica da Várzea de Sintra, do Agrupamento de Escolas D. Carlos I, de Sintra. A escola recebeu um apoio de 10.000€ e o projeto dos espaços para brincar abrangeu aproximadamente 200 crianças (IKEA, 2021).

Após o exposto, podemos concluir que as empresas e multinacionais também utilizam do argumento do brincar para as suas campanhas. Através do *marketing* e das redes sociais, essas empresas atraem os clientes para os seus produtos e, conseqüentemente, para o apoio das causas do momento. Outro aspecto a ser levantado é que elas podem disponibilizar parte do seu lucro para o financiamento de projetos que apoiam essas causas.

O Estado da arte do brincar possibilitou uma abordagem complementar no que diz respeito ao que vem sendo realizado atualmente. Entre os conteúdos apresentados conclui-se que o brincar é um assunto multidisciplinar que pode ser conduzido de diferentes maneiras por museus, instituições, ateliês de arquitetura, associações e empresas, porém, com o mesmo propósito: aumentar as oportunidades da criança de se expressar através do brincar.

4. O Bairro das Nogueiras

Nos antecedentes para a escolha deste bairro encontra-se a aproximação com o PNBS, em Portugal, em que foram abordados dois projetos no âmbito da parceria entre a Universidade da Beira Interior (UBI), as respectivas entidades e comunidades locais após a realização das candidaturas ao programa referido.

O projeto Pátio dos 80⁶, realizado em 2021 no Bairro dos 80 fogos na Boidobra - Urbanização Quinta da Alâmpada (Covilhã), colocava como objetivo intervencionar vazios urbanos para concretização de espaços de convívio (Bairros Saudáveis, 2020a). A candidatura para o programa teve como base o concurso de ideias *Pensar o Vazio*, realizado no âmbito da unidade curricular de Projeto II MIA.UBI em 2018 (Ochoa et al., 2022).

Ainda no âmbito do PNBS, foi realizado no ano de 2022 o projeto Pontes⁷, no Bairro das Nogueiras. Entre algumas das vertentes do projeto encontra-se: a requalificação de uma antiga garagem (Garagem 33) destinando-se para atividades comunitárias, a criação de um espaço com forno à lenha para confecção de pão e um jardim vertical para o cultivo de ervas aromáticas pela própria comunidade (Bairros Saudáveis, 2020b). Essa abordagem interdisciplinar reforça a interação entre o ensino da arquitetura e a comunidade local:

La naturaleza de los problemas planteados y la colaboración que se asumió con diversas autoridades locales, han motivado, casi automáticamente, un enfoque interdisciplinar en la resolución de los ejercicios, así como la necesidad de hacer puentes de aprendizaje y de coordinación con otras asignaturas del curso. (Costa, Ochoa, & Matos Silva, 2015, p. 21)

Paralelamente, estes projetos desenvolvidos pelos alunos finalistas, culminaram em quatro investigações⁸ através de perspectivas complementares sobre o Bairro das Nogueiras e o PNBS (Ochoa et al., 2022). Desse modo, estas dissertações buscam uma relação intrínseca com o que vem sendo concretizado atualmente no bairro.

⁶ Parceria entre um grupo de estudantes da UBI - Sofia Müller (autora desta dissertação), Flávia Pinto, Hannah Figliolino e Leonardo Ramires; a Beira Serra Associação de Desenvolvimento, a Junta de Freguesia de Boidobra e os docentes do MIA.UBI Rita Ochoa (orientadora da presente dissertação), João Paulo Delgado (coorientador da presente dissertação), Míriam Ruiz Iñigo e Pedro Isaac Brandão.

⁷ Parceria entre a Beira Serra, União de Freguesia de Teixoso e Sarzedo, Município da Covilhã, Maria da Graça de Jesus Duarte, ACES Cova da Beira, o arquiteto Ricardo Tereso (recém-formado do MIA.UBI) e os docentes do MIA.UBI Rita Ochoa e João Paulo Delgado.

⁸ *Metamorfoses no espaço comum* (Flávia Pinto), *Coser o tecido fragmentado* (Hannah Figliolino), *Intervenções Espaciais em Territórios Vulneráveis* (Leonardo Ramires) e *Brincar no espaço público* (Sofia Müller).

4.1 Contextualização geográfica e social

Elegir la ciudad pequeña en lugar de la grande es también una elección democrática: todos vivimos en un barrio y muchos de sus habitantes no salen de él. Por tanto, es justo invertir en proyectos y recursos prioritariamente en la ciudad pequeña de los barrios para garantizar la máxima calidad de vida posible a todos los ciudadanos, partiendo de los más pequeños y los más débiles. (Tonucci, 2015, p. 14)

No século XIX houve um crescimento industrial em Portugal, sendo o principal foco da Covilhã os lanifícios. No decorrer do século XX, com a falência de várias indústrias, teve como necessidade a construção de conjuntos habitacionais que deram origem a diversas vilas operárias e bairros sociais de iniciativa camarária. Estes foram construídos com o objetivo de colmatar as carências habitacionais da classe operária com baixos rendimentos já que muitos operários estavam desempregados e com dificuldade de inserção no mercado de trabalho (Campos, 2013).

O Bairro das Nogueiras ou Complexo Habitacional das Nogueiras (Fig. 16) está inserido na freguesia de Teixoso, no Município da Covilhã – Portugal, próximo à Guarda Nacional Republicana (GNR). Inaugurado no dia 14 de setembro de 2002, este possui um total de 134 fogos distribuídos em banda e destinados à habitação social⁹.



Figura 16 - Bairro das Nogueiras. (Autora, 2022)

⁹ O conceito de «habitação social» foi introduzido em Portugal em 1983, no entanto, a intervenção pública do Estado neste campo é ampla e muito anterior a esta data. O termo «habitação social» possui variáveis como «habitação de interesse social», «habitação pública» e «habitação a custos controlados». Apesar da falta de esclarecimento deste conceito e a sua abrangência, é compreendido como habitação construída e comprada com o apoio financeiro do Estado, por meio de benefícios fiscais e financiamento para aquisição de terras, construção e promoção de habitação (CECODHAS, 2017; IHRU, 2018).

De acordo com as informações coletadas no Departamento de Urbanismo da Câmara Municipal da Covilhã, a obra foi realizada pela empresa SOMAGUE PMG com o nome oficial de Programa de realojamento - Habitação de Custos Controlados, Teixoso - Covilhã. Os projetistas responsáveis foram Luis Marçal Grilo, António Cassiano Neves, Gonçalo Marçal Grilo, Gonçalo Saldanha, Sandra Flores Ribeiro e Francisco Dom Saldanha¹⁰.

A comunidade que ali vive atualmente enfrenta diversos problemas de exclusão econômica-social, como desemprego, baixa escolaridade, dependência dos apoios do sistema de segurança social e ainda, falta de espaços públicos de qualidade para o convívio coletivo (Bairros Saudáveis, 2020b). Além disso, a localização do bairro (Fig. 17) numa zona periférica da cidade, mas também periférica na própria freguesia do Teixoso, acentua essas desigualdades:

O sentido de guetização que pode resultar da localização em contextos isolados, distantes da cidade consolidada e humanizada, intensificada por uma excessiva concentração de número de fogos e complexidade humana subjacente, sai majorado quando o conjunto se concebe monofuncional. Este tema coloca-se, fundamentalmente, nos grandes conjuntos, que por norma estão distantes dos centros mais equipados da cidade. (IHRU, 2018, p. 425)

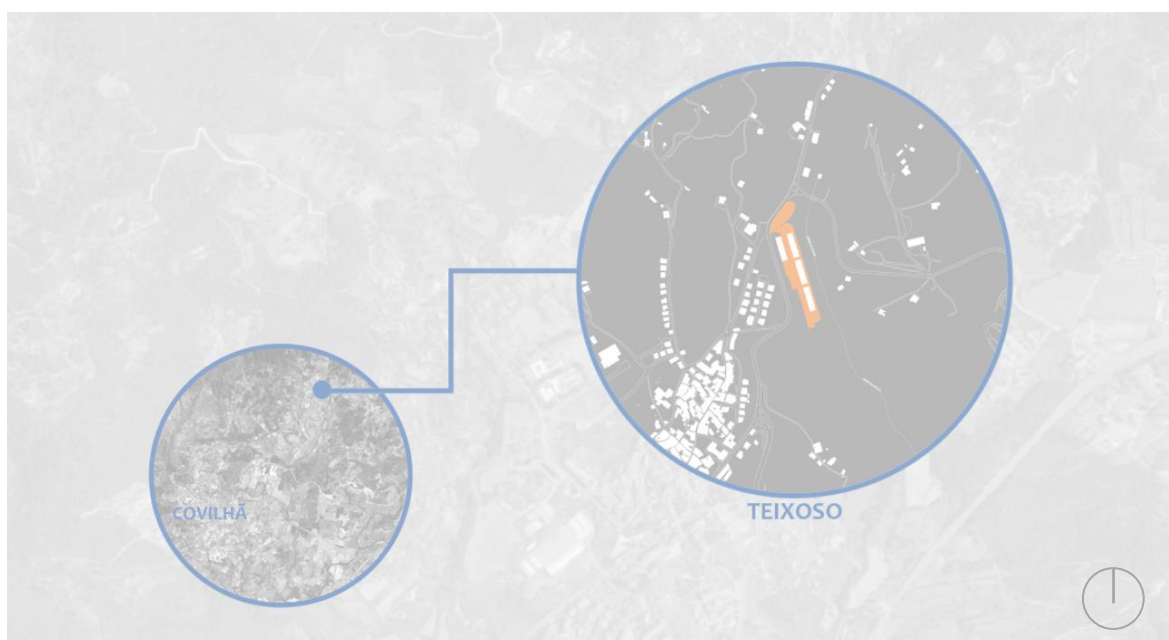


Figura 17 - Localização Bairro das Nogueiras em relação à Covilhã e à freguesia do Teixoso - sem escala. (Montagem pela autora, 2022)

¹⁰ Consultar o Anexo A - Peças desenhadas Habitação de Custos Controlados - Teixoso, Covilhã

Igualmente, bairros isolados suportam problemáticas urbanas, muitas vezes tornando-se zonas de conflito. Portanto, são bairros que mais necessitam de serem repensados, em vários âmbitos como, renovações e reabilitações do espaço público e das infraestruturas, melhorando a qualidade de vida dos seus habitantes e as condições ambientais (Paisaje Transversal, 2019).

De acordo com o levantamento realizado pela Câmara Municipal da Covilhã em 2021, em janeiro, existem 42 pessoas menores de 18 anos, 112 pessoas entre 18 e 65 anos e 39 pessoas maiores de 65 anos de idade a viver no Bairro das Nogueiras (Fig. 18). Em relação ao tipo de agregado familiar, predominam pessoas morando sozinhas, em segundo lugar famílias nucleares, na sequência famílias monoparentais e por fim, famílias alargadas (Fig. 19). Mais precisamente em setembro de 2021, dos 134 fogos havia 115 inquilinos ativos e 19 habitações livres¹¹.

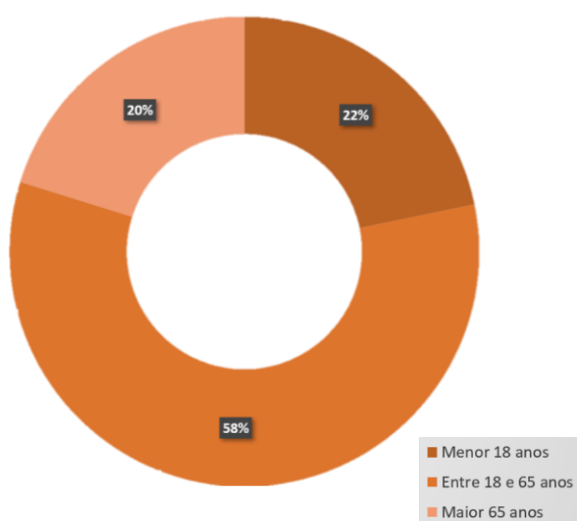


Figura 18 - Idade Agregado Familiar. (Autora, 2022)

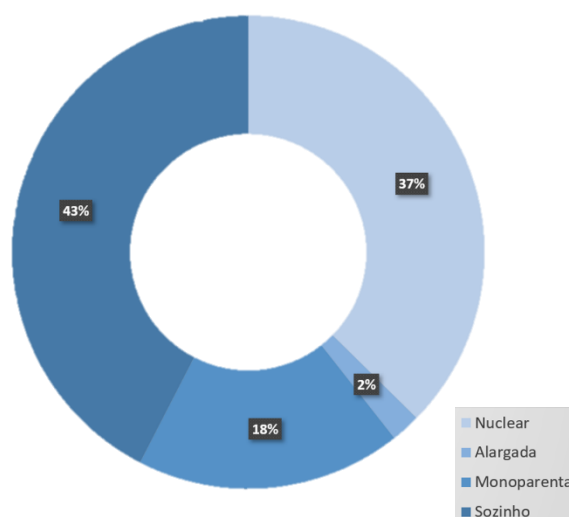


Figura 19 - Tipo Agregado Familiar. (Autora, 2022)

Mesmo a ocupação sendo bastante diversificada em relação a idade e agregado familiar, a intervenção proposta neste trabalho procura abranger crianças, jovens, suas respectivas famílias, mas no geral, toda a comunidade para que as pessoas possam interagir e socializar através da melhoria do espaço público.

¹¹ Consultar o Anexo B - Dados de ocupação Urbanização das Nogueiras

4.2 Diagnóstico do espaço público

Ao longo da história das cidades, o espaço público sempre foi um lugar de encontro, comércio e circulação de pessoas. Com a facilidade da comunicação por meios digitais e ambientes privados em larga escala, os espaços públicos necessitam cada vez mais de acolher e fomentar vivências urbanas. Nesses espaços as pessoas conseguem experimentar, participar e possuir um sentido de comunidade (Gehl & Gemzoe, 2002). Para Borja & Muxí (2003), a história da cidade é a do seu espaço público na medida em que os habitantes se relacionam nas ruas, nas praças, nos parques, nos monumentos. Ou seja, o espaço público se identifica como o principal espaço do urbanismo, da cultura urbana e da cidadania.

The major function of the communal spaces is to provide the arena for life between buildings, the daily unplanned activities – pedestrian traffic, short stays, play, and simple social activities from which additional communal life can develop, as desired by the residents. (Gehl, 2011, p. 57)

De acordo com Gehl & Svarre (2018), a observação direta é uma ferramenta básica para estudar as cidades, ajudando a compreender o uso dos espaços pelas pessoas. Em geral, os usuários não estão ativamente envolvidos ou sendo questionados, e sim, observados. Nesse sentido, suas atividades e comportamentos podem ser mapeados para um melhor entendimento do espaço urbano.

Nas visitas ao local realizadas (15 de julho de 2021 e 05 de março de 2022), verificou-se que pelo fato do espaço público não estar tratado e valorizado, a comunidade acaba apropriando-se conforme as suas necessidades e interesses. Desse modo, existem itens pertencentes aos moradores dispersos, tais como churrasqueiras, mesas, cadeiras, vasos, entre outros (Fig. 20).

Entende-se que o não tratamento do espaço público em bairros sociais e a falta de infraestruturas, alertam para um estado de ocupação informal e a necessidade de requalificação urbana:

A vivência intensiva dos espaços associada a uma qualidade de construção relativamente fraca, a sua adequação a novos modos de vida ou a simples e natural degradação tornam indispensável a reabilitação do tecido urbano existente, incluindo o espaço público e o espaço edificado. (IHRU, 2018, p. 449)

Segundo Rogers & Gumuchdjian (2001), um espaço público seguro e não excludente, independente da escala, é um fator primordial para a integração e coesão social: “A democracia encontra sua expressão física nos espaços multifuncionais de domínio público, na vitalidade de suas ruas.” (p. 152)

De fato, existem no Bairro das Nogueiras poucos ambientes apropriados para estar informal, sentar e conversar. Muitas vezes, os moradores acabam por sentar-se nas escadarias dos blocos habitacionais, o que pode ser desconfortável para as pessoas mais idade. Verifica-se que um local de encontro entre as pessoas é um café, localizado no piso térreo de um dos blocos habitacionais, que possui uma estrutura de esplanada improvisada, mas atualmente danificada.

Através de uma conversa com a Beira Serra Associação de Desenvolvimento, tomou-se conhecimento que no ano de 2013 foram construídas churrasqueiras com a participação desta associação através de um projeto intitulado Projeto Iniciativa Jovem Erasmus+. Já em 2014, os moradores do bairro por iniciativa própria, construíram mesas e bancos para refeições, que se verificou não estarem em bom estado e não possuírem as medidas ergonomicamente ideais para a sua utilização (Fig. 21).



Figura 20 - Pertences no espaço público.
(Autora, 2022)



Figura 21 - Mobiliário construído pelos moradores.
(Autora, 2021)

À cota da estrada que dá acesso ao bairro, existe também um espaço com mesas e bancos para jogo de xadrez e delimitados por um desenho feito com o lancil (Fig. 22). Pelo observado nas visitas *in situ*, este não é muito utilizado pela comunidade, provavelmente por estar numa cota superior à rua central e mais movimentada do bairro.

Em contrapartida, em junho de 2016, também promovido pela Beira Serra, inaugurou-se uma horta no bairro, onde são cultivados diversas frutas e legumes. Como se pode comprovar pelas imagens, é notável um cuidado da horta pelos moradores (Fig. 23).



Figura 22 - Mobiliário urbano. (Autora, 2022)



Figura 23 - Horta do bairro. (Autora, 2021)

Mais recentemente, e já no âmbito do PNBS, ocorreu nos dias 8, 9 e 10 de julho de 2022 a atividade comunitária *Que Lata!*. Esta teve como propósito a pintura da escadaria que dá acesso ao bairro, com a participação de pessoas de todas as idades e numa parceria entre o ateliê Formas Efémeras da Covilhã e o artista plástico Filipe Savian (Fig. 24 e 25). O resultado se mostrou positivo para a comunidade, a qual participou de forma bastante ativa, tornando o espaço público com mais identidade (Beira Serra, 2022b).



Figura 24 - Atividade *Que Lata!* (Beira Serra, 2022b)



Figura 25 - Atividade *Que Lata!* (Beira Serra, 2022b)

De acordo com Montaner & Muxí (2011), o espaço público deve conseguir expressar a identidade da sua comunidade através das suas diversas culturas e hábitos:

Por ello, la expresión de la igualdad también significa que el espacio público de cada barrio deba reflejar la diversidad de culturas que en él habitan, incluyendo a los emigrantes, a sus culturas, sus imaginarios, sus creencias, sus sonidos, sus comidas, sus maneras de relacionarse en el espacio público y sus capacidades expresivas y creativas. (p. 216)

Estas atividades, portanto, permitem a interação entre a comunidade visando a melhoria de espaços comuns e importantes para o convívio coletivo. No caso da escadaria, a utilização de cores e de elementos que remetem à história do local tornam a ação ainda mais positiva.

4.3 Equipamentos infantis existentes no Teixoso

In a sense, the ultimate goal of child-friendly urban planning is to turn the playground inside-out. Rather than building play reservations, the job of the child-friendly planner/designer is to remove the fences and gates, and invite children into the public realm beyond, so they can enjoy rich, engaging experiences and encounters with the people and places around them. (Gill, 2021, p.37)

Algum tempo depois da construção do Bairro das Nogueiras, foi implementado um parque infantil, que, no entanto, foi retirado depois, pois o pavimento começou a danificar, e provavelmente, pelo fato de localizar-se numa zona próxima à estrada e sem proteção física (Fig. 26 e 27). Além deste espaço já inativo, atualmente, existe também no bairro uma área utilizada como quadra desportiva muito pouco aproveitada e sem nenhuma manutenção.



Figura 26 - Localização do antigo parque infantil. (A autora, 2022)



Figura 27 - Situação do pavimento. (A autora, 2022)

Em abril de 2022 foi inaugurado, pela Câmara Municipal da Covilhã, o Parque Infantil Quinta da Cerca, situado no Parque de Lazer Multiusos do Teixoso (Fig. 28 e 29). Este espaço, inaugurado em outubro de 2021, conta com mobiliário urbano, equipamentos de exercício físico, quadra desportiva e casas de banho públicas. Não obstante, observa-se que o parque infantil configura equipamentos rígidos, padronizados e com poucos espaços de sombra, o que, como vimos, acaba por não contribuir significativamente para o desenvolvimento motor, social e emocional na infância.



Figura 28 - Parque Infantil Quinta da Cerca.
(Autora, 2022)



Figura 29 - Parque de Lazer Multiusos do Teixoso.
(Autora, 2022)

Outro parque infantil existente, o Parque Infantil do Teixoso na Avenida 25 de abril, possui equipamentos muito semelhantes sendo, porém, construído em madeira (Fig. 30 e 31). Localizado numa curva entre duas ruas, o parque aberto ao público não está à cota da calçada, sendo fechado por grades e portão que o tornam ainda menos acessível e convidativo. Este possui algumas árvores que promovem sombra em alguns horários durante o dia e está conectado internamente com a Escola Básica do 1º CEB do Teixoso. Na visita *in situ* (11 de maio de 2022), encontrava-se em obras de requalificação por parte da União de Freguesias de Teixoso e Sarzedo.



Figura 30 - Parque Infantil do Teixoso.
(Autora, 2022)



Figura 31 - Parque Infantil do Teixoso.
(Autora, 2022)

Tanto o parque retirado do Bairro das Nogueiras como estes dois exemplos acima, apresentam o pavimento de borracha segmentado que acaba por se danificar facilmente e não ser visualmente apelativo para as crianças.

O Parque de Lazer Multiusos do Teixoso fica a 850 metros de distância em relação ao bairro, aproximadamente 12 minutos a pé. Já o Parque Infantil do Teixoso fica a 1,1 km de distância, aproximadamente 15 minutos a pé (Fig. 32). Estes grandes deslocamentos, essencialmente para as crianças do bairro, geram um problema de acessibilidade a estes parques.



Figura 32 - Localização dos parques em relação ao Bairro das Nogueiras. (Imagem da autora a partir do Google Maps, 2022)

Para Neto (2020), uma das razões para a redução do tempo e do espaço para o brincar, e as grandes consequências que isto acarreta à vida das crianças, é a planificação da estrutura urbana pouco amiga das crianças.

A cidade não está pensada de forma adequada para a qualidade de vida das crianças quanto a políticas públicas relacionadas com o tráfego automóvel, a promoção da mobilidade autónoma e os espaços de jogo adequados em termos de acesso, risco e valor lúdico. (p. 62)

Ainda segundo Neto (2020), as entidades municipais deveriam fazer uma revisão mais a fundo das alternativas para reformulação dos espaços de jogo e recreio, e escolher no futuro desenhos de cidade mais adequados às expectativas das crianças, pensados com a sua participação e em conjunto com a comunidade. Portanto, verifica-se que os parques infantis do Teixoso não servem para as crianças do Bairro das Nogueiras, ao menos que sejam no caminho para a escola e visto que a mobilidade é priorizada para os automóveis.

5. Estudo de casos

A urgência de transformar, através do desenho urbano, áreas de grande vulnerabilidade multidimensional, abrange a necessidade de incluir, na formação de arquitetos e profissionais urbanos, recursos e habilidades inter, multi e transdisciplinares, aprofundando o conhecimento cultural e as questões de gênero e infância. (Loeb & Lima, 2021, p. 57)

Após um enquadramento sobre o tema, este capítulo abordará um conjunto de casos de estudo que se pretende serem relevantes para elaboração da proposta projetual final deste trabalho. Como tal, foram selecionados projetos de parques residenciais urbanos, sendo o critério para a sua eleição, serem espaços que promovem o brincar ao ar livre, fornecendo novas e alternativas possibilidades de desenho para o espaço público. Ao mesmo tempo, foram selecionados projetos que propõe o uso da cor, pavimentação apropriada, mobiliário urbano funcional, elementos lúdicos mais apelativos que os parques infantis convencionais, materiais e superfícies de fácil manutenção, espaços multiusos em contexto semelhante de intervenção e por fim, a que proponham alguma a relação com espaços verdes.

Entre os projetos selecionados mencionam-se: Parque Anna Petrus (Uppsala - Suécia), Solvallsparken (Uppsala - Suécia), Parque Lakkegata (Oslo - Noruega) e Parque Comunidade de Songzhuang (Pequim - China). Para analisar estes projetos, consideram-se os seguintes pontos de análise:

1. Tipos de espaços e atividades
2. Eixos e organização espacial
3. Percursos e conexão entre os espaços
4. Formas geométricas
5. Cores, materiais e pavimentação
6. Elementos lúdicos e relação com espaços verdes

5.1 Parque Anna Petrus

Ano: 2014

Área: 5.000 m²

Local: Uppsala, Suécia

Arquitetos: Karavan

Palavras-chave: Parques residenciais; Desporto; Recreação.



Figura 33 - Parque Anna Petrus. Créditos: Göran Ekeberg & Alex Giacomini. (Landezine, 2021)

O parque Anna Petrus (Fig. 33) recebeu o nome de Anna Marie-Louise Petrus Lyttkens, uma pioneira no design industrial sueco. Localizado no bairro Kungsängen, o qual era uma área industrial, e que desde o final do século 20 tornou-se também residencial e comercial. A renovação da área teve como objetivo ser um ponto de encontro social e de lazer destinado a todas as idades (Landezine, 2021).

-Tipos de espaços e atividades

Para promover atividades mais desafiadoras contou-se com a colaboração de associações locais de *skate* e *parkour*¹², nesse sentido, existem duas zonas destinadas a este tipo de atividade (Fig. 34). O parque também possui um *playground* para crianças menores, um relvado multifuncional onde é possível jogar ou descansar, além de espaços de estar com mais tranquilidade (Landezine, 2021).

-Eixos e organização espacial

Ao ocupar um quarteirão inteiro, possui quatro eixos ordenadores, que atravessam o parque e conectam duas ruas paralelas entre si. Os caminhos ortogonais organizam os espaços ao dividi-los de acordo com as suas atividades. Com este conceito linear, o parque integra-se com a zona da cidade referida anteriormente e atrai as pessoas para a sua utilização.

¹²Em francês, a palavra *parcours* significa percurso. Criada nos anos 1980, a técnica tem como objetivo se deslocar de um ponto a outro de modo rápido e direto através de manobras como saltos, escaladas e nenhum equipamento além do próprio corpo. O espaço urbano é o ambiente mais adequado para a atividade (Palladino, 2006).

- Percursos e conexão entre os espaços

Estruturalmente, o parque organiza-se em percursos com barreiras arquitetônicas mínimas. Ao mesmo tempo, a vegetação contribui para a definição dos ambientes e para limitarem o próprio projeto. O relvado multiuso procura assim ser um espaço intermédio entre a zona para crianças maiores, com atividades mais dinâmicas, e o *playground* para crianças menores (Fig. 35).



Figura 34 - Tipos de espaços e atividades. (Análise pela autora, 2022)

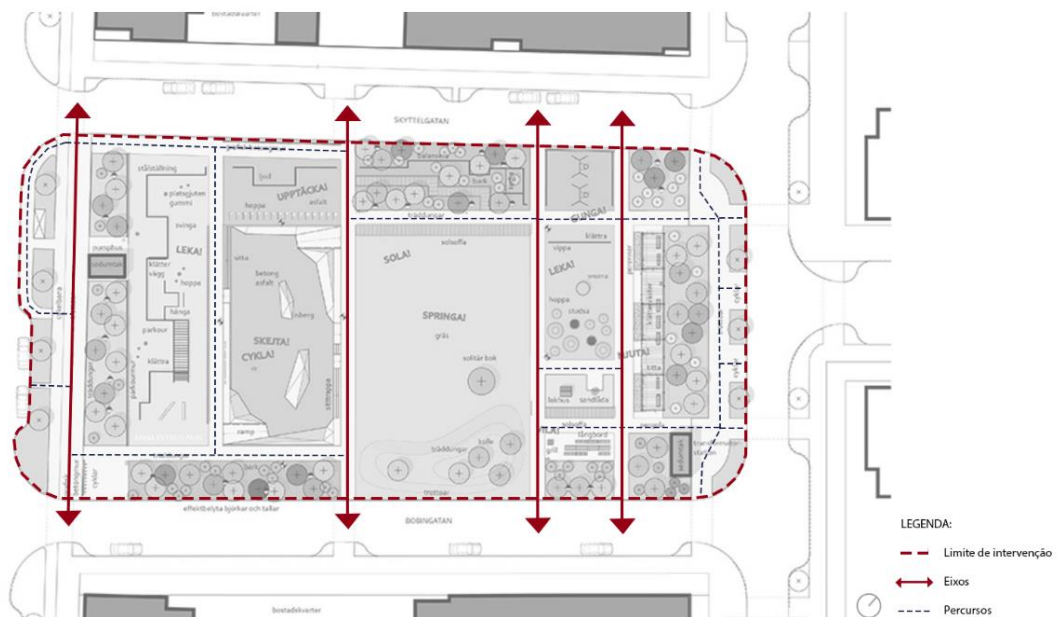


Figura 35 - Eixos e organização espacial. (Análise pela autora 2022)

-Formas geométricas

Pelo fato de os caminhos serem ortogonais, os diversos ambientes são ocorrem em quadras retangulares, visando uma maior otimização do espaço e melhor aproveitamento para as atividades. No *playground* é possível observar um contraste através de formas circulares dos brinquedos que parecem trazer uma sensação de leveza e segurança para as crianças.

-Cores, materiais e pavimentação

As cores utilizadas para o projeto foram tonalidades de azul e cinza (cores frias). Para os equipamentos, selecionou-se materiais relacionados com a história industrial do local, ou seja, aço, betão e madeira. Para a pavimentação foram usados borracha, betão poroso, madeira, brita, lajetas de betão, areia, terra e relva.

-Elementos lúdicos e relação com espaços verdes

Os elementos lúdicos existentes (Fig. 36) consistem em barra de equilíbrio (1), parede de escalada (1), obstáculos para *skate* e *bike* (2), balanços (3), cama-elástica (4), topografias em borracha (4), casinha de madeira e plataforma giratória. Os espaços verdes servem como proteção em relação à envolvente, fornecimento de sombra e estabelecimento de limites. Foram escolhidos arbustos e plantas perenes de baixa manutenção com variedade nas diferentes estações do ano (Landezine, 2021).



Figura 36 - Elementos lúdicos. (Montagem pela autora, 2022)

5.2 Solvallsparken

Ano: 2016

Área: 20.000 m²

Local: Uppsala, Suécia

Arquitetos: Karavan

Palavras-chave: Parques residenciais;

Desporto; Recreação.



Figura 37 - Solvallsparken. Créditos: Alex Giacomini. (Landezine, 2018)

O Solvallsparken (Fig. 37) está localizado no distrito de Rosendal, um distrito delineado para a construção de 3.500 novas casas. O parque tem como princípio incentivar a atividade física, esporte e a interação social entre todas as idades (Landezine, 2018).

-Tipos de espaços e atividades

O parque possui três espaços principais: o primeiro é destinado para crianças menores (1 a 5 anos), o segundo para crianças maiores (3 a 12 anos) e o terceiro destinado para jovens com quadras esportivas variadas. Os relvados podem ser usados para piquenique e jogos ao ar livre. Apresenta também uma pista de atividades para aquecimento e exercícios, espaços de estar para convívio e arquibancadas para acompanhar as atividades (Fig. 38). (Landezine, 2018)

-Eixos e organização espacial

Possui um eixo ordenador que é a pista de atividades que organiza os espaços ao longo dos dois lados do caminho. Uma bifurcação que atravessa esse eixo, orienta as pessoas para uma quadra de Padel e para o *gardencenter*. Além disso, a pista é dividida em quatro partes através de uma pintura com faixas e números no chão.

-Percurso e conexão entre os espaços

O parque estruturalmente organiza-se em percursos ortogonais entre os espaços, conectando-se com a pista de atividades e integrando-se com a floresta existente no local (Fig. 39).



Figura 38 - Tipos de espaços e atividades. (Análise pela autora, 2022)



Figura 39 - Eixos e organização espacial. (Análise pela autora, 2022)

-Formas geométricas

Pelo fato de os percursos serem ortogonais, os ambientes são essencialmente retangulares, visto também que se trata em sua maioria de campos de jogos, e os *playgrounds* seguem a mesma forma de implantação.

-Cores, materiais e pavimentação

As cores utilizadas foram essencialmente, laranja, amarelo, vermelho (cores quentes) e cinza (cor fria). A cor amarela cria uma identidade para o parque e para os equipamentos, utilizando materiais como, aço, betão, corda e madeira. Para a pavimentação foram usados borracha, betão, alcatrão, madeira, areia e relva.

-Elementos lúdicos e relação com espaços verdes

Os elementos lúdicos (Fig. 40) consistem em paredes de escalada (1), plataforma giratória (2), equipamentos com cordas (3), barras de equilíbrio/exercício (4), cama-elástica, topografias em borracha, balanços, casinha de madeira e plataformas para saltar. Os espaços verdes servem como limite para a implantação da proposta, atuando como sombreamento, arrefecimento e também como esconderijo.



Figura 40 - Elementos lúdicos. (Montagem pela autora, 2022)

5.3 Parque Lakkegata

Ano: 2019

Área: não informada

Local: Oslo, Noruega

Arquitetos: Asplan Viak

Palavras-chave: Parque; Desporto;
Recreação.



Figura 41 - Parque Lakkegata. (Landezine, 2019)

O parque Lakkegata (Fig. 41) está localizado próximo à escola Lakkegata e foi criado com o intuito de proporcionar um novo lugar de encontro para crianças e jovens. O espaço público também teve como princípio trazer mais segurança para aquela região do bairro. (Landezine, 2019)

-Tipos de espaços e atividades

O parque possui um *playground* integrado com uma área para *skate* e espaços de estar, sendo um deles coberto. As atividades do parque permitem jogar, desenhar no pavimento, balançar, equilibrar, escalar, pendurar e girar (Fig. 42).

-Eixos e organização espacial

O eixo ordenador central divide em dois ambientes paralelos, um ambiente para crianças menores - *playground* e um ambiente para crianças maiores - *skate*. Ao mesmo tempo, o mesmo eixo, sendo um caminho pedonal, conecta as atividades que são setorizadas através de marcações no pavimento, mudança de cores e materiais.

-Percursos e conexão entre os espaços

O parque estruturalmente está organizado pelo percurso central que distribui e convida para os distintos espaços. Portanto, as pessoas conseguem circular livremente pelos espaços de maneira mais direta (Fig. 43).

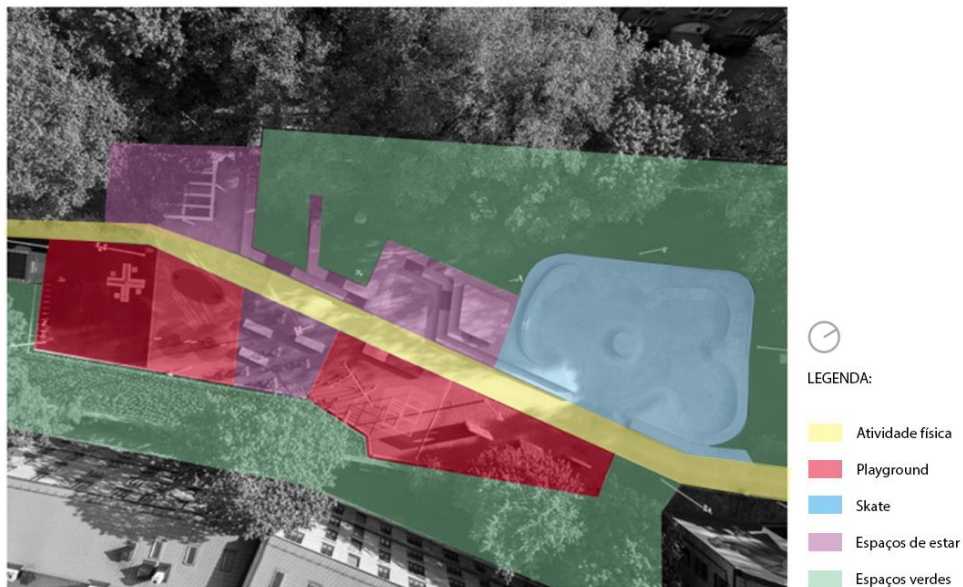


Figura 42 - Tipos de espaços e atividades. (Análise pela autora, 2022)



Figura 43 - Eixos e organização espacial. (Análise pela autora, 2022)

-Formas geométricas

Possui traços retilíneos em geral de acordo com a geometria do local de implantação. Já o mobiliário para sentar-se com alturas variadas e a pista de *skate* possuem traços mais orgânicos.

-Cores, materiais e pavimentação

As cores utilizadas foram essencialmente, laranja, amarelo (cores quentes), azul e cinza (cores frias). A cobertura do espaço de estar foi idealizada em aço e vidro. Para os equipamentos, selecionou-se materiais como, aço, betão e madeira. Para as superfícies dos pavimentos foram usados borracha, betão, alcatrão, madeira e areia.

-Elementos lúdicos e relação com espaços verdes

Os elementos lúdicos (Fig. 44) consistem em plataforma giratória (1), balanços (2), barras de equilíbrio (3), paredes de escalada (4), jogos no pavimento e espaço para desenhar. Os espaços verdes servem como sombra, arrefecimento e também como esconderijo.

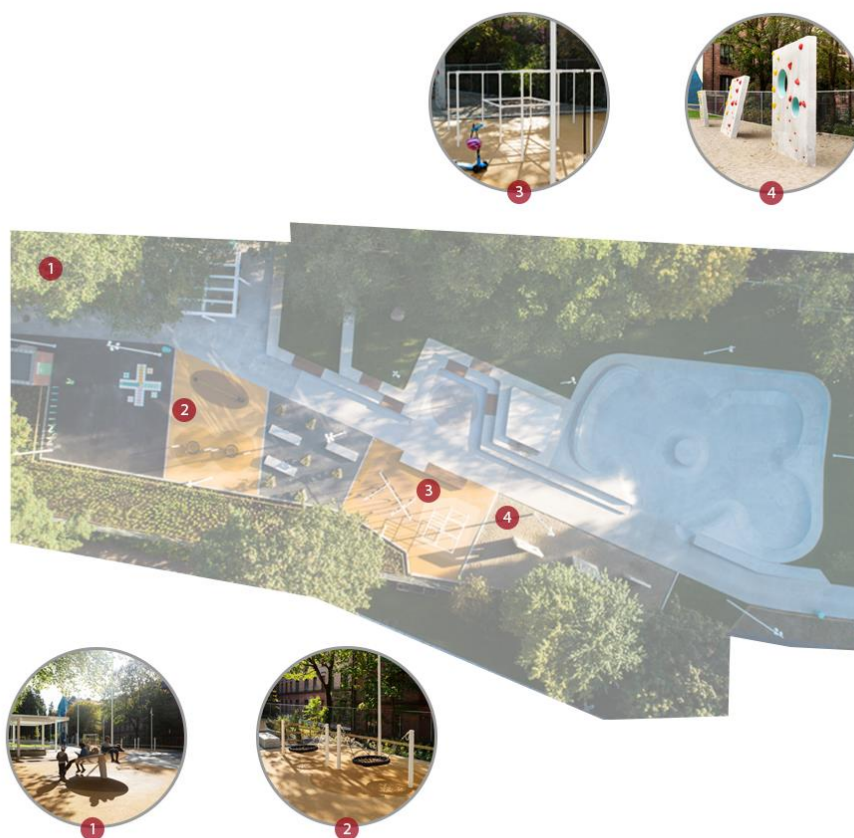


Figura 44 - Elementos lúdicos. (Montagem pela autora, 2022)

5.4 Parque Comunidade de Songzhuang

Ano: 2021

Área: 5.900 m²

Local: Pequim, China

Arquitetos: Crossboundaries

Palavras-chave: Espaço público; Parque.



Figura 45 - Parque Comunidade de Songzhuang. Créditos: Yu Bai & Chaoying Yang. (Archdaily Brasil, 2021)

O Parque Comunidade de Songzhuang (Fig. 45) é um espaço público comunitário ao ar livre, sendo um ponto de encontro para artistas na China. O projeto participou de um concurso no ano de 2018, com a característica “*Art City*” (Archdaily Brasil, 2021).

-Tipos de espaços e atividades

Tendo como elemento marcante uma parede em tijolo, o parque possui quatro ambientes principais: i) o espaço de boas-vindas – receber as pessoas, ii) o espaço social – reunião de pessoas, iii) o espaço de brincar – brincadeiras dinâmicas e iv) o espaço de exercício – atividade física (Fig. 46).

-Eixos e organização espacial

Inserido no quarteirão, o parque possui dois eixos ordenadores, um na horizontal e um na diagonal. Um caminho conecta todos os espaços destinados às atividades, os quais possuem uma geometria particular e dialogam com a vegetação abundante na parte tardoz. Elementos lineares em aço corten separam o espaço do estacionamento, presente no mesmo quarteirão.

-Percursos e conexão entre os espaços

Além do traçado destacado em amarelo, percursos pedonais secundários, conectam os espaços com o traçado, o estacionamento existente e os espaços verdes (Fig. 47).

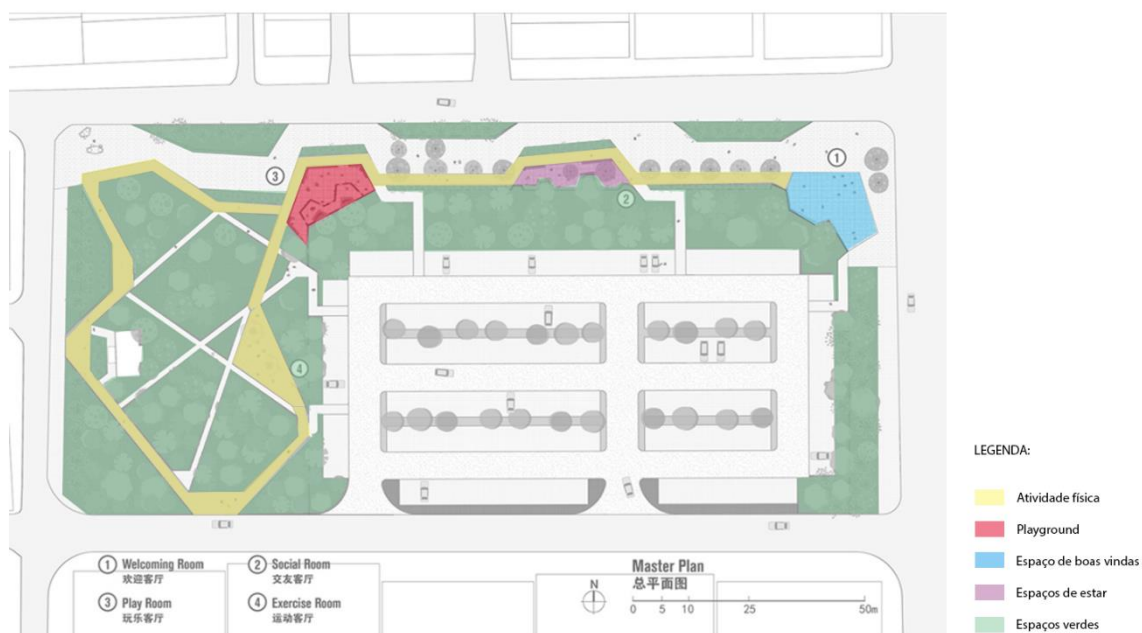


Figura 46 - Tipos de espaços e atividades. (Análise pela autora, 2022)

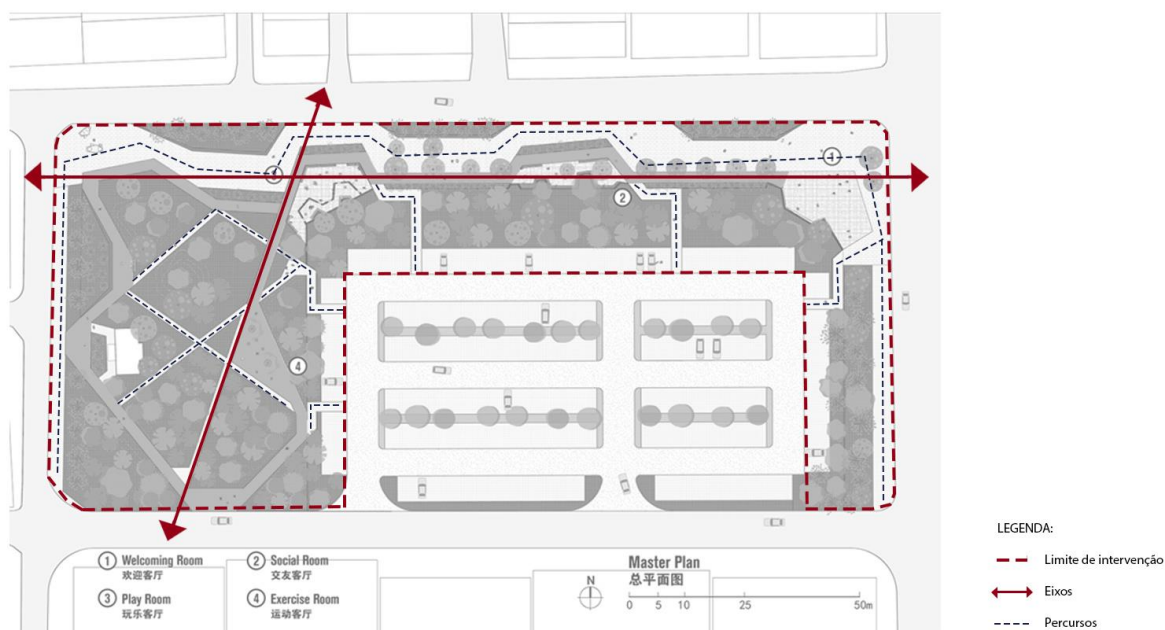


Figura 47 - Eixos e organização espacial. (Análise pela autora, 2022)

-Formas geométricas

Os caminhos são traços retilíneos, porém sem forma muito definida, procurando interagir com a paisagem local. A parede cria a dinâmica de cada espaço, sendo que no espaço para brincar possui vazios geométricos para a interação das crianças.

-Cores, materiais e superfícies

As cores utilizadas foram essencialmente, amarelo (cor quente) e cinza (cor fria). Para a parede foi usado o tijolo e para os outros equipamentos madeira, aço, aço corten e espelhos. Para as superfícies dos pavimentos foram usados, betão, alcatrão, relva e granito.

-Elementos lúdicos e relação com espaços verdes

Os elementos lúdicos consistem na exploração dos sentidos através dos reflexos dos espelhos (1), perfurações nas paredes com penetração da luz (2), de cheios e vazios (3), sonorização (3) e mobiliário único (4). Os espaços verdes fazem parte da paisagem do lugar, promovendo uma interação harmônica e segurança para cada ambiente (Fig. 48)



Figura 48 - Elementos lúdicos. (Montagem pela autora, 2022)

PARTE II

6. Trabalho de campo

Parte do trabalho de campo, foi realizado conjuntamente com a orientadora e teve como princípio a participação nas atividades promovidas pela Garagem Sul do Centro Cultural de Belém (Lisboa). Num segundo momento, foi realizada a observação direta, registro fotográfico e descrição de espaços lúdicos.

6.1 Formação Professores: *Brincadeira Livre nas escolas*

Com o título *Brincadeira Livre nas escolas*, esta formação foi realizada *online* nos dias 10, 17, 24 de novembro de 2021, das 18:00 às 20:00, num total de 6 horas (Fig. 49). Conduzida pela Associação 1,2,3 Macaquinho do Xinês e pela Inês Marques (Direção de Marketing e Desenvolvimento do Serviço Educativo CCB), esta formação destinou-se aos Educadores de Infância, Professores do Ensino Básico, Técnicos AEC e Técnicos CAF. Teve como foco a relevância dos materiais soltos ou “tralhas” na brincadeira e o papel do adulto na criação de espaço e de tempo para brincar de forma livre nas escolas. Dessa forma, teve como objetivo refletir porque o brincar deve ser prioridade:

Quantos jogos e brincadeiras conseguimos criar a partir de uma caixa? É amplamente reconhecida a importância do brincar no bem-estar das crianças. Enquanto brinca, a criança expressa as suas emoções, interesses e opiniões, desafia-se e explora-se a si e ao mundo que a rodeia. Então, o que as impede de brincar mais? Será que os recreios são apelativos e variados? Será que as crianças têm tempo e permissão para brincar livremente? (Garagem Sul CCB, 2021b)



Figura 49 - Imagem de divulgação da formação. Créditos: Marta Ramirez Cores & Brincapé. (Garagem Sul CCB, 2021b)

“Brinconauta” (Fig. 51), “aquele ou aquela que assegura que a criança navega nos processos de brincadeira de forma auto-motivada.” (1,2,3 Macaquinho do Xinês, 2016)



Figura 51 - Brinconauta. (1,2,3 Macaquinho do Xinês, 2016)

Nesse contexto, o papel do “Brinconauta” é observar as regras da brincadeira, contribuir na integração entre as crianças, intervir com materiais e refletir em relação ao comportamento tanto do adulto quanto da criança. Ao citar o investigador e *playworker* Stuart Lester, acentua-se como a brincadeira pode influenciar nas emoções e nas decisões da criança. Ressalta-se também que o espaço público em geral e os museus, tem um enorme potencial para a brincadeira.

Ainda nessa formação, realizou-se um exercício espacial, chamado de Diagnóstico, que consistiu mais precisamente em desenhar uma planta de um espaço durante um momento de recreio. Em seguida, cada educador apresentou a sua observação das brincadeiras das crianças naquele espaço.

A segunda sessão (17 de novembro de 2021) incidiu no debate sobre o que acontece enquanto as crianças estão a brincar. Primeiramente, houve uma partilha de observação de brincadeiras entre os educadores. Alertou-se para o *Darkplay*, que surge durante as brincadeiras através da agressividade, dos preconceitos e das hierarquias, gerando uma discussão sobre esses comportamentos e possíveis resoluções de problemas.

Levantou-se a questão se na requalificação dos recreios é realizado uma observação de comportamentos, quais as idades das crianças abrangidas, qual o nível de desafio e qual a cultura da escola para que o brincar seja explorado ao máximo.

Dentro da metodologia da Associação 1,2,3 Macaquinho do Xinês está a realização de relatos das brincadeiras. Apresentou-se também uma representação gráfica com base dos 16 tipos de brincadeira do *playworker* britânico Hughes (1996) como, por exemplo, o “brincar criativo”, o “brincar comunicativo”, o “brincar exploratório” ou o “brincar desafiante”.

Segundo a Associação 1,2,3 Macaquinho do Xinês, existem três cenários possíveis de brincadeira, que começam e terminam pelas crianças, podendo ter características físicas (materiais), narrativas (música, histórias) ou emocionais (emoções). No ciclo de brincadeira há um primeiro sinal da criança, em seguida, a definição do cenário, as respostas, o desenvolvimento e o final da brincadeira.

Na terceira e última sessão (24 de novembro de 2021), abordou-se diversas referências como a organização *London Play* (Fig. 52), que atua na cidade de Londres proporcionando espaço, tempo e liberdade para brincar: “*We have a vision of a city where all children have the freedom to play.*” Nesse sentido, a equipe trabalha com comunidades e crianças, realizando eventos, campanhas e projetos (London Play, 2021).

Um dos projetos realizados é denominado *Play Street* (Fig. 53) e tem como objetivo gerar mais oportunidades para brincar gratuitamente nas ruas, indicadas através de um mapa dos concelhos de Londres: “*A play street means neighbours agreeing together to open their street for play and community – and close it to through traffic – temporarily but regularly.*” (London Play, 2021) Observa-se que este projeto possui semelhança com o projeto Brincapé desenvolvido em Portugal.

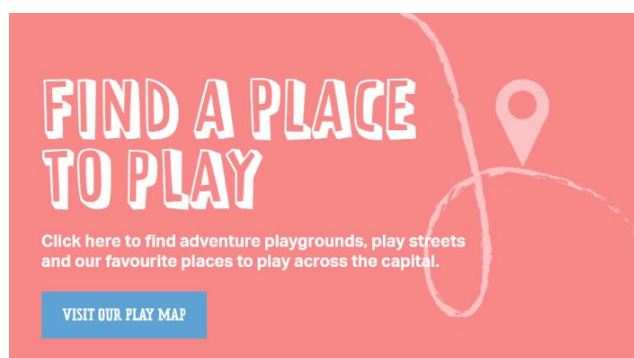


Figura 52 - *Find a place to play*. (London Play, 2021)

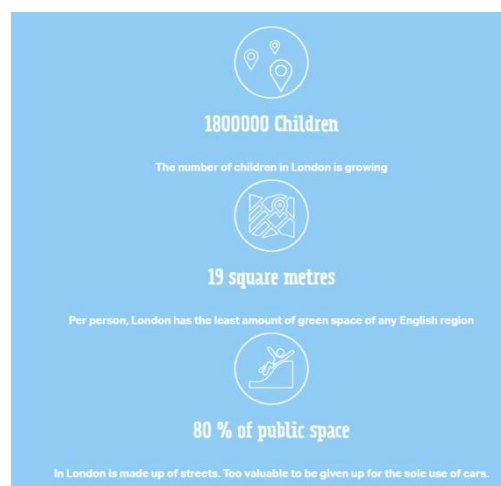


Figura 53 - *Play Street*. (London Play, 2021)

6.2 Exposição *At Play: Arquitetura & Jogo*

A exposição *At Play: Arquitetura & Jogo* decorreu entre 28 de setembro e 30 de janeiro de 2022 na Garagem Sul - Centro Cultural de Belém, Lisboa em parceria com o CIVA, Bruxelas (Fig. 54). Com a curadoria de David Malaud, tem como ideia principal a “Criação de Mundos” e procura a relação entre o arquiteto e o brincar através da imaginação:

Os jogos infantis sempre foram um terreno fértil para a invenção de «Mundos». Do mesmo modo, os arquitetos também imaginam novos «Mundos». Estes mundos, e os mecanismos de invenção de que dependem, são a essência da exposição, que aborda temas tão variados como a infância e a educação, o planeamento urbano, o espaço público, a história, a arquitetura, a arte e a invenção, com o objetivo de traçar a história tanto dos «Mundos» imaginários, quanto dos imaginados. (Garagem Sul CCB, 2021a)



Figura 54 - Exposição *At Play: Arquitetura & Jogo*. (Autora, 2021)

A visita à exposição foi realizada no dia 5 de dezembro de 2021 conjuntamente com a orientadora. A exposição reforça a relevância do tema “brincar” e da relação entre o jogo e a arquitetura nas suas diferentes escalas¹⁴. Os ambientes expositivos organizaram-se através dos seguintes temas: Caixa de Areia (Fig. 55), Labirinto, Brinquedos, Construção, Estratégia, Cabanas & Arcas (Fig. 56) e Parque Infantil.

¹⁴ Consultar o Anexo C - Folder Exposição *At Play: Arquitetura & Jogo*



Figura 55 - Caixa de Areia. (Autora, 2021)



Figura 56 - Cabanas & Arcas. (Autora, 2021)

Particularmente, no tema Parque Infantil ressalta-se que as crianças têm o direito de brincar e que os primeiros parques foram projetados na segunda metade do século XIX para protegê-las dos perigos da cidade industrial. Com a urbanização das cidades a partir do século XX e o surgimento dos automóveis, esses locais para brincar foram padronizados conforme as regras de segurança atuais¹⁵.

Numa abordagem complementar, diversos elementos como, desenhos, maquetes, imagens e objetos remetiam ao tema do *Play*, e que, de uma maneira mais abstrata, abordavam este mundo imaginário (Fig. 57). No fim da visita, era oferecido pelo Serviço Educativo da Garagem Sul um “atividário”¹⁶ para as famílias, com diversas atividades ilustradas e relacionadas aos temas abordados na exposição.



Figura 57 - Imagem de divulgação da Exposição. Créditos: Pierre Antoine. (Garagem Sul CCB, 2021a)

¹⁵ Informação retirada na visita à exposição (05/12/2021)

¹⁶ Consultar o Anexo D – “Atividário” para famílias Serviço Educativo Garagem Sul

6.3 Oficinas para famílias: *Ouvir a cidade e Playscape*

O Serviço Educativo da Garagem Sul do CCB (Fig. 58) é destinado à realização de oficinas para crianças. No geral, esta proposta nos museus oferece a participação das crianças através de atividades temáticas e oficinas (Fig. 59).

Nestas oficinas, concebidas para todas as idades, os temas abertos pela exposição são o mote para atividades de curta duração que tanto podem acontecer no espaço da Garagem Sul como noutros lugares, levando as ideias e conteúdos expostos para novos contextos. Focadas no aprender-fazendo, estas atividades instigam a imaginação para compreender a arquitetura para além das formas e explorar o sentido crítico e a capacidade de síntese que são próprios da arquitetura. (Garagem Sul CCB, 2021c)



Figura 58 - Serviço Educativo Garagem Sul. (Autora, 2021)



Figura 59 - Divulgação oficinas *At Play: Arquitetura & Jogo*. Créditos: Triciclo Editora. (Garagem Sul CCB, 2021c)

A oficina *Ouvir a cidade*, realizada no dia 27 de novembro 2021 e com duração de uma hora, foi destinada a crianças de 4 a 12 anos (Fig. 60).

Vamos ouvir a cidade e construir um jogo com os seus sons. Depois de brincar acontece magia e descobrimos o Jogo da Memória. Cada equipa levará para casa a memória deste jogo abrindo a reflexão para os sons da cidade. Conceção e orientação: Archikidz Lisboa. (Garagem Sul CCB, 2021c)

Esta oficina, organizada pela Archikidz Lisboa¹⁷, contou com a presença de seis crianças e a participação também das respectivas famílias. A ideia principal era que as crianças

¹⁷ A Archikidz foi criada em Amsterdã com o objetivo de proporcionar às crianças atividades lúdicas com a orientação de profissionais na área da arquitetura. Com bons resultados, foi se espalhando por outras cidades do mundo até chegar, em 2014, à cidade de Lisboa. A plataforma Archikidz Lisboa organiza diversos eventos e *workshops* gratuitos por um grupo de voluntários, enfatizando o importante papel do arquiteto com a comunidade (Archikidz Lisboa, 2014).

escutassem os sons da cidade, identificando ao que correspondia cada som, e na sequência desenhassem em cartelas disponibilizadas pela organização.

Nestas cartelas foram desenhados os sons como por exemplo, o cão, o gato, o hamster, a porta, e assim, formaram-se pares para um jogo da memória (Fig. 61). Portanto, observa-se a importância de explorar os sentidos das crianças, neste caso, a audição, como também, a coordenação motora fina através do desenho.



Figura 60 - Oficina *Ouvir a Cidade*. Créditos: Rita Ochoa, 2021.



Figura 61 - Elementos realizados pelas crianças na oficina. Créditos: Rita Ochoa, 2021.

A oficina *Playscape*, realizada no dia 5 de dezembro 2021 e com duração de uma hora, foi destinada a crianças de 5 a 12 anos (Fig. 62).

Quem sabe mais sobre brincar do que as crianças?

Nesta oficina desafiamos os mais pequenos a serem arquitetos de uma paisagem brincável onde podem explorar e construir brincadeiras fora do parque infantil. Dando uma segunda vida aos materiais do nosso dia a dia, vamos descobrir novas formas de viver os espaços e o poder que temos para os transformar. Conceção e orientação: Joana Jacinto. (Garagem Sul CCB, 2021c)

Esta oficina contou com a presença de duas crianças e foi organizada pela arquiteta paisagista Joana Jacinto. A ideia inicial era que as crianças desenhassem o que mais gostam de brincar no parque infantil. Uma das crianças desenhou um brinquedo com escorrega e a outra uma casa. Por fim, também desenharam elas mesmas no papel.

Ao mostrar alguns resultados de objetos criados por crianças em outro dia de oficina, deu sequência na segunda atividade, pensar em uma cidade. Esta atividade foi consolidada com

materiais recicláveis que correspondiam aos edifícios, equipamentos, árvores e túneis. No centro desenhou-se a via para os automóveis e transportes públicos (Fig. 63).



Figura 62 - Oficina *Playscape*. (Autora, 2021)



Figura 63 - Elementos realizado pelas crianças na oficina. (Autora, 2021)

Logo, salienta-se a capacidade de observação por parte das crianças ao olhar a cidade de maneira espontânea e numa escala distinta dos adultos. Esta oficina evidencia como elas, a partir das suas vivências cotidianas, podem influenciar no desenho pelo arquiteto e urbanista durante o processo projetual. Da mesma forma, devem fazer parte dos processos de planeamento urbano das cidades, afinal também são utilizadoras do espaço público.

Pelo exposto, percebe-se que nas metodologias com as crianças é necessário que haja lugar para um diálogo inicial, criando uma conexão e explicando o que vai ocorrer ao longo da oficina. A participação da família também é uma mais valia na criação de vínculos durante as dinâmicas. Acrescenta-se que a manipulação de materiais adequados com a idade e a exploração dos sentidos são importantes aliados para o desenvolvimento das atividades propostas. Em resumo, ressalva-se que as atividades foram conduzidas acima de tudo com o propósito lúdico, visando a diversão e o aprendizado constantes.

6.4 Observação direta de espaços lúdicos

Para a análise de espaços lúdicos, realizou-se a investigação *in situ* no dia 20 de fevereiro de 2022 e no dia 17 de junho de 2022, a fim de averiguar como se caracterizam. O primeiro objeto de estudo localiza-se em Florianópolis (Santa Catarina, Brasil), escolhido por possuir elementos semelhantes a incluir na componente prática deste trabalho. Foram recolhidos diversos registros fotográficos.

“A fotografia é uma parte essencial dos estudos sobre a atividade no espaço da cidade para documentar situações onde a vida e a forma urbana interagem ou deixam de interagir depois da realização de alguma ação.” (Gehl & Svarre, 2018, p. 24)

No Passeio Primavera Garden - um centro comercial a céu aberto em Florianópolis, existem dois espaços que proporcionam o brincar. Um deles é identificado como parque infantil para a faixa etária de 0 a 12 anos, o qual valoriza o brincar livre e o desenvolvimento motor das crianças. Projetado em parceria com a Escola Dinâmica - Ensino Infantil, Fundamental e Médio, está aberto ao público durante a semana com horário específico, de acordo com o funcionamento da escola. Aos fins de semana o horário é alargado para das 8h às 23h.

O parque possui equipamentos lúdicos em que a criança pode, saltar (Fig. 64), escalar (Fig. 65), escorregar e balançar. Existe também uma caixa de areia (Fig. 66), a qual remete às realizadas pelo arquiteto holandês Aldo van Eyck nos parques infantis de Amsterdã¹⁸, assim como, no tema encontrado na *Exposição At Play: Arquitetura & Jogo*.

Para pavimentação, foi utilizado o piso emborrachado, o qual é anti-impacto, antiderrapante, sem emendas e de fácil manutenção. A principal matéria prima são pneus triturados e pigmentados, o que contribui para o meio ambiente e podendo ser aplicado em diversas superfícies. Além disso, o piso é drenante, sendo indicado tanto para ambientes internos quanto externos (Piso Fácil, 2020).

¹⁸ No contexto português, Martinho (2014) em sua dissertação de mestrado faz uma investigação pertinente sobre os parques infantis desenvolvidos pelo arquiteto holandês Aldo Van Eyck num período de pós-guerra. Os objetos de estudo foram os mais de setecentos parques entre 1947 e 1978 que contribuíram para a recuperação da cidade de Amsterdã, sendo relevante para a conscientização do jogo no tecido urbano como função social em determinados contextos, bem como, na dinâmica das cidades.



Figura 64 - Elementos para saltar.
(Autora, 2022)



Figura 65 - Elementos para escalar.
(Autora, 2022)

Observou-se também a importância de locais para os pais e cuidadores sentarem enquanto as crianças brincam, já que essas dinâmicas geram momentos de convívio entre as pessoas, conhecidas entre si ou não.

O outro espaço existente foi um elemento de água que atrai muitas crianças de todas as idades e os próprios adultos (Fig. 67). Este apresenta um pavimento cerâmico, também antiderrapante, que permite que as crianças corram e brinquem com segurança. É importante ressaltar que a água deve ser tratada com frequência para evitar contaminações, fator que já exige maior cuidado quando falamos sobre elementos com água parada em espaços públicos.



Figura 66 - Caixa de areia.
(Autora, 2022)



Figura 67 - Elemento de água.
(Autora, 2022)

O segundo objeto de estudo foi o Jardins da Água no Parque das Nações (Lisboa, Portugal), escolhido por ser um espaço público que recebe muitas crianças ao longo do ano, devido à localização do Oceanário de Lisboa. Durante o processo de observação, num primeiro momento, registrou-se a presença de duas crianças brincando com o pavimento perto da água. O objetivo de uma delas era atravessar pelo pavimento sobre a água sem ter contato direto, já a outra criança, saltava a pequenas plataformas numa sequência linear (Fig. 68).

A água que inunda aquele espaço origina uma cascata, que emite sons relaxantes. Após dessa cascata encontra-se um ambiente mais reservado com um pequeno lago com pedras, vegetação e caminhos por cima d'água. Nas laterais havia duas paredes com um recorte quadrado, em que um grupo de crianças se apropriou daquele vazio para se sentar, conversar e brincar (Fig. 69).

Através destas observações, verifica-se que é essencial diversificar os espaços e os elementos que os compõe, para que as crianças tenham oportunidade de vivenciar mais brincadeiras ao ar livre. Complementarmente, deve-se utilizar materiais adequados para um bom uso, uma boa durabilidade e de fácil manutenção. Ambientes em contato com elementos vegetais, por exemplo, podem transformar a forma como acontece a interação das crianças com o meio. Por fim, identificou-se que a interação entre as crianças ao brincar, promove a socialização e a regulação emocional.



Figura 68 - Elemento de água.
(Autora, 2022)



Figura 69 - Parede lúdica.
(Autora, 2022)

7. Proposta arquitetônica-urbana

“Se trata de considerar la ciudad como un laboratorio, un lugar de investigación, donde se está dispuesto a modificar profundamente la óptica, las perspectivas, los objetivos.” (Tonucci, 2015, p. 48)

7.1 A cidade como laboratório

No dia 14 de abril de 2022, juntamente com a Beira Serra Associação de Desenvolvimento, realizou-se uma atividade com crianças de 4-10 anos, no Bairro das Nogueiras. Dentro da metodologia de investigação, foi delineada uma tarde de brincadeiras, com o objetivo de observar e registrar como as crianças se relacionam com diferentes espaços do bairro, e apontando assim possibilidades para o desenho de espaços para brincar. Além disso, como objetivo transversal, foi possível proporcionar o convívio e a interação entre a comunidade inserida naquele contexto¹⁹. Primeiramente, para informar e convidar a comunidade, foi realizado um cartaz para a divulgação da atividade, com o título *Brin-Criar no Bairro* (Fig. 70).



Figura 70 - Cartaz de divulgação. (Autora, 2022)

¹⁹ Consultar o Apêndice A - Documento Laboratório

Ao tratar esta atividade como antecedente do projeto prático e investigar em que momento entra a participação das crianças, ressalta-se que já preexistia duas visitas ao Bairro das Nogueiras, visando quais os possíveis espaços a intervir. Ressalta-se que pelo fato de este trabalho se encontrar no âmbito acadêmico, o laboratório não pôde ser conduzido no sentido participativo, já que o projeto não será efetivamente construído. Ou seja, não faria sentido trabalhar com as crianças sobre eventuais espaços a construir, inquirindo por exemplo sobre suas preferências, já que, no fim, nenhum espaço em concreto lhes iria ser devolvido. No entanto, é importante afirmar que se considera a participação das crianças essencial para o processo projetual, não apenas de espaços infantis, mas em geral de todos os espaços da cidade.

Como já mencionado, esta atividade teve como fim observar como as crianças se relacionam com diferentes espaços no bairro e que tipo de brincadeiras privilegiam, apontando assim para pistas e abordagens projetuais.

Para a concepção da atividade (Fig. 71 e 72), foram selecionadas brincadeiras organizadas por grupos de acordo com Neto (2020), nomeadamente o jogo com objetos, definido como a capacidade de manusear ou manipular objetos diversos, previamente construídos ou criados pela criança (neste caso, as caixas de cartão e bolas de sabão); o jogo social, através do uso de regras simples ou complexas definidas na interação social (neste caso, o elástico, jogo da macaca e berlindes); e o jogo de atividade física, relacionado com a atividade motora (neste caso, o estafeta).



Figura 71 - Atividade no Bairro das Nogueiras. Créditos: Hannah Figliolino, 2022.



Figura 72 - Atividade no Bairro das Nogueiras. (Autora, 2022)

A atividade foi concretizada com 10 crianças, com a duração de 2 horas, onde as brincadeiras foram supervisionadas por 6 adultos. Entre os materiais utilizados estavam: giz de quadro, corda, elástico, bolas de sabão, berlindes, papel, lápis de cor, canetinhas, caixas de papelão e bola de futebol macia.

Para analisar como elas interagiam com cada espaço ao ar livre, em diferentes locais do bairro a intervir, foram enumeradas as brincadeiras no chão com giz de quadro e dada a indicação que elas os procurariam conforme o mapa da atividade (Fig. 73). Sob a perspectiva de Jacinto (2022):

Ao observarmos as crianças a utilizar o espaço, conseguimos entender os problemas que nele existem e as suas potencialidades, assim como os elementos que para as crianças são importantes, de forma a que sejam mantidos e até exponenciados. Podemos com essas informações desenhar espaços muito mais adequados às necessidades das crianças. Além disso elas dão-nos novas perspectivas sobre o espaço, que nos podem indicar novas formas de olhar para o mesmo e novos elementos que devemos integrar no ambiente.²⁰



Figura 73 - Mapa da atividade. (Imagem da autora a partir do Google Maps, 2022)

²⁰ Consultar o Apêndice C - Entrevista [28/05/2022]

Primeiramente, reuniu-se as crianças em círculo na quadra existente, realizando uma dinâmica quebra-gelo, ou seja, uma atividade descontraída para a apresentação de cada um. Com auxílio de uma bola de futebol macia, jogou-se para as pessoas do círculo onde, ao receber a bola, eram verbalizados os nomes (Fig. 74 e 75).



Figura 74 - Dinâmica quebra-gelo. Créditos: Hannah Figliolino, 2022.



Figura 75 - Dinâmica quebra-gelo. Créditos: Hannah Figliolino, 2022.

As crianças correram bastante pelo bairro à procura da numeração das brincadeiras, sendo o desafio número 1 a brincadeira do elástico (Fig. 76). Nesta brincadeira localizada na rua central do bairro, duas pessoas ficam em cada ponta do elástico a segurar e depois, uma pessoa de cada vez, pula de diferentes maneiras com o elástico (Fig. 77).



Figura 76 - A encontrar o número 1. Créditos: Hannah Figliolino, 2022.



Figura 77 - Elástico. Créditos: Hannah Figliolino, 2022.

Uma das observações feita neste momento foi como as crianças, ao esperar na fila pela sua vez, brincavam com o hidrante existente no local. Portanto, podemos perceber que este objeto proporciona uma dimensão lúdica, por estar à escala da criança (Fig. 78 e 79).



Figura 78 - Interações. Créditos:
Hannah Figliolino, 2022.



Figura 79 - Interações. Créditos:
Hannah Figliolino, 2022.

O desafio número 2 localizava-se próximo ao antigo parque infantil e consistia em criar uma brincadeira com caixas de cartão. Neste espaço também foram distribuídas bolas de sabão, como desafio número 3, para as crianças se divertirem com o vento que espalhava as bolinhas pelo ar. A maioria das crianças, instintivamente, entraram nas caixas e brincaram de se esconder, outra disse que estava no comboio. Outra criança pegou uma caixa menor e colocou na cabeça, fingindo ser um chapéu (Fig. 80 e 81).



Figura 80 - Caixas de cartão. Créditos:
Hannah Figliolino, 2022.



Figura 81 - Caixas de cartão. Créditos:
Hannah Figliolino, 2022.

O desafio número 4 e o número 5 eram localizados na rua tardoz do bairro, próxima à Ribeira da Atalaia. O primeiro era pular corda e o segundo as crianças foram divididas em grupos para brincar de estafeta, com o objetivo de bater na mão do colega da mesma equipe e chegar o mais rápido até a linha de chegada (Fig. 82 e 83).



Figura 82 - Corda. Créditos:
Hannah Figliolino, 2022.



Figura 83 - Estafeta. Créditos:
Hannah Figliolino, 2022.

O desafio número 6 foi realizado na quadra destinado aos berlindes (Portugal) ou bola de gude (Brasil). Com um círculo desenhado com giz no chão, as crianças em fila tinham que atirar a bola maior nas menores para tirar elas do círculo. Ao conseguirem, cada um guardava as bolinhas menores consigo (Fig. 84). O desafio número 7 era o jogo da macaca (Portugal) ou amarelinha (Brasil) que foi desenhado no chão com giz de quadro. O objetivo era saltar a sequência, jogando a pedrinha em diferentes números a cada rodada (Fig. 85).



Figura 84 - Berlindes. Créditos:
Hannah Figliolino, 2022.



Figura 85 - Jogo da macaca.
Créditos: Hannah Figliolino,
2022.

Dentro da sede da Associação Beira Serra dentro do bairro, organizou-se o desafio número 8 que era desenhar as brincadeiras que mais gostaram ao ar livre²¹. Em geral, as crianças desenharam o jogo da macaca, corda, elástico, jogo de basquete e de futebol (Fig. 86 e 87).



Figura 86 - Desenhos. Créditos: Hannah Figliolino, 2022.



Figura 87 - Desenhos. Créditos: Hannah Figliolino, 2022.

Para finalizar, concretizou-se também um lanche coletivo em que as crianças já haviam preparado os *cupcakes* para recarregar as energias após as brincadeiras. E por fim o agradecimento e a despedida (Fig. 88 e 89).



Figura 88 - Lanche coletivo. (Autora, 2022)



Figura 89 - Despedida. Créditos: Beira Serra, 2022.

Entre as observações realizadas no momento da atividade, notou-se que havia pessoas do bairro a observar as brincadeiras apoiadas no guarda-corpo estrutural, na quadra existente (Fig. 90). Este fato ressalta as novas vivências criadas naquela comunidade e a necessidade de locais confortáveis para as pessoas estarem. De acordo com Jacobs (2011): “devem existir olhos para a rua, os olhos daqueles que podemos chamar de proprietários naturais da rua.” (p.34)

²¹ Consultar Apêndice B - Desenho das crianças no Laboratório



Figura 90 - Observação. Créditos: Hannah Figliolino, 2022.

No fim da atividade, de maneira mais informal, brincou-se com duas crianças as “bolinhas saltitonas”. O objetivo era jogar as bolinhas dentro do buraco na caixa de sapato. A atividade foi realizada na calçada próxima ao muro de contenção (Fig. 91 e 92).



Figura 91 - “Bolinhas saltitonas”. Créditos: Hannah Figliolino, 2022.



Figura 92 - “Bolinhas saltitonas”. Créditos: Hannah Figliolino, 2022.

Em muitos momentos, pelo observado as crianças costumam jogar bola e andar de bicicleta pelas ruas (Fig. 93). Em relação às escadarias exteriores, entre os blocos de habitação, as mais utilizadas pelas crianças foram as duas mais extremas do bairro. Outra observação foi como as crianças mostraram interesse em escalar o guarda-corpo da rua tardoz, e como acaba funcionando com local para apoiar-se ou até sentar-se (Fig. 94).



Figura 93 - Bola na rua central. Créditos:
Hannah Figliolino, 2022.



Figura 94 - Interação com guarda-corpo. Créditos:
Hannah Figliolino, 2022.

A partir da análise dos resultados do laboratório e de modo a concluir, admite-se que a rua tardoz e a zona próxima à horta configuram zonas preferenciais e maiores benefícios para os espaços de brincar:

1. Proporcionar alguma relação/ligação com a quadra existente;
2. Relação visual com a ribeira e a vegetação local;
3. Possível conexão com a horta comunitária;
4. Menor circulação de automóveis e estacionamento na via próxima a ribeira.

7.2 Conceito e princípios orientadores do projeto

O conceito do projeto baseia-se em, através do plano horizontal e do plano vertical, dar cor ao bairro cinzento tendo como ponto de partida o laboratório desenvolvido com as crianças, assim como os casos de estudo. Com a experimentação da topografia através da maquete física, observou-se dificuldade de grandes intervenções no território aparentemente consolidado devido à sua topografia acentuada em relação à estrada e à ribeira (Fig. 96).

Partindo desse princípio, a proposta do parque residencial dentro do seu limite de intervenção procura integrar desde o momento de chegada ao bairro (Norte) até a horta comunitária existente (Sul). A fim de priorizar o pedestre, onde atualmente as vias de automóvel e os estacionamento prevalecem, propõem-se alterações de mobilidade para o desenho urbano como:

1. A rua superior, segue com circulação de automóveis nos dois sentidos, porém com modificações nas passadeiras tornando-as mais largas, lúdicas e seguras para os pedestres.
2. A rua inferior onde antes havia uma pequena calçada destinada ao pedestre, agora, é uma via partilhada, ou seja, uma zona de coexistência dando prioridade ao pedestre. Sugere-se a redução da velocidade dos automóveis para 10 km/h, com possibilidade de acesso às garagens existentes somente por parte dos moradores do bairro. Propõe-se também uma calendarização entre os moradores para que todos os domingos pela manhã a rua seja destinada apenas para acesso pedonal, dedicando novas vivências para aquele espaço, onde as pessoas possam andar de bicicleta, patins e praticar atividade física. A nova via partilhada também pretende conectar-se à Garagem 33 e às varandas durante o percurso. É importante ressaltar que este tipo de via deve possuir as sinalizações adequadas para evitar acidentes graves.
3. A conexão entre as duas ruas, mencionadas nos pontos 1 e 2, foi interrompida para a implantação de uma nova área recreativa. Esta apresenta uma quadra desportiva renovada, espaços para sentar e equipamentos lúdicos que devem estar de acordo com as normas de segurança europeias vigentes. Nesse sentido, houve um redesenho do impasse para os automóveis na rua superior e a criação de uma plataforma na rua inferior que serve como impasse, seguindo a mesma linguagem das varandas.

Sendo assim, a ideia principal com essas alterações foi conseguir conectar e valorizar os ambientes para que as crianças e toda a comunidade possam ter mais oportunidades de viver o espaço público, procurando também uma nova identidade ao bairro.



Figura 95 - Limite de intervenção do projeto. (Imagem da autora a partir do Google Maps, 2022)

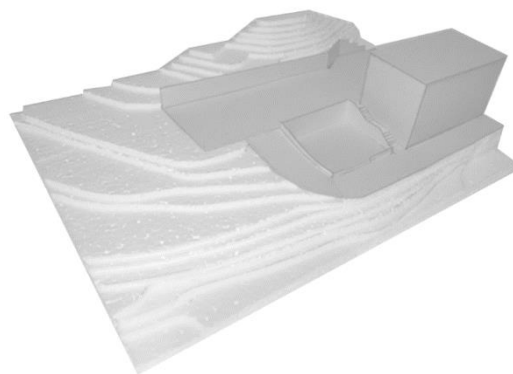


Figura 96 - Maquete de estudo topografia. (Autora, 2022)

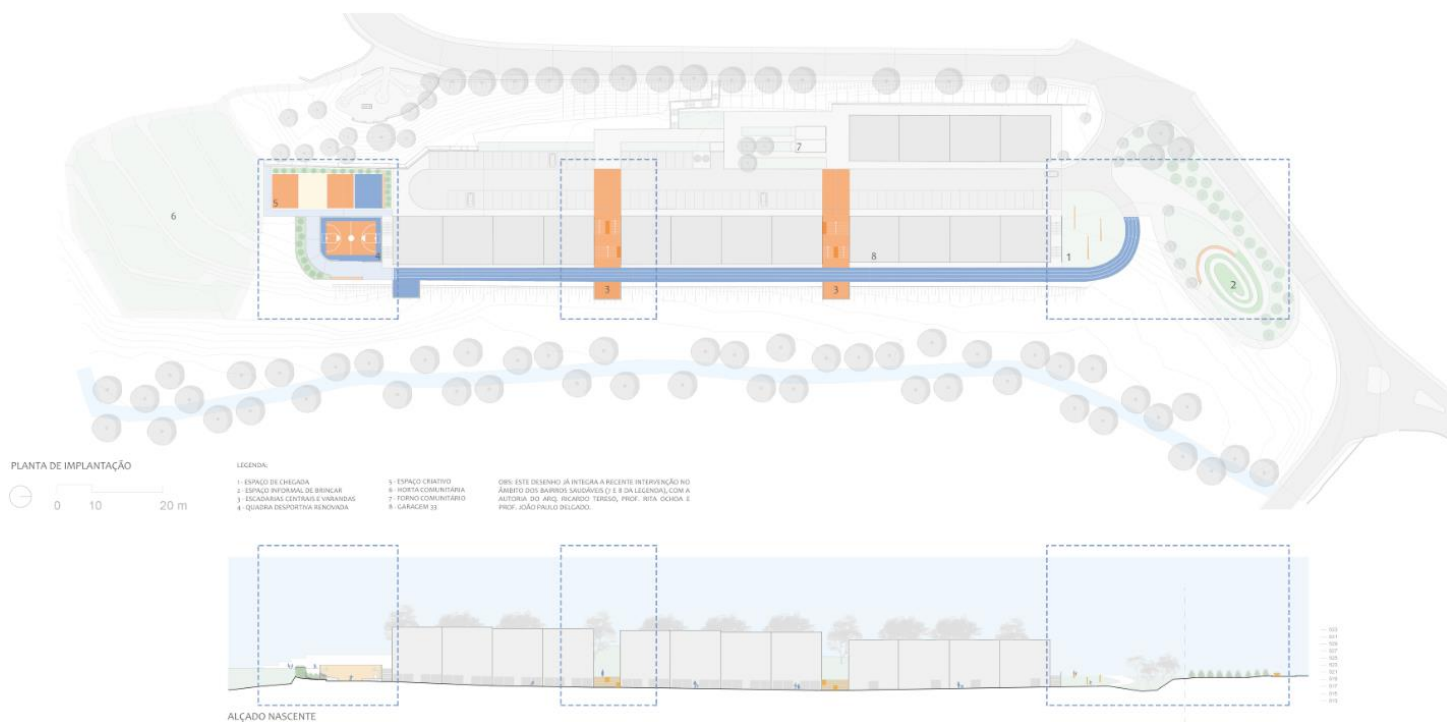


Figura 97 - Planta de implantação e alçado nascente. (Autora, 2022)

7.3 Espaços que acompanham o projeto

A proposta arquitetônica-urbana desenvolve-se através de um percurso pelos distintos espaços, seguindo a geometria e ritmos existentes no bairro. Com base na intervenção mínima e a relação com a paisagem local, cada espaço com a sua respectiva função corresponde a uma unidade através do mobiliário, das cores, materiais e pavimentos. A ideia é que todo o percurso promova jogos, movimento, desafios e convívio coletivo, onde as cores escolhidas alertam para as áreas de permanência essencialmente das crianças.

O espaço de chegada (1) identifica-se como o primeiro contato com o bairro. Tirando partido da topografia e da relva no local, propõe-se elementos paralelos à uma das escadarias existentes. Estes elementos em betão com vazios circulares e coloridos permitem a exploração por parte das crianças tanto sozinhas como em grupos (Fig. 98).

O espaço informal de brincar (2) configura um novo uso à localização do antigo parque infantil. Ao remover o pavimento emborrachado danificado e com a implantação de uma espiral com plantas autóctones (flora nativa da região), pretende-se que este espaço seja apropriado sensorialmente por parte das crianças. Por localizar-se numa zona próxima à via de automóveis, inseriu-se uma faixa arbustiva de proteção enfatizando também para a importância do contato das crianças com os elementos naturais (Fig. 99).

O design do mobiliário, por exemplo, o banco em betão pigmentado foi pensado seguindo a geometria da calçada existente, com as laterais inclinadas e sem arestas vivas, proporcionando mais ludicidade e segurança das crianças. Este espaço flexível pode também ser usado para fazer piqueniques.



Figura 98 - Espaço de chegada. (Autora, 2022)

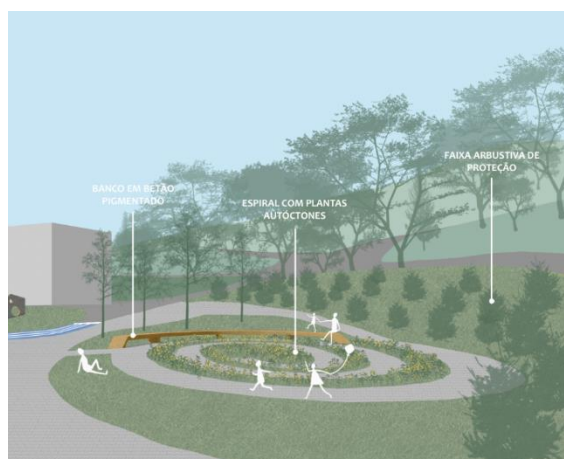


Figura 99 - Espaço informal de brincar. (Autora, 2022)

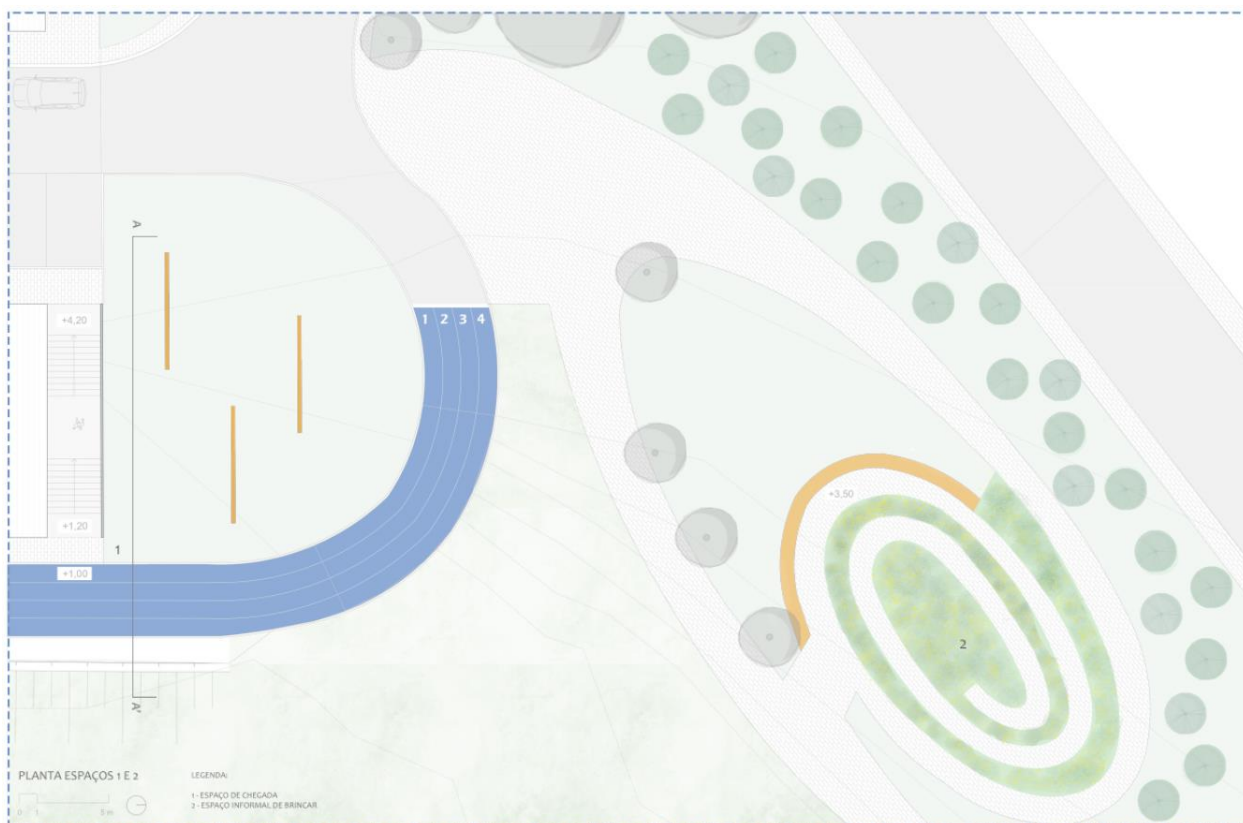


Figura 100 - Planta baixa espaços 1 e 2. (Autora, 2022)

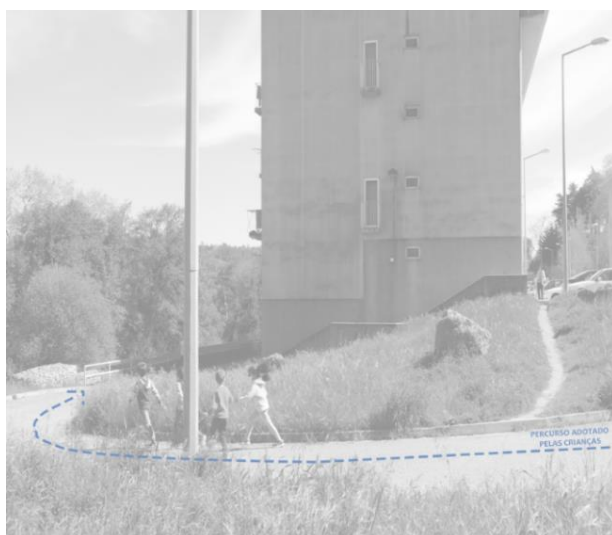


Figura 101 - Análise laboratório Brin-Criar no Bairro. (Autora, 2022)



Figura 102 - Perfil AA'. (Autora, 2022)

As escadarias centrais e as varandas (3), orientadas no mesmo eixo de visualização, pretendem valorizar a relação visual com a ribeira e a paisagem. Longitudinalmente a via partilhada, com uma pintura no pavimento e um novo guarda-corpo, conecta toda a proposta e aumenta o espaço para o pedestre (Fig. 103). Esta linha contínua e integradora teve como referência os casos de estudo, essencialmente o projeto *Solvallsparken*.

Nas duas escadarias entre os blocos habitacionais, para além da circulação vertical entre as ruas do bairro tornou-se um ambiente mais lúdico através de escorregas integrados com os degraus, moldados para aquele espaço. Os escorregas são em aço inox para maior durabilidade e visto que estão protegidos do calor pela sombra dos edifícios. Já nas varandas o mobiliário escolhido são assentos de madeira tratada, um material mais natural e acolhedor. Nessas varandas é possível criar uma experiência sensorial, ao aproximar as pessoas da vegetação próxima à ribeira, onde podem permanecer, brincar e interagir (Fig. 104 e 105).



Figura 103 - Via partilhada. (Autora, 2022)



Figura 104 - Escadarias centrais. (Autora, 2022)

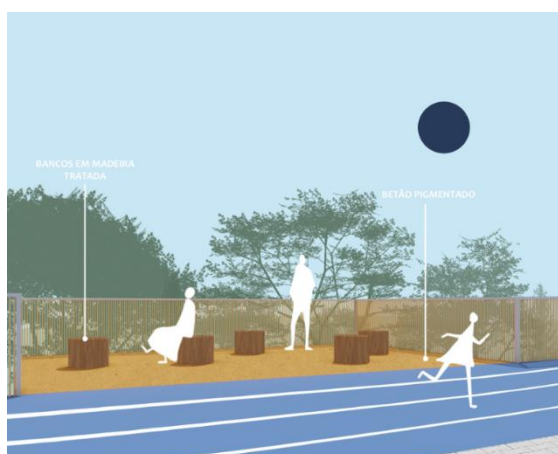


Figura 105 - Varandas. (Autora, 2022)

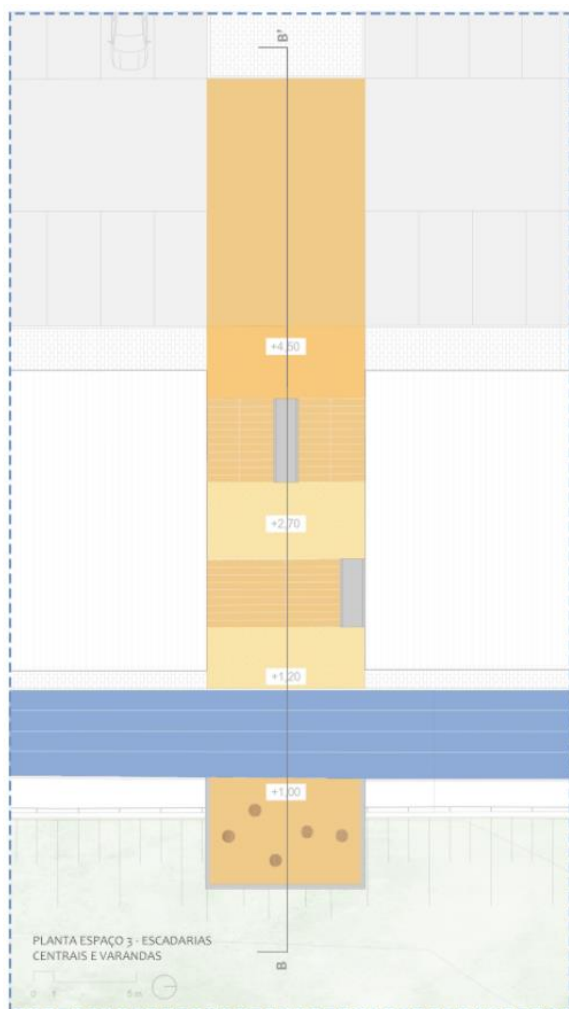


Figura 108 - Planta baixa espaço 3. (Autora, 2022)



Figura 106 - Análise laboratório Brin-Criar no Bairro. (Autora, 2022)

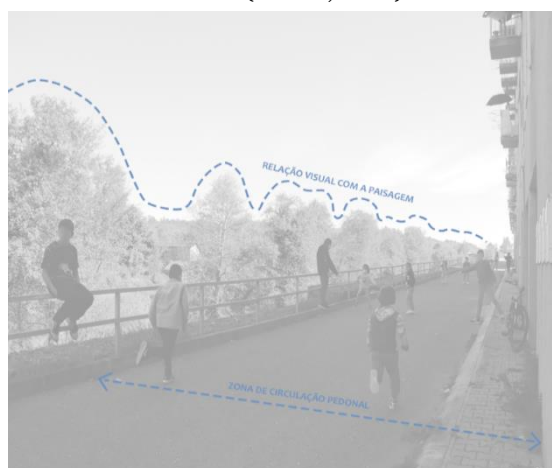


Figura 107 - Análise laboratório Brin-Criar no Bairro. (Autora, 2022)

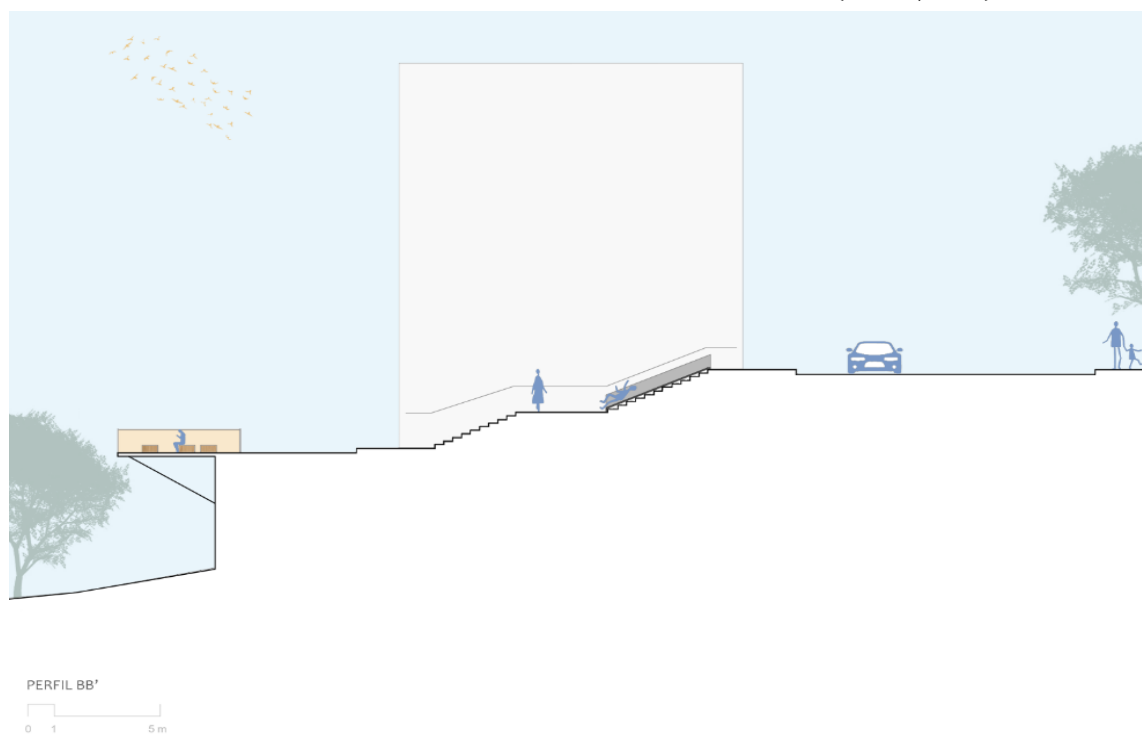


Figura 109 - Perfil BB'. (Autora, 2022)

A quadra desportiva renovada (4) está no enquadramento de uma estrutura pré-existente em betão, onde já existia o uso de jogos com bola por parte das crianças. Por esse motivo resolveu-se manter o uso, qualificando o espaço com a pintura adequada no pavimento e equipamentos desportivos como futebol e basquetebol (Fig. 110). Sugere-se a idealização de um novo mural artístico para a parede de fundo da quadra, de acordo com a linguagem, as cores da proposta e com a participação das crianças do bairro no processo de criação e execução.

O espaço criativo (5) localizado próximo à horta comunitária conta com distintas superfícies como areia, betão poroso e pavimento emborrachado, organizados espacialmente através de guias e lajetas de betão. Isso permite com que as crianças tenham contato com diferentes texturas e alturas (Fig. 111). Entre os equipamentos escolhidos para este espaço, procurou-se modelos que fossem mais aliantes que os convencionais e que fortaleçam a relação social, emocional e superação de desafios. O banco em betão pigmentado foi estrategicamente posicionado como apoio para os pais e cuidadores, juntamente com uma faixa de arbustos para proteção daquele espaço em relação ao estacionamento (Fig. 112).

Vale destacar também para este espaço o vigente Decreto-Lei 203/2015 de 17 de setembro, o qual estabelece um princípio geral de segurança aplicável na conceção e planeamento dos espaços de jogo e de recreio, bem como nos equipamentos e superfícies de impacto.

As análises concretizadas através do laboratório permitiram uma reflexão acerca do bairro a intervir. Durante as atividades desenvolvidas e com a utilização dos espaços informalmente pelas crianças, foi possível compreender melhor os acessos, as circulações, preferências de percursos e brincadeiras. Observou-se majoritariamente a ausência de elementos e espaços adequados para estar e brincar com segurança visto que as vias do bairro foram projetadas essencialmente para automóveis.

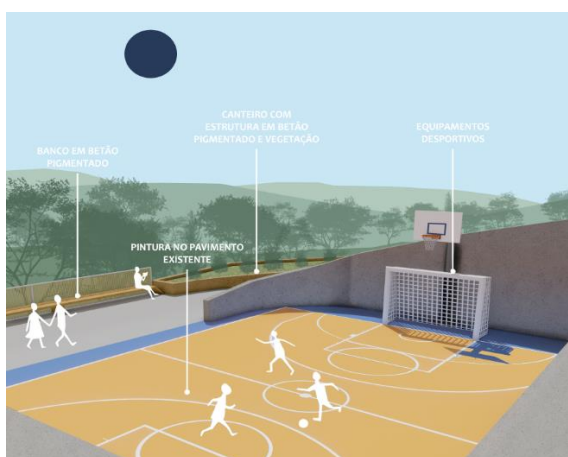


Figura 110 - Quadra desportiva renovada. (Autora, 2022)



Figura 111 - Espaço criativo. (Autora, 2022)

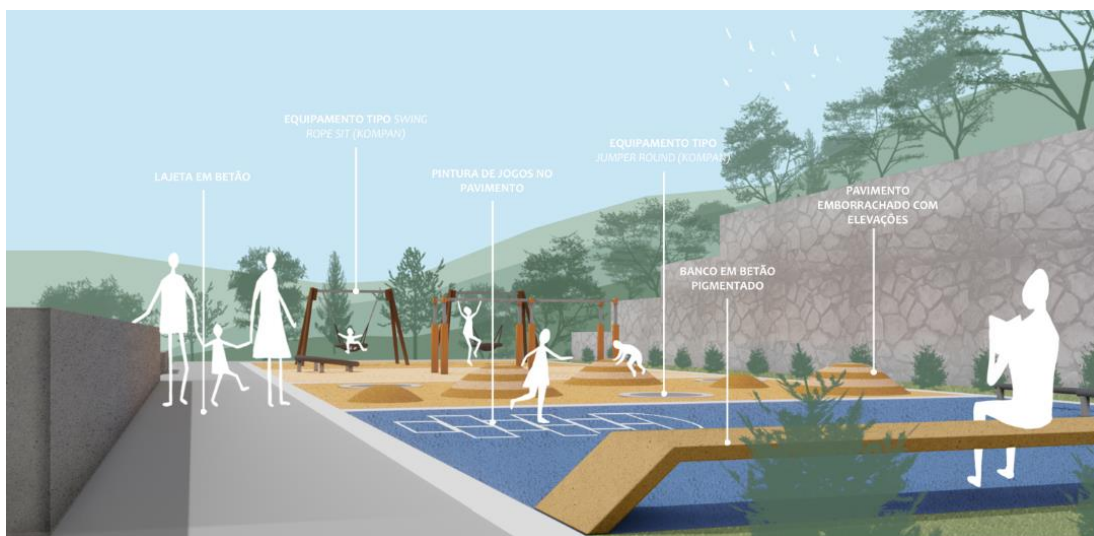


Figura 112 - Espaço criativo. (Autora, 2022)



Figura 113 - Planta baixa espaços 4 e 5. (Autora, 2022)

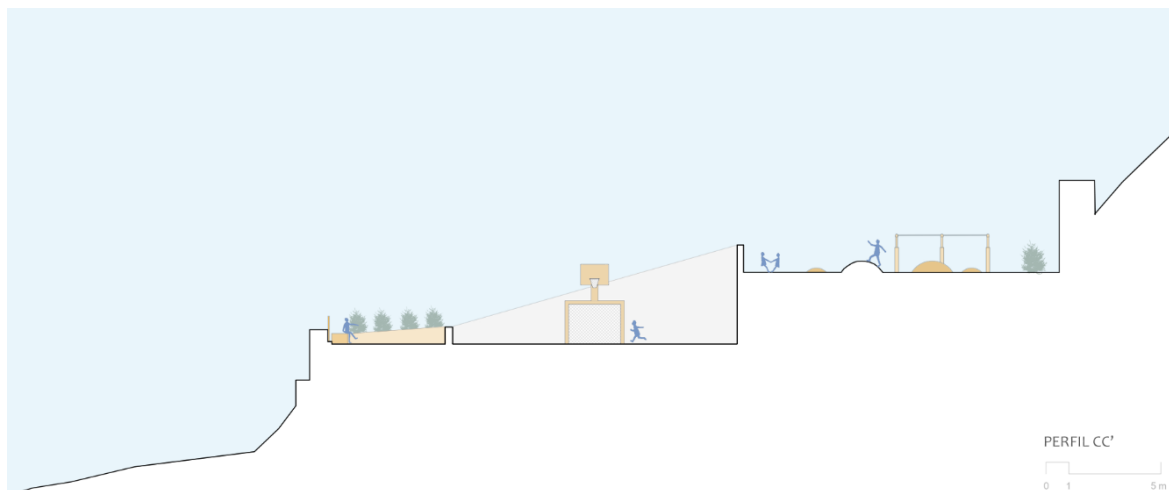


Figura 114 - Perfil CC'. (Autora, 2022)



Figura 115 - Análise laboratório Brin-Criar no Bairro. (Autora, 2022)



Figura 116 - Análise laboratório Brin-Criar no Bairro. (Autora, 2022)

8. Conclusão

A habitação e o espaço livre exterior deverão ser uma realidade nas cidades do futuro, para que seja possível às crianças irem à rua em segurança e brincarem livremente de forma individual e com os amigos. Torna-se urgente devolver a rua às crianças. (Neto, 2020, p. 185)

O brincar é fundamental para proporcionar autonomia, desenvolvimento motor, emocional e cognitivo das crianças, assim como a melhoria da sociabilidade entre elas e com o meio em que habitam. Torna-se assim relevante compreender a importância das crianças como utilizadoras dos espaços e como elas devem fazer parte dos processos de desenho da cidade como cidadãs. Além disso, com a pandemia do COVID-19 com início em 2020, observou-se ainda mais a necessidade de tornar as ruas melhores para as pessoas, qualificando os espaços públicos em ambientes mais saudáveis e convidativos.

Como antecedentes desta investigação mencionou-se a participação da equipe de finalistas do MIA.UBI, juntamente com os docentes, no Programa Nacional Bairros Saudáveis, que teve como finalidade o projeto de espaço público - Pátio dos 80 Fogos na Boidobra. Este projeto, assim como o projeto Pontes no Bairro das Nogueiras, ressaltam uma interação entre a academia e a comunidade local, possibilitando metodologias e experiências projetuais diversas.

O objetivo geral colocado para esta dissertação foi propor a regeneração do espaço público escolhido para estudo visando torná-lo mais atrativo para as pessoas, através do brincar. Com isso, o foco da investigação centrou-se em aprofundar os temas “brincar e cidade” e “brincar e espaço público” primeiramente sob uma perspectiva teórica.

Como o brincar pode melhorar vivências no espaço público em contexto de habitação social?

Ao longo da investigação, abordou-se como uma cidade que funciona para as crianças funciona bem para todos. Nesse sentido, o brincar no espaço público propicia uma melhor relação entre a comunidade e cria um vínculo com o lugar onde vivem. Em contexto de habitação social, locais mais invisibilizados, reforça-se ainda mais a necessidade de criar meios e espaços lúdicos para que a rua seja o ponto de encontro para estas vivências.

Concluída a investigação, pode-se afirmar que é imprescindível repensar as vias, as calçadas e os equipamentos infantis com o objetivo de aumentar as oportunidades e os desafios dentro das cidades. Logo, deve-se ponderar o ponto de vista das crianças, também cidadãs, como utilizadoras destes espaços.

Como devem ser essas metodologias que integram as crianças no processo, mais precisamente, como consultá-las?

Ao realizar uma pesquisa sobre diversos projetos relacionados com o brincar, constatou-se que entre as práticas existem: oficinas em serviços educativos nos museus e instituições, ações participativas por parte de ateliês, atividades ao ar livre promovidas por associações, além de campanhas nacionais e internacionais. No âmbito da componente prática deste trabalho, olhar a cidade como laboratório serviu como metodologia para observar e registrar como as crianças se relacionavam com diferentes espaços do bairro a intervir, por meio de brincadeiras ao ar livre, produção de desenhos e diálogo informal - portanto, também através do brincar.

De que forma esses espaços podem e devem ser desenhados com a participação das crianças?

O arquiteto possui uma grande responsabilidade social ao propor soluções para os mais diversos contextos urbanos. Considera-se relevante a inclusão das crianças durante esses processos, promovendo a cocriação. Dessa forma, é necessário ponderar que seja um processo lúdico e de acordo com a faixa etária para que elas possam exercer a sua cidadania e melhorar os espaços que utilizam. Ressalta-se que neste trabalho, pelo fato de inserir-se no âmbito acadêmico, o laboratório não pôde ser conduzido no sentido participativo, já que o projeto, a princípio, não será efetivamente construído e, portanto, para não gerar expectativas às crianças.

Como materializar esses espaços para brincar no bairro de intervenção?

A possibilidade de mudar o cenário atual do Bairro das Nogueiras, situado numa zona periférica em relação ao Teixoso e à cidade da Covilhã, para uma nova dinâmica urbana desenvolve-se através de um percurso pelos distintos espaços, seguindo a geometria e ritmos existentes no bairro. Com base no brincar, na intervenção mínima e na relação com a paisagem local, cada espaço com a sua respectiva função corresponde a uma unidade através do mobiliário, das cores, materiais e pavimentos.

Através do trabalho até aqui realizado, considera-se terem sido alcançados os objetivos elencados, quer de um ponto de vista teórico, quer através da experiência projetual desde o desenho urbano até a escala 1:200 por fim realizada, no Bairro das Nogueiras. Visando servir como base para futuras aplicações, esta procurou atender as crianças e a comunidade como um todo, seja através da criação de um conjunto de espaços lúdicos, até então inexistentes, para que as pessoas possam finalmente interagir no espaço público, seja em contato com os espaços verdes ali existentes, mas até agora desvalorizados - principalmente no contexto pós-pandêmico que vivemos.

Bibliografia

- 1,2,3 Macaquinho do Xinês. (2016). O Brinconauta. Recuperado 4 de abril de 2022, de <https://123macaquinhodoxines.wordpress.com/o-brinconauta-2/>
- André, M. R. (2022, dezembro 5). Em Lisboa, há um Conselho de Crianças em construção. Recuperado 14 de dezembro de 2022, de Lisboa Para Pessoas website: <https://lisboaparapessoas.pt/2022/12/05/conselho-de-criancas-bicultura-lisboa/>
- Antunes, B., & Sayegh, S. (2018). *Casacadabra: Cidades para brincar* (1ª ed.). São Paulo: Pistache Editorial.
- Archdaily Brasil. (2021, agosto 30). Micro Parque Comunidade de Songzhuang / Crossboundaries [Songzhuang Micro Community Park / Crossboundaries]. Recuperado 5 de março de 2022, de Archdaily Brasil website: https://www.archdaily.com.br/br/967566/micro-parque-comunidade-de-songzhuang-crossboundaries?ad_source=search&ad_medium=search_result_all
- Archikidz Lisboa. (2014). Apresentação. Recuperado 6 de abril de 2022, de <http://www.archikidz-lisboa.com/apresentacao/>
- ArkiPlay. (2021, novembro 15). Vamos renovar o nosso campo de jogos [Página do Facebook]. Recuperado 6 de abril de 2022, de <https://www.facebook.com/Arkiplay/posts/pfbid02GU2Grh1X7Up8y7b9GeQsJVKBKTd7YU452beM26jceJ3YhMeaYXLbNzDqMmzQnabjl>
- ArkiPlay. (2022). ArkiPlay [Página do Facebook]. Recuperado 6 de abril de 2022, de https://www.facebook.com/Arkiplay/?ref=page_internal
- Arnstein, S. R. (1969). A Ladder Of Citizen Participation. *Journal of the American Institute of Planners*, p. 216–224. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/01944366908977225>

- Bairros Saudáveis. (2020a). *Ficha de Candidatura nº 715. Projeto Pátio dos 80*. Beira Serra Associação de Desenvolvimento. Recuperado de <https://candidaturas.bairrossaudaveis.gov.pt/candidatura/index.htm?pp=1;n=715>
- Bairros Saudáveis. (2020b). *Ficha de Candidatura nº 737. Projeto Pontes*. Beira Serra Associação de Desenvolvimento. Recuperado de <https://candidaturas.bairrossaudaveis.gov.pt/candidatura/index.htm?pp=1;n=737>
- Bairros Saudáveis. (2020c). *Ficha de Candidatura nº 475. Projeto Incentivar a Partilha na Cruz de Pau (CIaP)*. Incentivar Partilha - Associação. Recuperado de <https://candidaturas.bairrossaudaveis.gov.pt/candidatura/index.htm?pp=1;n=475>
- Bairros Saudáveis. (2020d, outubro 16). Programa Bairros Saudáveis. Recuperado 6 de abril de 2022, de <https://www.bairrossaudaveis.gov.pt/o-programa/o-que-e/index.htm>
- Bandeirinha, J. A. (2016). Nuno Teotónio Pereira 1950-1970: Arquitetura como prática política. *Lisboa: CEACTION/UAL - Centro de Estudos de Arquitetura, Cidade e Território da Universidade Autónoma de Lisboa, Estudo Prévio*, pp.1-21. Recuperado de <http://www.estudoprevio.net/>
- Beira Serra. (2022a, abril 19). Atividade “Brin-Criar no Bairro” [Página do Facebook]. Recuperado 19 de abril de 2022, de BEIRA SERRA - Associação de Desenvolvimento website: <https://www.facebook.com/beiraserra/posts/pfbido2i1PNwcAXEwDj9CdG4HvKNG5cqWFsRqDp6cyYKhukkNQJGCSwDJHoKN774F5u64wwl>
- Beira Serra. (2022b, julho 12). Atividade “Que Lata!” [Página do Facebook]. Recuperado 12 de julho de 2022, de BEIRA SERRA - Associação de Desenvolvimento website: <https://www.facebook.com/beiraserra/posts/pfbidoEmfLQJGJSttrZnJUcVK16XFbsm1XmmkZTF9vPJWqKaWgLPiCEZ1qZqqfdvess7pNl>
- BIP/ZIP. (2022). O Programa BIP/ZIP. Recuperado 6 de abril de 2022, de <https://bipzip.lisboa.pt/conhece-os-bipzip/programa-bipzip/index.htm>
- Borja, J., & Muxí, Z. (2003). *El espacio público: Ciudad y ciudadanía*. Barcelona: Electa.

- Brincapé. (2018). Brincapé. Recuperado 6 de abril de 2022, de <https://brincape.com/>
- Brincapé. (2022, novembro 18). Incubadora do Brincar [Página do Facebook]. Recuperado 15 de dezembro de 2022, de <https://www.facebook.com/brincape.comunidade/posts/pfbido37Hx4N53NfftDsHnxmHTsXU1sR5t83hptzpYZFDK1h5pxAXT5RpUtMznSjsCEkKypI>
- Campos, A. (2013). *Habitação Social no Concelho da Covilhã: Inclusão ou Exclusão* (Dissertação de Mestrado em Sociologia, Universidade da Beira Interior). Universidade da Beira Interior, Covilhã. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10400.6/2836>
- Casa da Arquitectura. (2022). Casa da Arquitectura—Centro Português de Arquitectura. Recuperado 14 de dezembro de 2022, de <https://casadaarquitectura.pt/educativo/>
- Chiquitectos. (2022). Chiquitectos. 10 años de talleres de arquitectura. Recuperado 6 de abril de 2022, de <https://www.chiquitectos.com/>
- Colectivo Warehouse. (2017, dezembro 1). Playground Bergsjön [Gotemburgo]. Recuperado 2 de maio de 2022, de <http://warehouse.pt/projectos/playground-bergsjon-suecia/?lang=pt-pt>
- Colectivo Warehouse. (2018). Colectivo Warehouse. Recuperado 2 de maio de 2022, de <http://warehouse.pt/about/?lang=pt-pt>
- Costa, J. P., Ochoa, R., & Matos Silva, M. (2015). Enfrentando cuestiones urbanas. La Enseñanza de la Interdisciplinalidad por el Proyecto de Urbanismo. *On the w@aterfront*, 34(5), 4–26. Recuperado de <https://revistes.ub.edu/index.php/waterfront/article/view/18824>
- Equal Saree. (2022). Equal Saree. Arquitectura i Urbanisme amb perspectiva Feminista. Recuperado 6 de abril de 2022, de <https://equalsaree.org/qui-som/>
- Erê Lab. (2022). Erê Lab. Experiências para crescer brincando. Recuperado 6 de abril de 2022, de <http://www.erelab.com.br/>
- Francis, M. (2003). *Urban Open Space: Designing For User Needs*. Washington: Island Press.

- Garagem Sul CCB. (2021a). *At Play: Arquitetura & Jogo*. Recuperado 10 de novembro de 2021, de <https://www.ccb.pt/evento/arquitetura-jogo/2021-09-28/>
- Garagem Sul CCB. (2021b). *Formação Professores. Brincadeira Livre nas escolas*. Recuperado 10 de novembro de 2021, de <https://www.ccb.pt/evento/formacao-professores/2021-11-10/>
- Garagem Sul CCB. (2021c). *Oficinas para famílias. At Play: Arquitetura & Jogo*. Recuperado 10 de novembro de 2021, de <https://www.ccb.pt/evento/oficinas-para-familias-2/2021-10-02/>
- Gehl, J. (2011). *Life between buildings: Using public space* (1ª ed.). Washington: Island Press.
- Gehl, J. (2015). *Cidades Para Pessoas* (3ª ed.). São Paulo: Perspectiva.
- Gehl, J., & Gemzoe, L. (2002). *Novos espaços urbanos* (1ª ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Gehl, J., & Svarre, B. (2018). *A vida na cidade: Como estudar* (1ª ed.). São Paulo: Perspectiva.
- Gehl People. (2020). *Public Space & Public Life during COVID 19*. Copenhagen: Realdania, Municipality of Copenhagen. Recuperado de Realdania, Municipality of Copenhagen website: https://e.issuu.com/embed.html?backgroundColor=%23e6f1ff&d=public_space_and_public_life_during_covid-19&hideIssuuLogo=true&pageLayout=singlePage&u=gehlarchitects
- Gill, T. (2021). *Urban Playground: How Child-Friendly Planning and Design Can Save Cities* (1ª ed.). Londres: RIBA Publishing.
- Hart, R. A. (1992). *Children's Participation: From Tokenism to Citizenship*. Florença, Itália: UNICEF. Recuperado de UNICEF website: https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/childrens_participation.pdf
- Hughes, B. (1996). *A Playworker's Taxonomy of Play Types* (1ª ed.). Londres: PlayLink.

- IAB, & FBvL. (2021). *Bairros Amigáveis à Primeira Infância. Diretrizes para Desenho Urbano*. Instituto de Arquitetos do Brasil; Fundação Bernard van Leer.
Recuperado de Instituto de Arquitetos do Brasil; Fundação Bernard van Leer
website: https://bernardvanleer.org/app/uploads/2021/07/REPORT_Guia-3_Diretrizes-para-desenho-urbano_IAB_2021_PT_Single-pages.pdf
- IHRU. (2018). *Habitação: Cem anos de políticas públicas em Portugal 1918-2018*.
Lisboa: Instituto da Habitação e da Reabilitação Urbana.
- IKEA. (2021). Vamos brincar? Recuperado 15 de novembro de 2021, de
<https://www.ikea.com/pt/pt/this-is-ikea/community-engagement/vamos-brincar-pub4b12ce39>
- Instituto de Apoio à Criança. (2021, maio 28). Dia Mundial do Brincar 2021—Brincar em Saúde. Recuperado 28 de março de 2022, de <https://iacrianca.pt/2021/05/dia-mundial-do-brincar-2021-brincar-em-saude/>
- Jacinto, J. V. (2015). *Desenho de espaços exteriores em contexto educativo através do processo participativo* (Dissertação de Mestrado em Arquitetura Paisagista, Instituto Superior de Agronomia, Universidade de Lisboa). Instituto Superior de Agronomia, Universidade de Lisboa, Lisboa. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10400.5/12205>
- Jacobs, J. (2011). *Morte e Vida de Grandes Cidades* (3ª ed.). São Paulo: WMF Martins Fontes.
- Kidical Mass. (2022). Kidical Mass. Vem pedalar por ruas mais seguras e saudáveis. Recuperado 6 de abril de 2022, de <https://kidicalmass.pt/>
- Krysiak, N. (2020). *Designing Child-Friendly High Density Neighbourhoods. Transforming our cities for the health, wellbeing and happiness of children*. (1ª ed.). Sydney, Australia: Cities for Play, funded by the Winston Churchill Foundation. Recuperado de <https://www.citiesforplay.com/child-friendly-neighbourhoods>

- Landezine. (2018, junho 5). Solvallsparken por Karavan landskapsarkitekter. Recuperado 5 de março de 2022, de Landezine: Landscape Architecture Plataform website: <https://landezine.com/sollvallsparken-by-karavan-landskapsarkitekter/>
- Landezine. (2019, dezembro 18). Parque recreativo de Lakkegata por Asplan Viak. Recuperado 5 de março de 2022, de Landezine: Landscape Architecture Plataform website: <https://landezine.com/lakkegata-recreation-park-by-asplan-viak/>
- Landezine. (2021, janeiro 18). Anna Petrus Park por Karavan landskapsarkitekter. Recuperado 5 de março de 2022, de Landezine: Landscape Architecture Plataform website: <https://landezine.com/anna-petrus-park/>
- Lanza, M. (2012). *Playborhood: Turn Your Neighborhood Into a Place for Play* (1ª ed.). Menlo Park, CA: Free Play Press.
- Lefaivre, L., & Döll. (2007). *Ground-Up City: Play as a Design Tool*. Rotterdam: nai010 Publishers.
- Lefebvre, H. (2001). *O Direito à Cidade* (5ª ed.). São Paulo: Centauro.
- Loeb, R. M., & Lima, A. G. G. (2021). *Cidade, Gênero e Infância* (1ª ed.). São Paulo: Pistache Editorial, Romano Guerra Editora.
- London Play. (2021). Childens play in London. Recuperado 30 de novembro de 2021, de <https://londonplay.org.uk/>
- Ludotempo. (2020). Brincar de Rua. Recuperado 6 de abril de 2022, de <https://brincarderua.ludotempo.pt/>
- Lynch, K. (2011). *A Imagem da Cidade*. Lisboa: Edições 70.
- Martinho, J. I. (2014). *O espaço para a criança na cidade. Um estudo crítico a partir da experiência de Aldo van Eyck* (Dissertação de Mestrado em Arquitetura, Universidade do Porto). Universidade do Porto, Porto. Recuperado de <https://hdl.handle.net/10216/77440>
- Meyer, B., & Zimmermann, S. (2020). *Cidades para brincar e sentar: Uma mudança de perspectiva para o espaço público* (1ª ed.). São Paulo: Instituto Alana.

- Montaner, J. M., & Muxí, Z. (2011). *Arquitectura y política: Ensayos para mundos alternativos* (1ª ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Neto, C. (2020). *Libertem as Crianças: A urgência de brincar e ser ativo* (4ª ed.). Lisboa: Contraponto Editores.
- Ochoa, R., Delgado, J. P., Pinto, F., Figliolino, H., Ramires, L., Tereso, R., & Müller, S. (2022). Architectures of (inter)Action. *Em Veríssimo, C. & Burnay, D. (eds.), Emerging voices on new architectural ecologies, Lisboa: Circo de Ideias/Trienal de Arquitetura de Lisboa*, pp.27-38.
- ONU. (2022). Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 11. Cidades e comunidades sustentáveis. Recuperado 5 de agosto de 2022, de <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/11>
- Paisaje Transversal. (2019). *Escuchar y transformar la ciudad: Urbanismo colaborativo y participación ciudadana*. Madrid: Libros de la Catarata.
- Palladino, V. (2006, setembro 30). O que é parkour? *Super Interessante*. Recuperado de <https://super.abril.com.br/historia/o-que-e-parkour/>
- Piso Fácil. (2020). Piso Fácil [Página do Facebook]. Recuperado 3 de abril de 2022, de <https://www.facebook.com/pisofaciloficial/>
- Rogers, R., & Gumuchdjian, P. (2001). *Cidades para um pequeno planeta* (1ª ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Scarfe, N. V. (1962, novembro). *Play is Education*. Vancouver: Faculty of Education, University of British Columbia, p.117. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/00094056.1962.10726996>
- Scrutiny Group. (2005). The Playwork Principles. Cardiff. Recuperado 6 de abril de 2022, de Play Wales website: <https://www.playwales.org.uk/eng/playworkprinciples>
- Sesc São Paulo. (2022, maio). A arte de brincar. *Revista E*, (11), pp.50-53. Recuperado de <https://www.sescsp.org.br/esta-no-ar-a-revista-e-de-maio-de-22-confira-os-destaques-do-mes/#maio-integra>

- Skip Portugal. (2016). *Skip—Libertem as crianças* [Youtube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=oW9e4lA9Dy8>
- Tonucci, F. (2015). *La ciudad de los niños* (1ª ed.). Barcelona: Editorial Graó.
- UNICEF. (2019). *Convenção sobre os Direitos da Criança e Protocolos Facultativos* [Edição revista]. Lisboa: Comité Português para a UNICEF. Recuperado de Comité Português para a UNICEF website: https://www.unicef.pt/media/2766/unicef_convenc-a-o_dos_direitos_da_crianca.pdf
- Valera, S., & Pol, E. (1994). El concepto de identidad social urbana: Una aproximación entre la psicología social y la psicología ambiental. *Barcelona: Universidad de Barcelona, Anuario em psicología*(62), pp.5-24.
- Williams, S., Wright, H., & zu Dohna, F. (2017). *Cities Alive. Designing for urban childhoods*. Londres: ARUP. Recuperado de ARUP website: <https://www.arup.com/perspectives/publications/research/section/cities-alive-designing-for-urban-childhoods>

Apêndice A - Documento Laboratório



O presente laboratório será realizado no âmbito de investigação para a dissertação em Mestrado Integrado em Arquitetura da Universidade da Beira Interior, juntamente com a Beira Serra Associação de Desenvolvimento. Com o título *Brincar no espaço público. (Re)qualificação do Bairro das Nogueiras, Teixoso*, a dissertação tem como metodologia elaborar uma tarde de brincadeiras com as crianças, no Bairro das Nogueiras, com o objetivo de observar e registrar a interação delas com os espaços a intervir no projeto prático, aumentando as possibilidades de desenho. Além disso, foi possível proporcionar o convívio e a interação entre a comunidade inserida neste contexto.

Data: 14 de abril de 2022

Local: Bairro das Nogueiras, freguesia do Teixoso

Idade: 4-10 anos (10 crianças)

Duração: 2h

Supervisão: 6 adultos

Atividades/Desafios:

(Início: quadra) | Dinâmica quebra-gelo: dinâmica em círculo com bola para apresentação dos nomes

(Rua superior) | 1. Elástico

(Próximo antigo parque infantil) | 2. Caixas de cartão | 3. Bolas de sabão

(Rua tardoz) | 4. Corda | 5. Estafeta

(Quadra) | 6. Berlindes | 7. Jogo da macaca

(Fim: interior Beira Serra) | 8. Desenhar brincadeiras favoritas ao ar livre | 9. Lanche coletivo

Informal: Bolinhas saltitonas (2 crianças) e bola de futebol (4 crianças e 2 adolescentes)

Materiais:

-Giz de quadro

-Corda

-Elástico

-Bolas de sabão

-Papel

-Lápis de cor

-Canetinhas

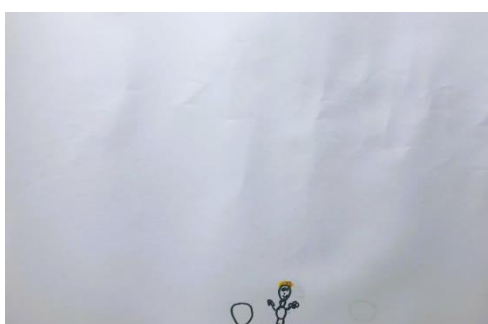
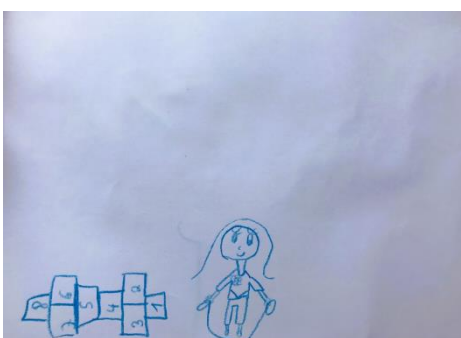
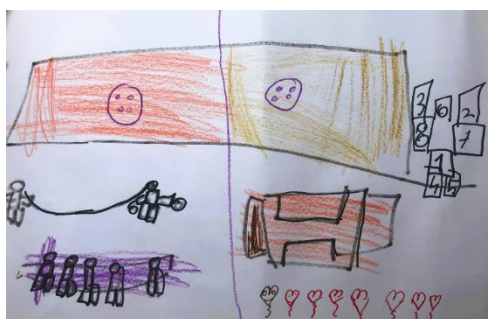
-Caixas de cartão

-Berlindes

-Lápis de cor

-Bola de futebol macia

Apêndice B - Desenhos das crianças no Laboratório



Créditos: crianças, 2022.

Apêndice C - Divulgação Laboratório nas redes sociais



BEIRA SERRA - Associação de Desenvolvimento



19 de abril às 11:27 · 🌐

«Brin criar» no bairro

Quinta-feira foi dia de brincar na rua, no bairro das Nogueiras, no Teixoso. Porque a rua é um espaço de socialização que a pandemia desvirtuou, fazendo com que jovens e crianças passassem cada vez mais tempo em casa, em companhia do computador, a Sofia Muller, no âmbito da tese de mestrado em arquitetura na UBI, quis saber como é que as crianças se apropriam do espaço exterior, no seu bairro.

Foi dia de brincar à macaca, aos berlines, ao elástico, com caixas de cartão e de as crianças desenhar o que gostam de fazer quando estão na rua. Reconquistar o espaço exterior e perceber de que forma a qualidade dos espaços públicos contribuem para comportamentos mais saudáveis foi o objetivo desta atividade.

Haja saúde e alegria!

[Bairros Saudáveis](#)

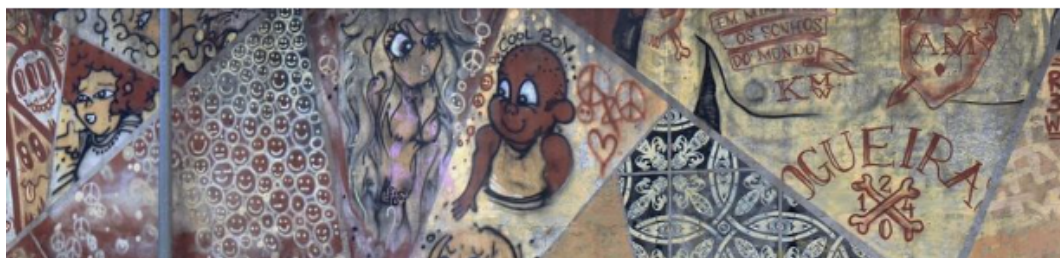
[UCC Cava Juliana](#)

[Covilhã Município](#)

[União de Freguesias do Teixoso e Sarzedo](#)

[Universidade da Beira Interior](#)

[Trajetos E8G](#)



Fonte: (Beira Serra, 2022a)

Apêndice D - Entrevista

Entrevistada: Arquiteta paisagista Joana Vidal Jacinto

Data: 28 maio de 2022

1. Conte um pouco da sua trajetória na relação entre a arquitetura paisagista e os parques infantis.

O meu primeiro contacto com o projecto de espaços de jogo e recreio aconteceu em 2013 quando iniciei a investigação para a minha tese de mestrado (Jacinto, 2015). A investigação focava-se no desenvolvimento de uma metodologia de desenho de espaços de recreio em contexto escolar através de processo participativo. Esta oportunidade permitiu-me investigar sobre o desenvolvimento infantil a diversos níveis (motor, emocional, social e cognitivo), sobre a história dos espaços de jogo e recreio e quais os elementos devem ser integrados, como devem ser organizados, assim como todas as questões de segurança que devem ser contempladas. Tive também a oportunidade de desenvolver o método de consulta da comunidade educativa para que pudesse avaliar correctamente e com a participação de todos quais os elementos que deviam ser mantidos ou alterados ou inseridos. Em 2015, iniciei a minha primeira relação laboral na área dos espaços de jogo e recreio. Integrei a equipa de projectos de espaços de jogo e recreio na empresa F.L.Gaspar, onde desenvolvia projectos para os espaços, públicos e privados, assim como equipamentos multifuncionais. Em 2017 dei início à colaboração com a Faculdade de Motricidade, que se mantém até hoje. Integrei a equipa multidisciplinar do laboratório de desenvolvimento motor, com o principal objectivo de auxiliar no desenho de espaços e no desenvolvimento de uma metodologia de processo participativo para a reestruturação de recreios escolares. Ao longo dos últimos anos, desenvolvemos em conjunto vários projectos de renovação de espaços de jogo e recreio em contexto escolar para diversos municípios, através de projectos participativos. E no decorrer dos últimos cinco anos, tenho tido a possibilidade de desenvolver outros projectos, não só dentro de contexto escolar, mas também, no espaço público, com o objectivo de melhorar os espaços de jogo e recreio para que sejam o cenário adequados para o desenvolvimento das diferentes competências das crianças, tentando sempre implementar elementos naturais, como por exemplo vegetação, que geralmente são utilizados apenas como elementos decorativos nos limites do espaço e não como elementos de brincadeira.

2. Qual o critério utilizado para a escolha dos materiais e equipamentos?

A primeira premissa e uma das mais importantes, é que cumpram todos os requisitos de segurança de acordo com as normas de segurança europeias (EN1176 e EN1177) e o decreto de lei 203/2015 de 17 de Setembro de 2015. Depois a selecção dos equipamentos é feita de acordo com a faixa etária do público-alvo do espaço e tento integrar equipamentos, dentro das limitações do orçamento, que sejam o mais diversificados possível nas opções de jogo que possibilitam e que apresentem um alto nível de desafio e risco controlado. Faço uma diferenciação na escolha dos equipamentos para espaço público ou contexto escolar. No contexto escolar tento que os equipamentos sejam os menos

temáticos possíveis, para que haja a possibilidade das crianças brincarem com o seu imaginário. Quero que o equipamento seja o mais versátil possível, para que seja mais um elemento de brincadeira e não o elemento de brincadeira. Pelo contrário nos espaços públicos, prezo por escolher um equipamento com uma temática muito presente e emblemática, para que a estrutura por si só seja um elemento central no espaço, para que as crianças possam facilmente associar o equipamento ao espaço e o torne um ponto de identificação do espaço de jogo e recreio. É também muito importante na minha escolha de equipamentos, que estes sejam resistentes ao vandalismo e que não tenham muito espaços fechados, especialmente em espaços públicos. Em escolas onde sei que existe uma boa supervisão, existe a possibilidade de promover espaços de esconderijo, que são de extrema importância para as crianças e que infelizmente muitas vezes têm de ser abdicados em prole da segurança. Tenho também especial atenção à qualidade e durabilidade dos materiais e o seu design e há um privilégio pela escolha de elementos naturais e uma especial atenção ao seu custo ecológico e possibilidade de serem reciclados.

3. Como é projetar espaços para brincar com a participação das crianças no processo?

Para mim é “A” maneira correcta de o fazer e tenho muita pena que muitas vezes não seja possível fazê-lo dessa forma, normalmente por questões de agenda e/ou de orçamento. As informações e os dados que as crianças nos dão são essenciais para entendermos as necessidades de cada comunidade. Ao observarmos as crianças a utilizar o espaço, conseguimos entender os problemas que nele existem e as suas potencialidades, assim como os elementos que para as crianças são importantes, de forma a que sejam mantidos e até exponeciados. Podemos com essas informações desenhar espaços muito mais adequados às necessidades das crianças. Além disso elas dão-nos novas perspectivas sobre o espaço, que nos podem indicar novas formas de olhar para o mesmo e novos elementos que devemos integrar no ambiente. Existiram várias situações, em que, ao observar a maneira como as crianças utilizavam elementos que compunham o espaço, fui inspirada a desenvolver soluções construtivas e a integrar novos elementos no espaço, que dificilmente teria integrado se não as tivesse observado e conversado com as crianças sobre o assunto.

4. De que forma as brincadeiras podem interligar-se com a paisagem nos locais de intervenção?

O incrível em relação às crianças e o espaço, é que elas são capazes de brincar com tudo e em todo o lado. Conseguem perceber os elementos que compõem o espaço e utilizá-los nas suas brincadeiras de uma forma criativa. Quando permitimos que as crianças explorem livremente os espaços, elas abraçam-no de uma forma abrangente e mostram-nos novas formas de o viver. Simples elementos como paus tornam-se elementos muito relevantes nas brincadeiras, tornam-se espadas e varinhas mágicas. As poças de água tornam-se rios, e folhas e sementes tornam-se tesouros e até mesmo personagens que complementam a brincadeira. Todos os elementos presentes na paisagem/Espaço têm potencialidades para se tornarem elementos muito importantes na brincadeira, sendo parte integrante do que está a acontecer e não apenas elementos decorativos ou de passagem. O que para nós adultos é só um arbusto, para as crianças pode ser um esconderijo, uma

loja de flores e dezenas de outras coisas. Por isso é tão importante entendermos a abrangência de todos os elementos que compõem o espaço. Um elemento nunca é apenas um elemento por si só, existindo um mundo de possibilidades de utilização desse elemento. E na minha opinião é essencial que se olhe para os elementos de forma a explorar todas as possibilidades de brincadeira que eles oferecem.

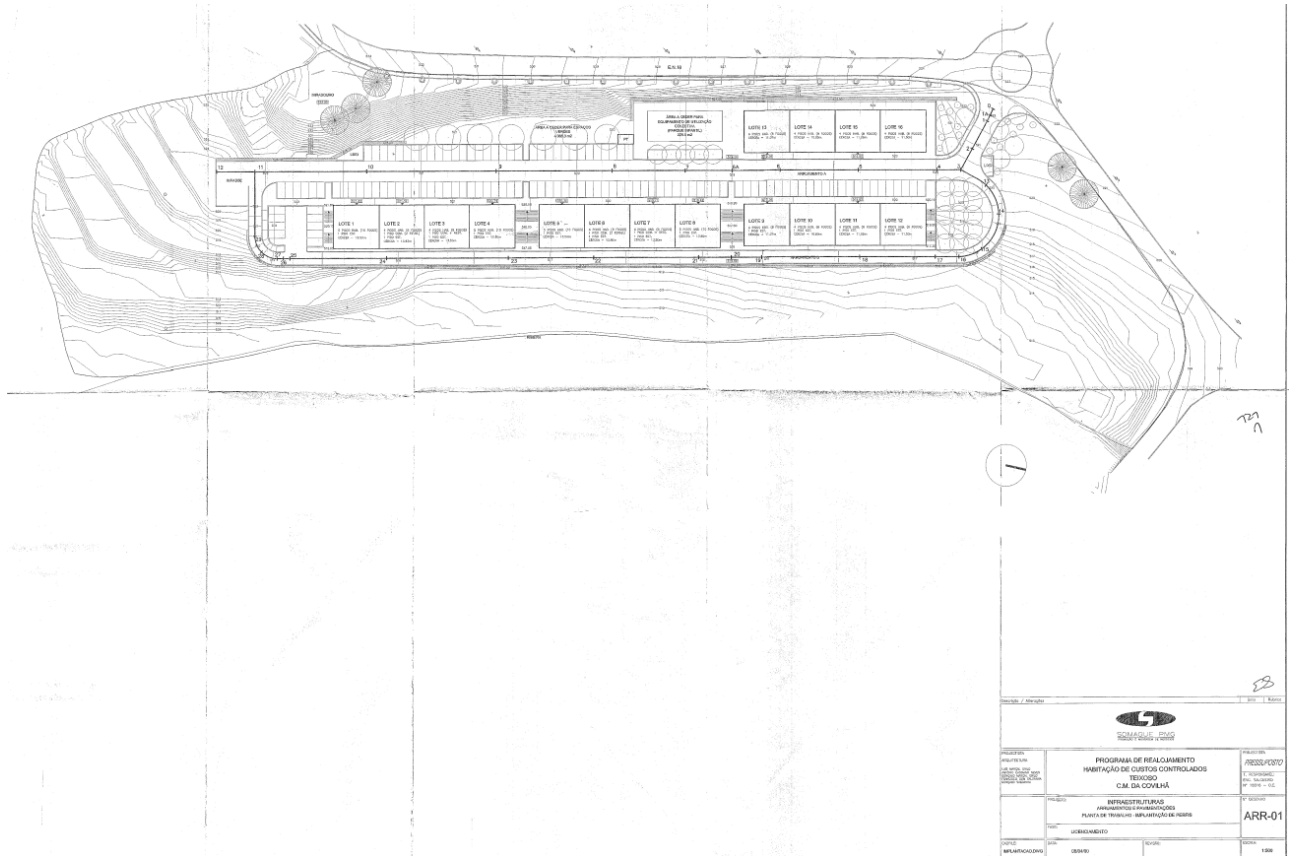
5. Num período pós-pandemia, como os arquitetos podem contribuir para o uso das ruas novamente através do brincar?

Todos os adultos têm o dever de reafirmar o direito da criança brincar, incluindo os arquitectos. Com a pandemia o brincar livre no espaço exterior foi restrito, começando com no facto dos parques infantis terem sido restritos até ao facto de os recreios escolares terem sido compartimentados no momento da sua utilização, em que as crianças eram restritas cada um no seu “quadrado”. Acho que neste momento, não só em relação às crianças, mas também para os adultos ficou mais claro que nunca a necessidade que temos de estar no exterior. E o facto de os espaços exteriores serem os locais mais arejados e onde as probabilidades de transmissão do vírus era menor, evidenciou a importância de termos espaços exteriores com qualidade na cidade, incluindo espaços de jogo e recreio. Teria sido fundamental, assim como acredito ser fundamental agora, que os espaços exteriores possuíssem uma alta qualidade e ambivalência nas opções que oferecem, com elementos de qualidade de materiais e estética, que possibilitassem vários tipos de brincadeiras. Por isso os arquitectos têm um papel muito importante na transformação do paradigma dos espaços que criam. Na minha opinião o arquitecto tem a possibilidade e o dever de, ao desenhar espaços, mudar a forma como se criam espaços actualmente. É dever do arquitecto transformar os espaços em espaços de qualidade, que potencializem as possibilidades de utilização das crianças. O arquitecto pode, com opções simples tornar os espaços mais seguros, para que as crianças os possam utilizar de forma mais independente e deve aumentar as possibilidades de jogo nos espaços. Para isso é necessário que compreenda a maneira como as crianças utilizam os espaços e interagem com os elementos e quais desses elementos potencializam diferentes tipologias de jogo. Ao seleccionar correctamente e integrar estes elementos, como árvores, arbustos, taludes e mobiliário, os espaços ganham novas potencialidades de utilização, aumentando o valor de jogo do espaço e a sua qualidade no geral.

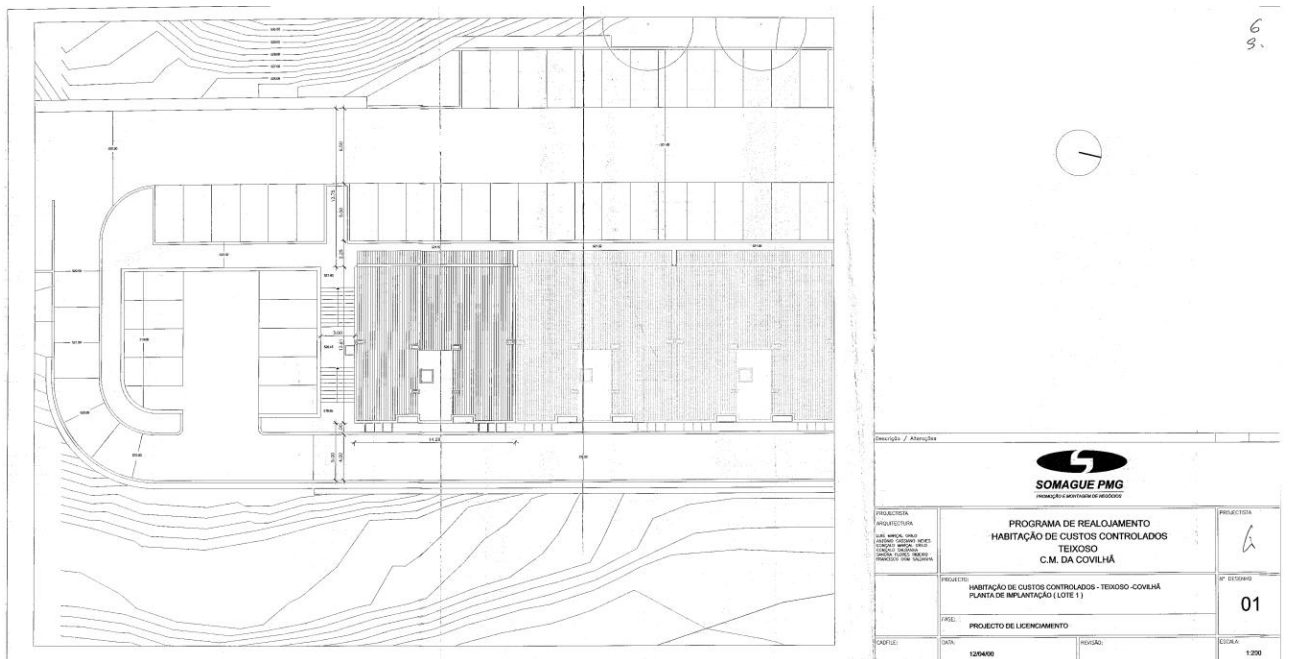
Anexo A - Dados de ocupação Urbanização das Nogueiras

Bairro	MORADA	LOCALIDADE	TIPOLOGIA	Sexo Titular Contrato		Tipo Agregado Familiar				Idade Agregado familiar			Situação face ao emprego					Comunidade Étnica				
				Feminino	Masculino	Nuclear	Alargada	Monoparental	Sozinho	Total	Idade >18 < 65	Idade > 65	Idade < 18 anos	Empr	Desemp	Beneficiário RSI	Reformado/Pensionista	Estudante	Outra	Habit. Ciganos	Habit. não ciganos	
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 9-2º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x	x	x				2	2										x	
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 9-3º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x		x				1	1	2				2						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 10-1º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1					x						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 10-2º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1					1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 10-2º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x					x	1	1			1								x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 10-3º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x			x			2	2						1					x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 10-3º esq.	6200-596 TEIXOSO	3		x	x				3	3				2	1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 11-2º dto.	6200-596 TEIXOSO	2		x				x	1	1					1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 11-3º dto.	6200-596 TEIXOSO	2							0												
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 12-3º esq.	6200-596 TEIXOSO	3		x	x				3	2		1	1			1					
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 12-2º esq.	6200-596 TEIXOSO	3							0												
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 13-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	2		x	x				2	1	1		1		1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 7-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x				x		2	1		1	1	1		1					x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 13-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	3		x				x	1	1	2				1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 13-2º dto.	6200-596 TEIXOSO	2		x	x				2	1	2				2						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 13-3º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x					x	2	1		1			1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 14-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1		1			1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 14-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	3		x	x				2	2					2						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 14-2º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1					1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 14-2º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x			x			2	2			1		1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 14-3º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1			1								x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 14-3º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x						0												
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 4-2º dto.	6200-596 TEIXOSO	3	x				x		3	3				1		1		1	1		x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 15-3º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x					x	1	1	2			1							x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 16-1º dto.	6200-596 TEIXOSO	2		x	x				2						2						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 16-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	2		x	x				2		2				2						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 16-2º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x					x	1	1					1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 1-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1					1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 1-1º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1					1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 1-3º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x			x			2		2				2						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 2-1º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1					1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 2-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	3		x	x				3	2		1	1	1				1			x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 2-2º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x					x	1	1				1							x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 2-3º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1	1				1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 3-3º dto.	6200-596 TEIXOSO	2		x				x	1	1					1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 3-4º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x				x		2	1		1	1		1			1			x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 4-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1	1				1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 4-4º dto.	6200-596 TEIXOSO	3		x	x				3	2	1	1	1	1			1		1		x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 5-1º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1		1			1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 5-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x					x	1	1	1				1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 5-2º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1		1		1							x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 5-3º dto.	6200-596 TEIXOSO	2		x				x	1	1					1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 5-3º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x			x			3	3											x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 5-4º dto.	6200-596 TEIXOSO	2		x				x	1	1					1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 6-1º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1	1				1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 6-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x					x	1	1				1							x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 6-2º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x					x	2	1			1	1							x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 7-1º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x						2	2				1			1				x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 7-3º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1					1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 8-3º esq.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1					1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 8-4º dto.	6200-596 TEIXOSO	3	x			x			2	2			1				1				x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 8-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	2		x				x	1	1	1				1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 5-4º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x					x	1	1					1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 7-4º esq.	6200-596 TEIXOSO	3		x	x				2	2				1			1		1		x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 8-1º dto.	6200-596 TEIXOSO	3	x			x			2	1	1				2						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 7-3º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x			x			2	2				1	1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 1-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	3		x	x				3	3				1	1			1			x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 4-3º esq.	6200-596 TEIXOSO	2						x	1	1	1										x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 13-1º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1				1							x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 4-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	3		x					0												
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 3-1º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x						0												
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 11-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	2		x					0												
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 12-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	3			x				0												
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 2-2º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x						0												
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 4-4º esq.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	2	2				1			1				x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 2-4º esq.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1					1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 3-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	3			x				0												
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 1-4º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x					x	3	1		2	2		1			2			x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 4-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	2	x			x			2	1	2			1		1		1			x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 4-2º esq.	6200-596 TEIXOSO	2		x	x				2	2				1	1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 1-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	2	1	1	1			1		1		1		x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 16-3º dto.	6200-596 TEIXOSO	2		x	x				2	1	1			1		1		1			x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 1-2º esq.	6200-596 TEIXOSO	3		x	x				5	3		1		2	1			2		x	
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 3-2º dto. (2º)	6200-596 TEIXOSO	2			x				0												
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 11-2º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x					x	4	1		3			1			3			x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 7-4º dto.	6200-596 TEIXOSO	2		x				x	1	1					1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 6-4º esq.	6200-596 TEIXOSO	3		x	x				7	2		5		1	1			5		x	
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 9-1º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x						0												
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 15-1º dto.	6200-596 TEIXOSO	2		x	x				2	2				1							x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 3-3º esq.	6200-596 TEIXOSO	3	x					x	2	1		1	1		1			1			x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 16-1º dto.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	1	1	1				1						x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 11-1º dto.	6200-596 TEIXOSO	2		x				x	1	1		1	1								x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 8-2º dto.	6200-596 TEIXOSO	3	x						2	1		1			1		1		1		x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 15-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x	2	1		1			1			1			x
Teixoso	Urbanização Nogueiras-Lt. 9-1º esq.	6200-596 TEIXOSO	2	x					x</													

Anexo B - Peças desenhadas Habitação de Custos Controlados - Teixoso, Covilhã



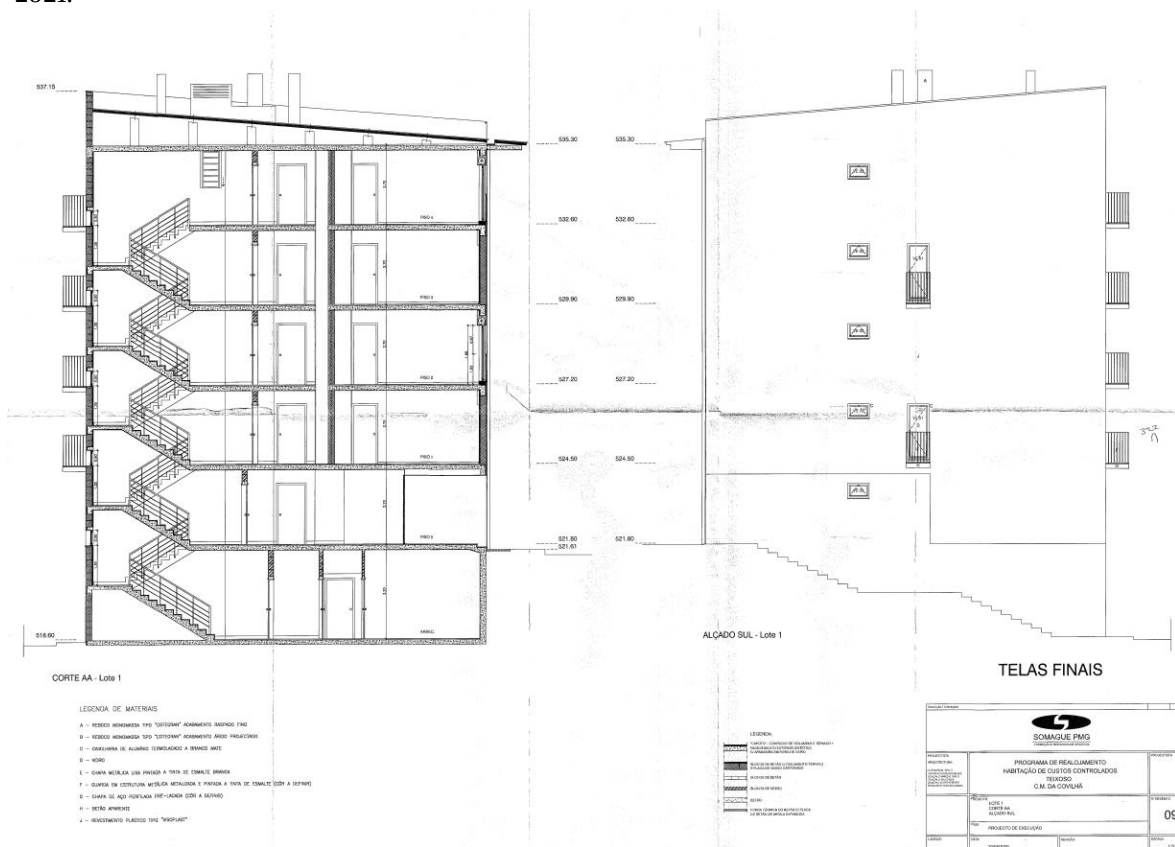
Planta de Infraestruturas. Fonte: Arquivo Divisão de Urbanismo CMC, acessado em 11 de outubro de 2021.



Planta de Implantação - Lote 1. Fonte: Arquivo Divisão de Urbanismo CMC, acessado em 11 de outubro de 2021.

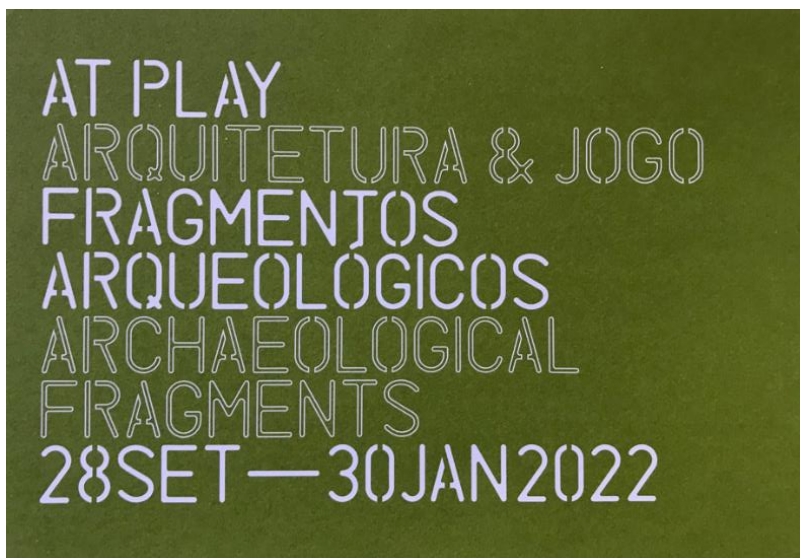


Alçados Poente e Nascente - Lote 1. Fonte: Arquivo Divisão de Urbanismo CMC, acessado em 11 de outubro de 2021.



Corte AA' e Alçado Sul - Lote 1. Fonte: Arquivo Divisão de Urbanismo CMC, acessado em 11 de outubro de 2021.

Anexo C - Folder Exposição *At Play: Arquitetura & Jogo*



CCB

At Play: Arquitetura & Jogo centra-se na ideia de «Criação de Mundos» e aproxima duas personagens: o arquiteto e a criança. A imaginação é a essência da exposição, em que os lugares de recreio da infância e o dos arquitetos, artistas e designers se encontram. Exposição organizada pelo CCB / Garagem Sul em colaboração com o CIVA, Bruxelas

Fragmentos Arqueológicos da Arquitetura Portuguesa (1987–2006) reúne um conjunto de maquetas que, após terem sido expostas no passado para representar arquiteturas, ficaram à guarda do Centro Cultural de Belém. As maquetas e desenhos são um instrumento privilegiado para compreender a arquitetura: mostram a forma e a expressão física dos edifícios. A exposição organizada pelo CCB / Garagem Sul

Preço: 6€ / 50% desconto para estudantes, +65 anos, desempregados e membros da Ordem dos Arquitectos. Gratuito: primeiro domingo de cada mês

VISITAS À EXPOSIÇÃO E À CIDADE
Inscrições: garagem.sul@ccb.pt
Preço: gratuito

2 outubro / 11h
Visita à exposição
David Malaud, curador da exposição. Visita em inglês

23 outubro / 11h
Visita à Cidade: Boxing Boxes
Manuel Henriques, diretor executivo da Trienal de Arquitectura de Lisboa

20 novembro / 11h
Visita à exposição por José Capela
Diretor Artístico da Mala Voadora

27 novembro / 11h
Visita à Cidade: Casa da Moeda, Margarida Cunha Belém. Visita integrada na exposição Fragmentos Arqueológicos de Arquitetura Portuguesa

11 dezembro / 11h
Visita à exposição por Joana Jacinto, arquiteta paisagista

15 janeiro / 11:00
Visita à Cidade: Escola do Castelo
Pedro Baía, arquiteto

29 janeiro / 11h
Visita à exposição
Pedro Barata, arquiteto Anarchlab

30 janeiro / 11h
Visita à exposição
Ivo Poças Martins, arquiteto e cocurador da exposição

VISITAS 1.º DOMINGO DO MÊS
Inscrições: garagem.sul@ccb.pt
Preço: gratuito

3 outubro / 11h
7 novembro / 11h
5 dezembro / 11h

OFICINAS PARA FAMÍLIAS
Inscrições: garagem.sul@ccb.pt
Preço: 6€/pessoa

Ouvir a cidade (4 aos 12 anos)
2 outubro / 11h
27 novembro / 11h
18 dezembro / 11h
29 janeiro / 11h

Um jogo de tabuleiro (6 aos 12 anos)
3 outubro / 11h
7 novembro / 11h
11 dezembro / 11h
15 janeiro / 11h

Playscape (5 aos 12 anos)
23 outubro / 11h
20 novembro / 11h
5 dezembro / 11h
30 janeiro / 11h

VISITAS GUIADAS E OFICINAS PARA ESCOLAS
Horários: Terça a Sexta-feira, 10h-17h
Marcações: ines.marques@ccb.pt

OFICINAS NAS ESCOLAS
Brinconautas – Isto não é uma caixa! / Pré-Escolar ao 2º ciclo
Caminhar pela cidade / 1º e 2º ciclos
Uma caixa de histórias / 1º e 2º ciclos
Horários: segunda a sexta-feira, 10h-17h
Preço: 50€/turma
Marcações: ines.marques@ccb.pt

Créditos: Garagem Sul CCB, 2021.

Anexo D - Atividário para famílias Serviço Educativo Garagem Sul



Créditos: Garagem Sul CCB, 2021.

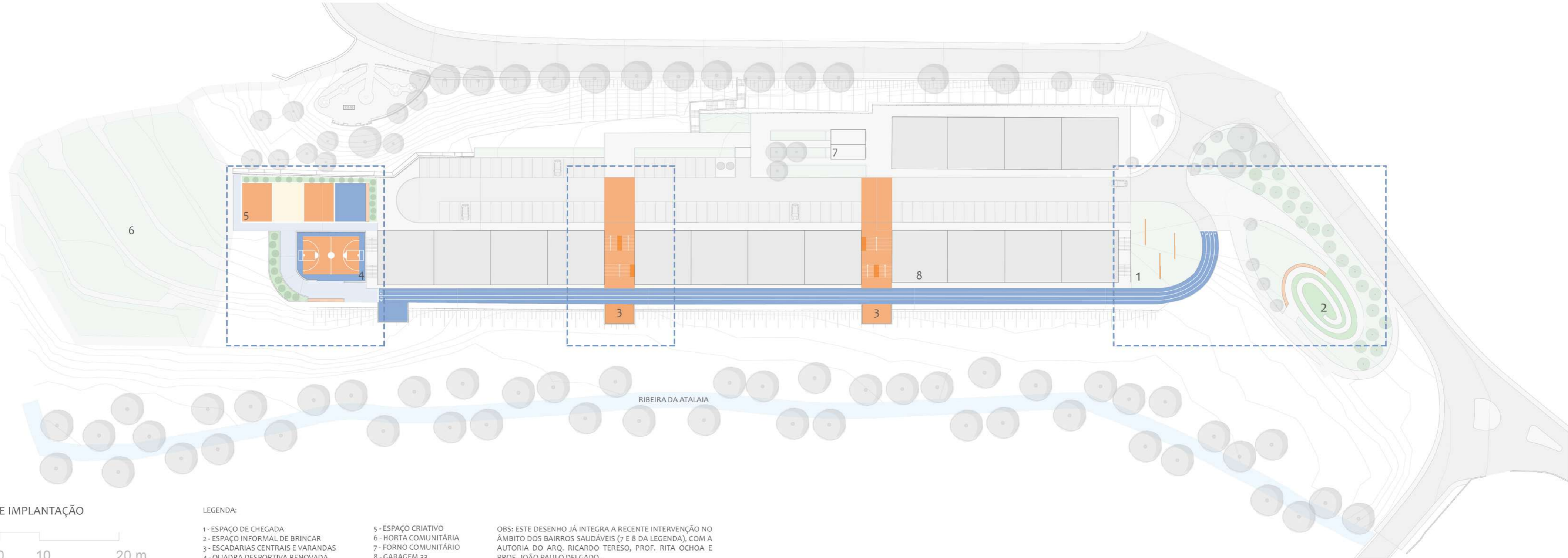
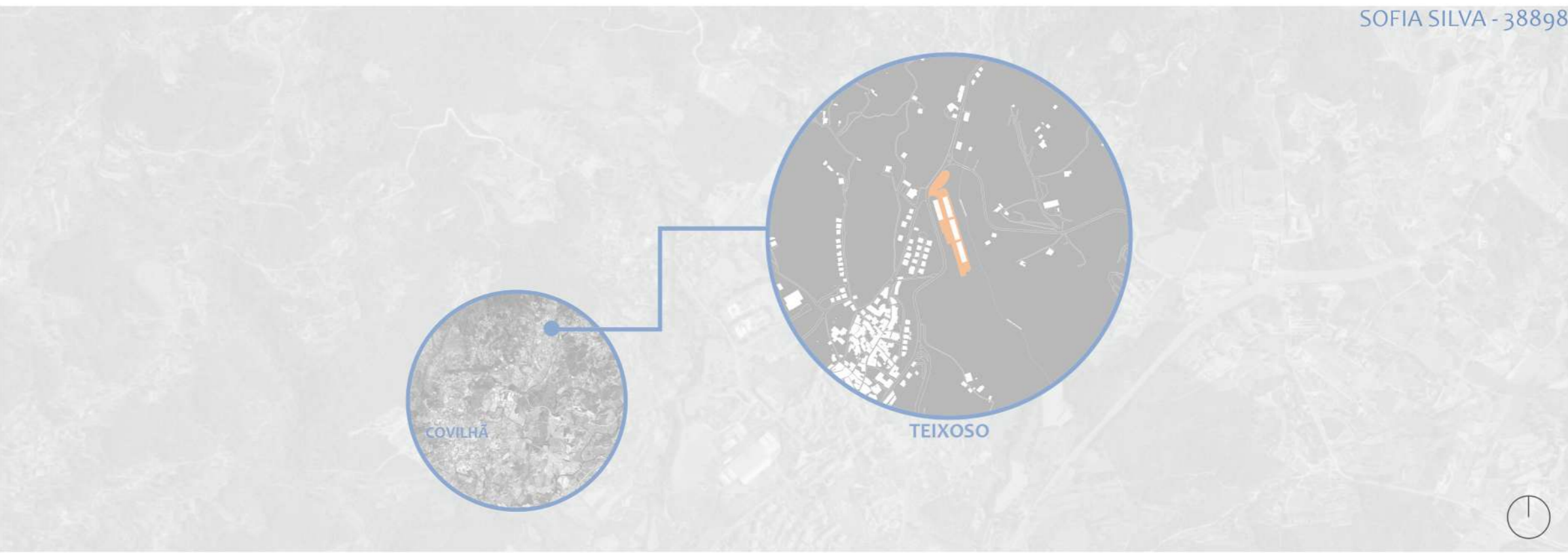
BRINCAR NO ESPAÇO PÚBLICO (RE)QUALIFICAÇÃO DO BAIRRO DAS NOGUEIRAS, TEIXOSO

O projeto tem como premissa dar cor ao Bairro das Nogueiras, bairro de habitação social localizado na freguesia do Teixoso (Covilhã, Portugal). Sob a perspectiva do brincar e compreendendo a sua importância perante o desenvolvimento das crianças, propõe-se a criação de ambientes lúdicos para o convívio coletivo dentro da comunidade.

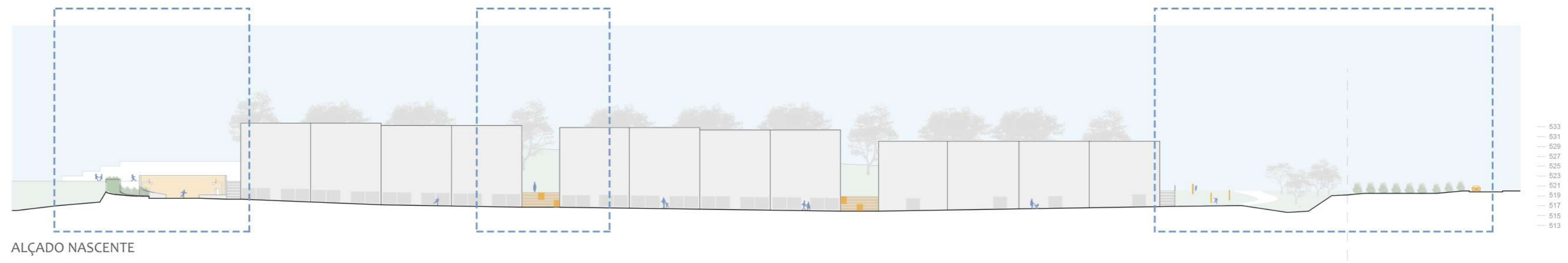
Atuando nos planos horizontais e verticais, como também, seguindo a geometria presente no local, contempla-se durante todo o percurso diversos espaços que estabelecem uma relação com a paisagem. Dessa forma, é possível criar maiores vivências no espaço público e gerar uma nova identidade ao bairro, fortalecendo os laços entre as pessoas.



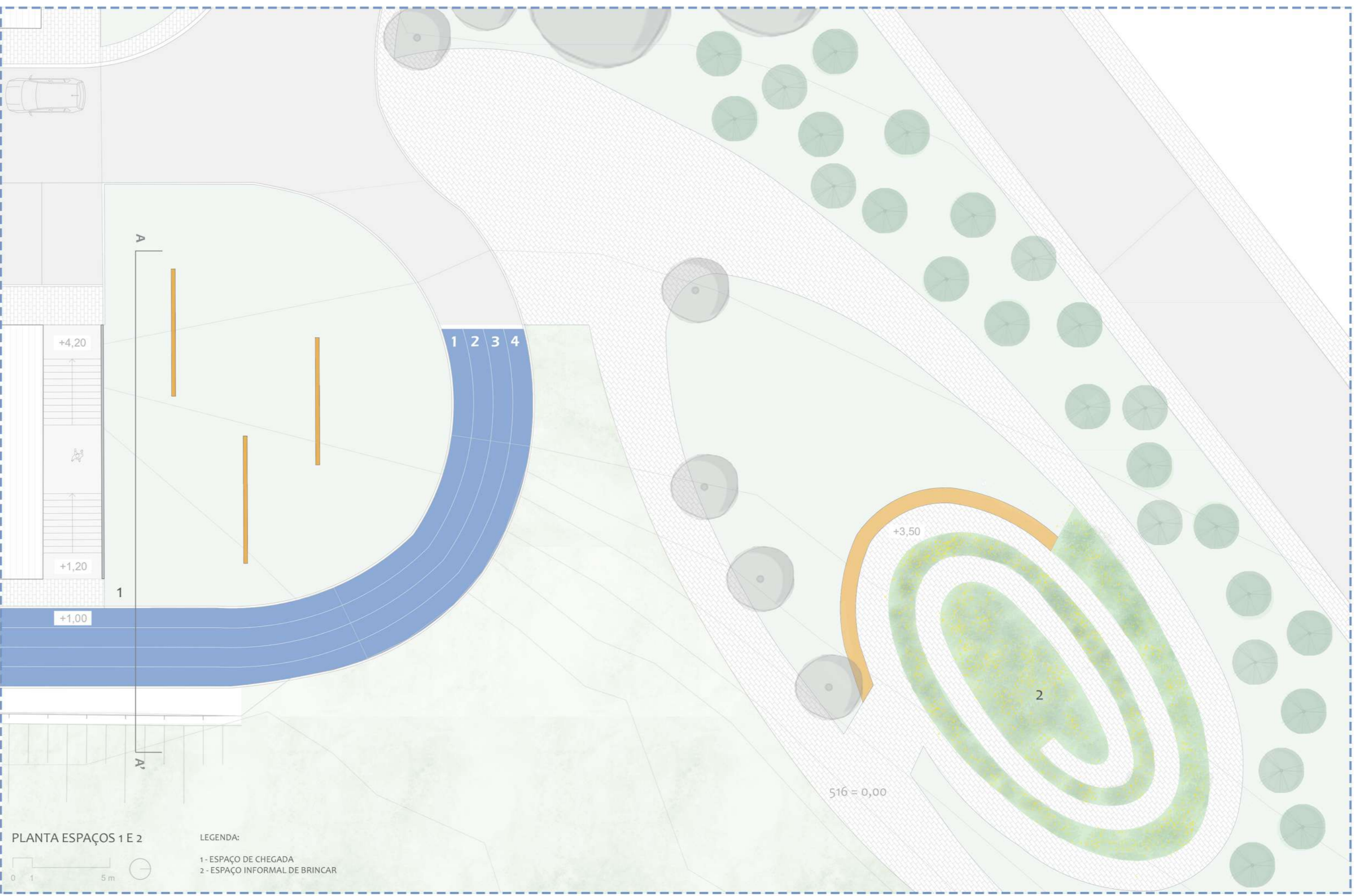
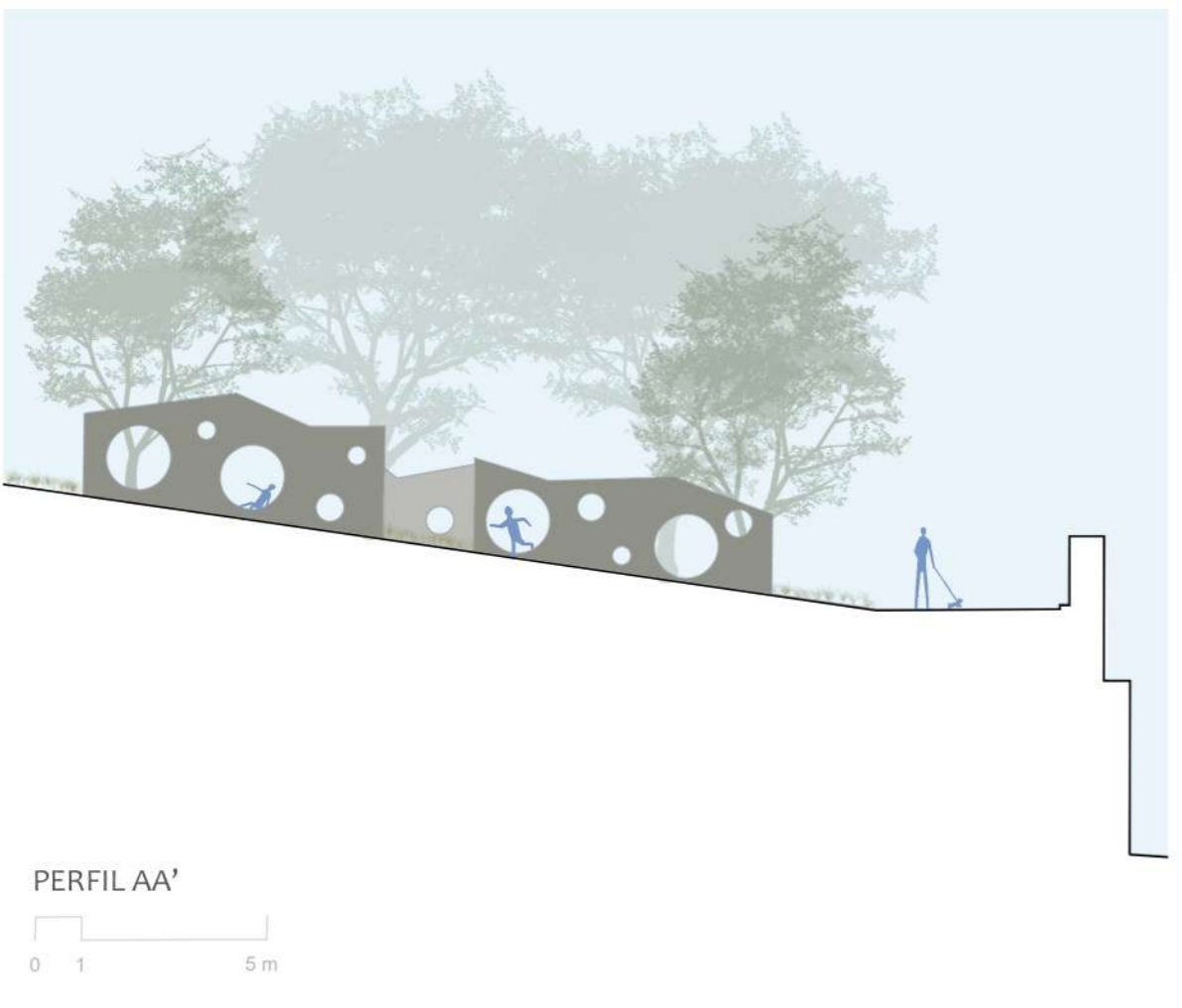
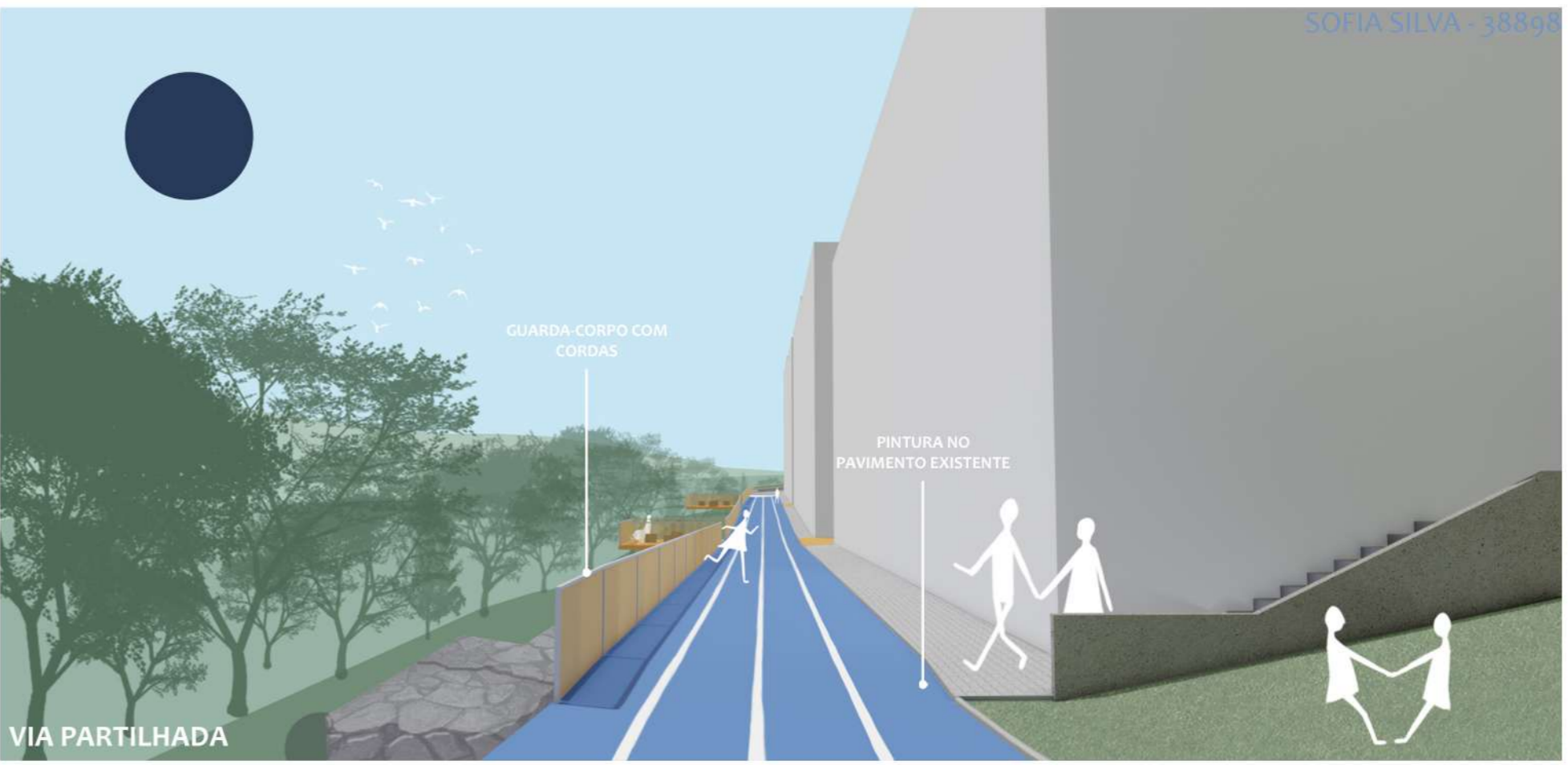
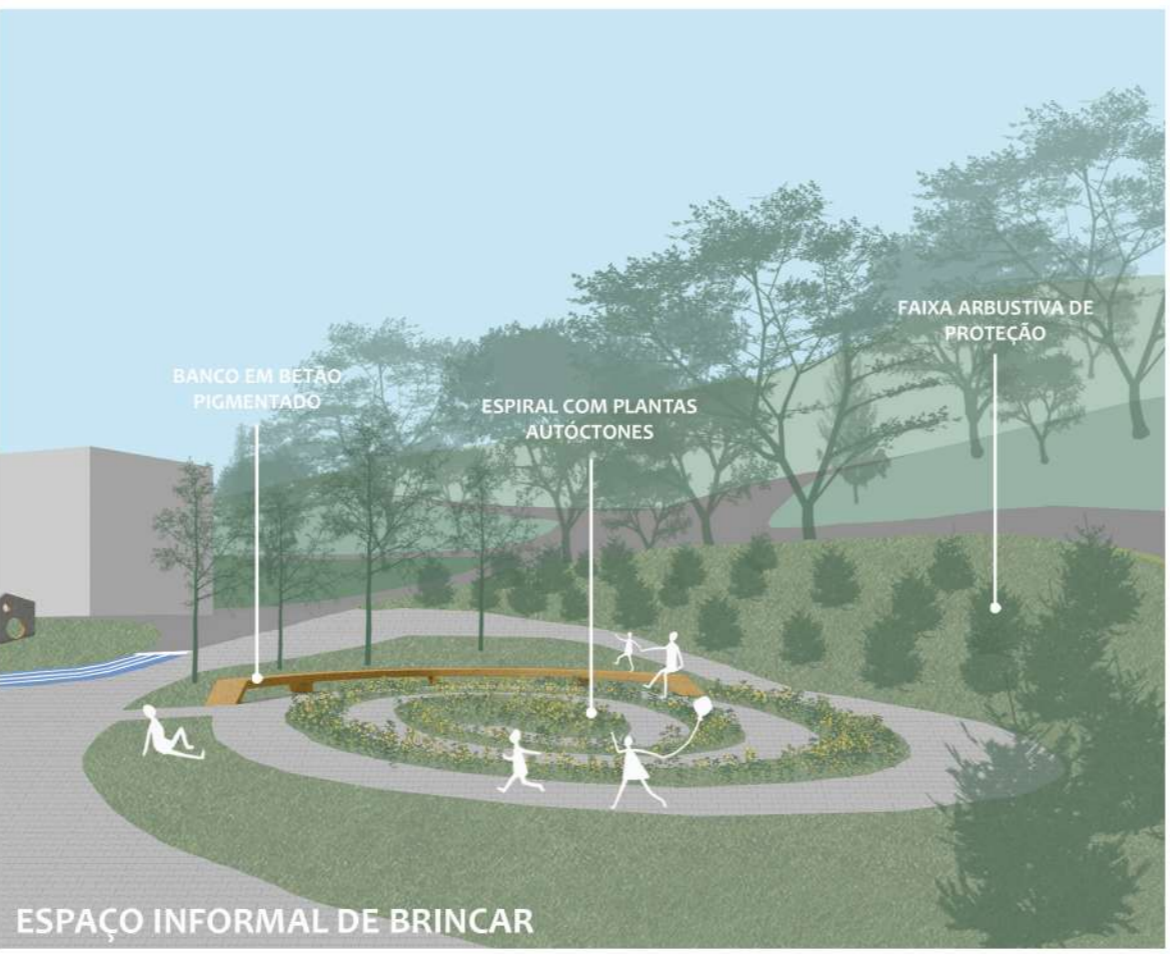
BAIRRO DAS NOGUEIRAS (março, 2022)

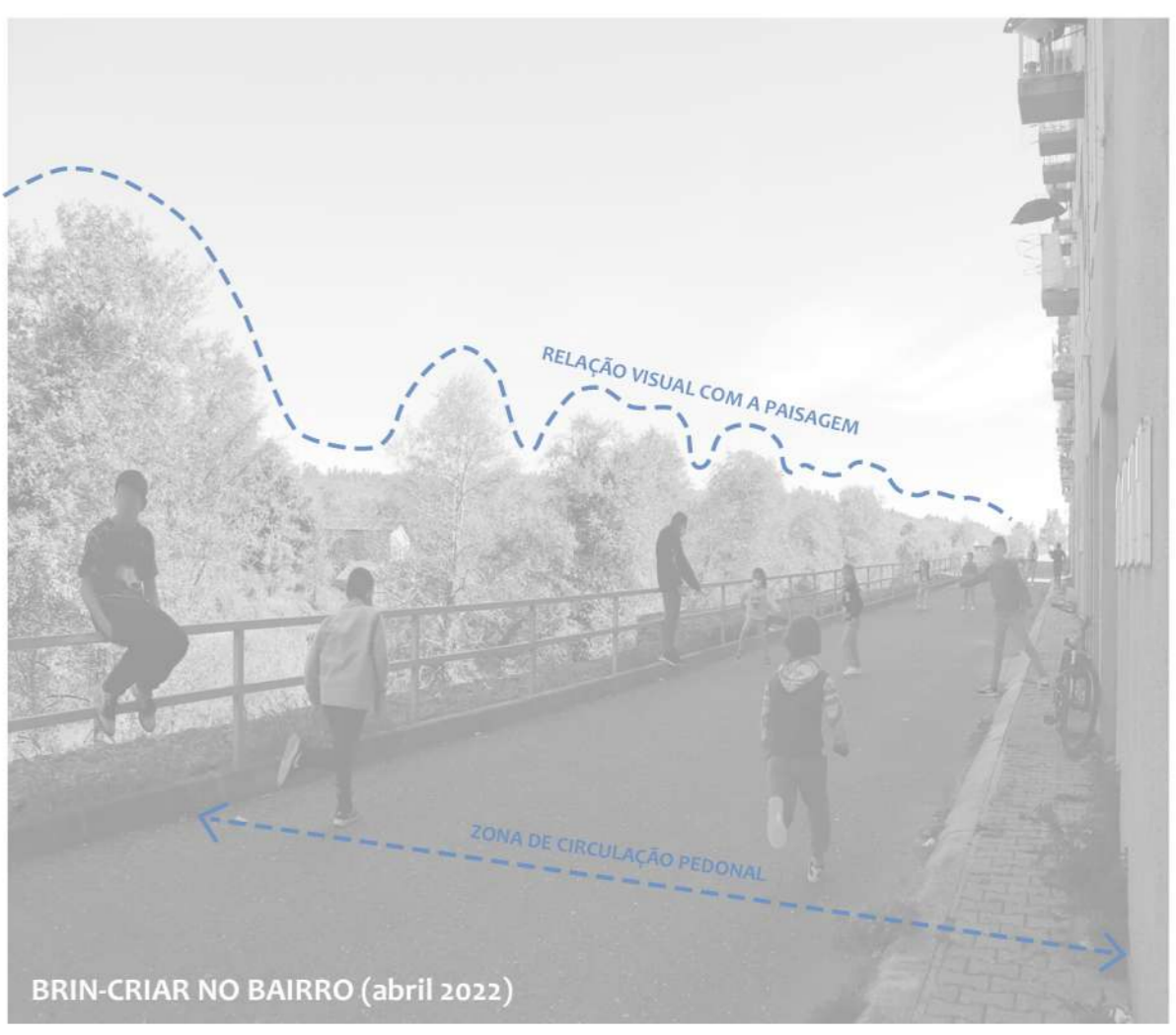
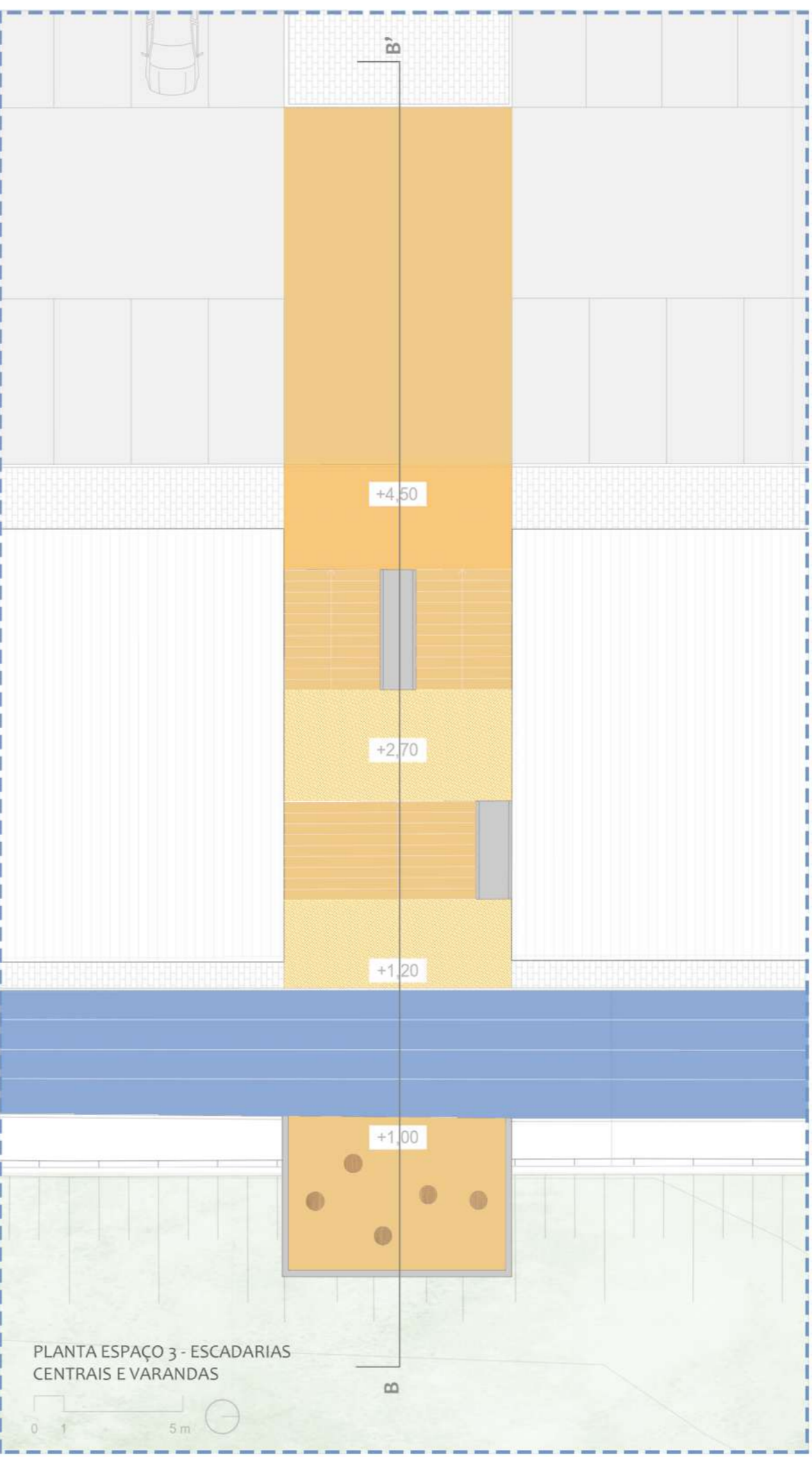
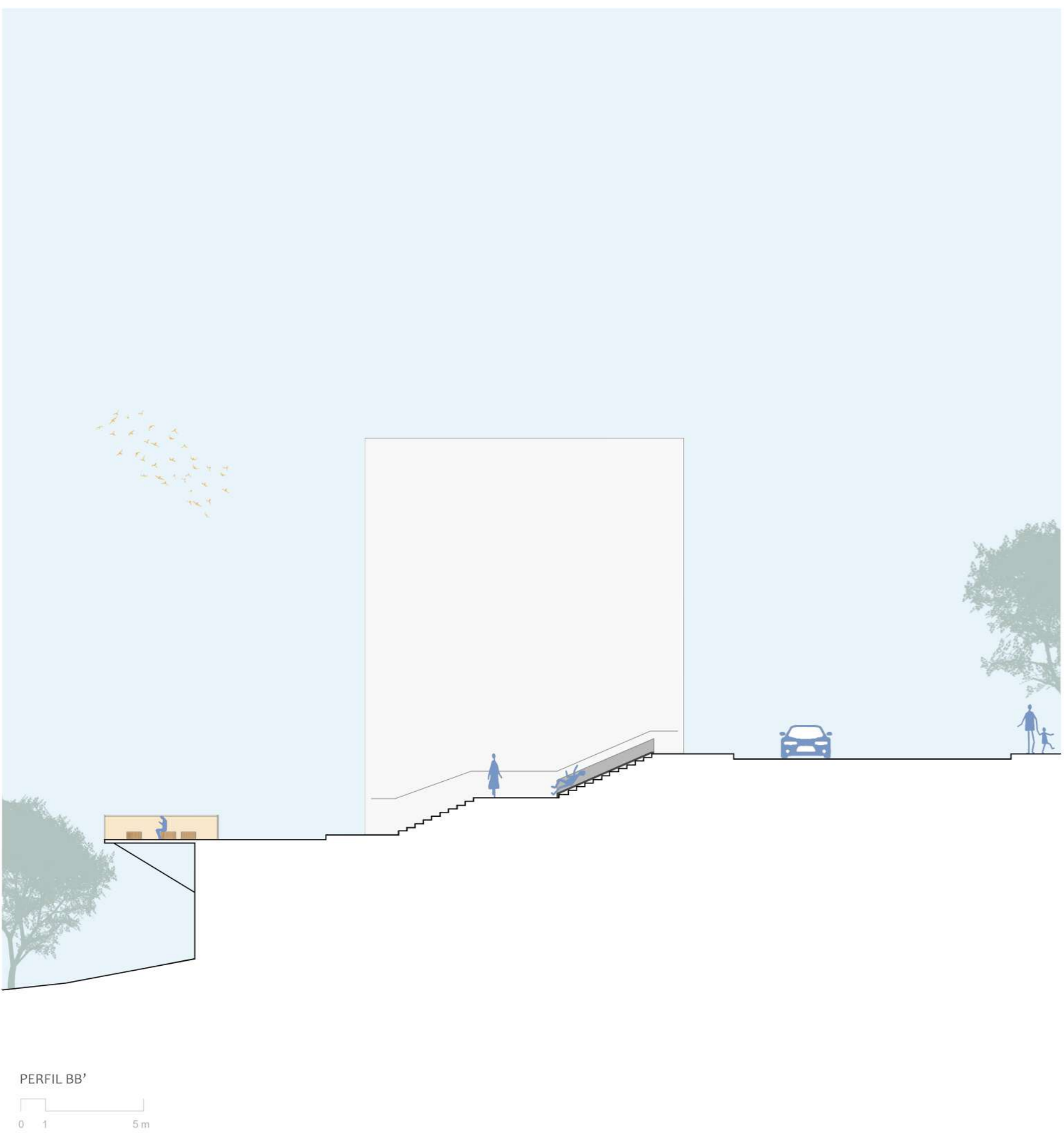
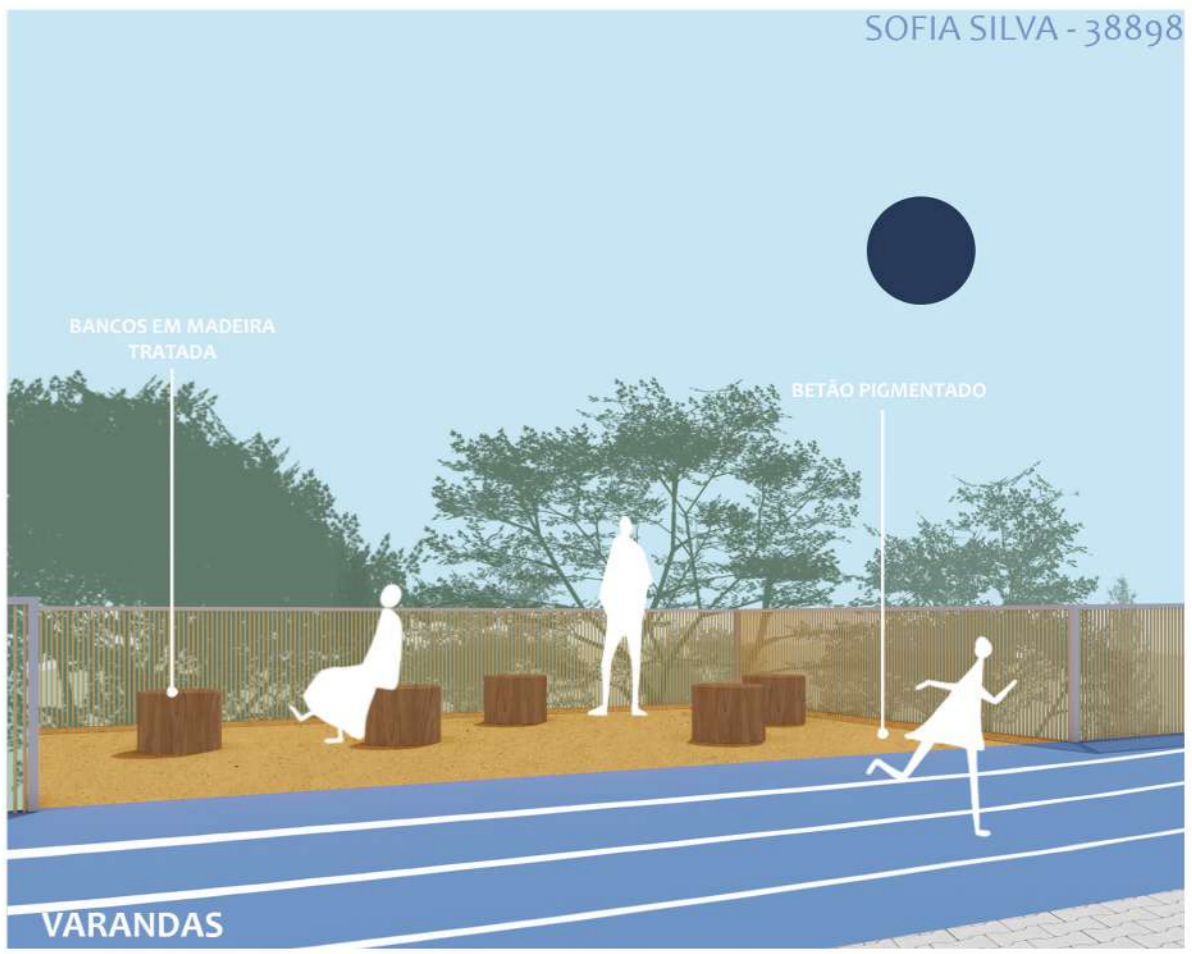
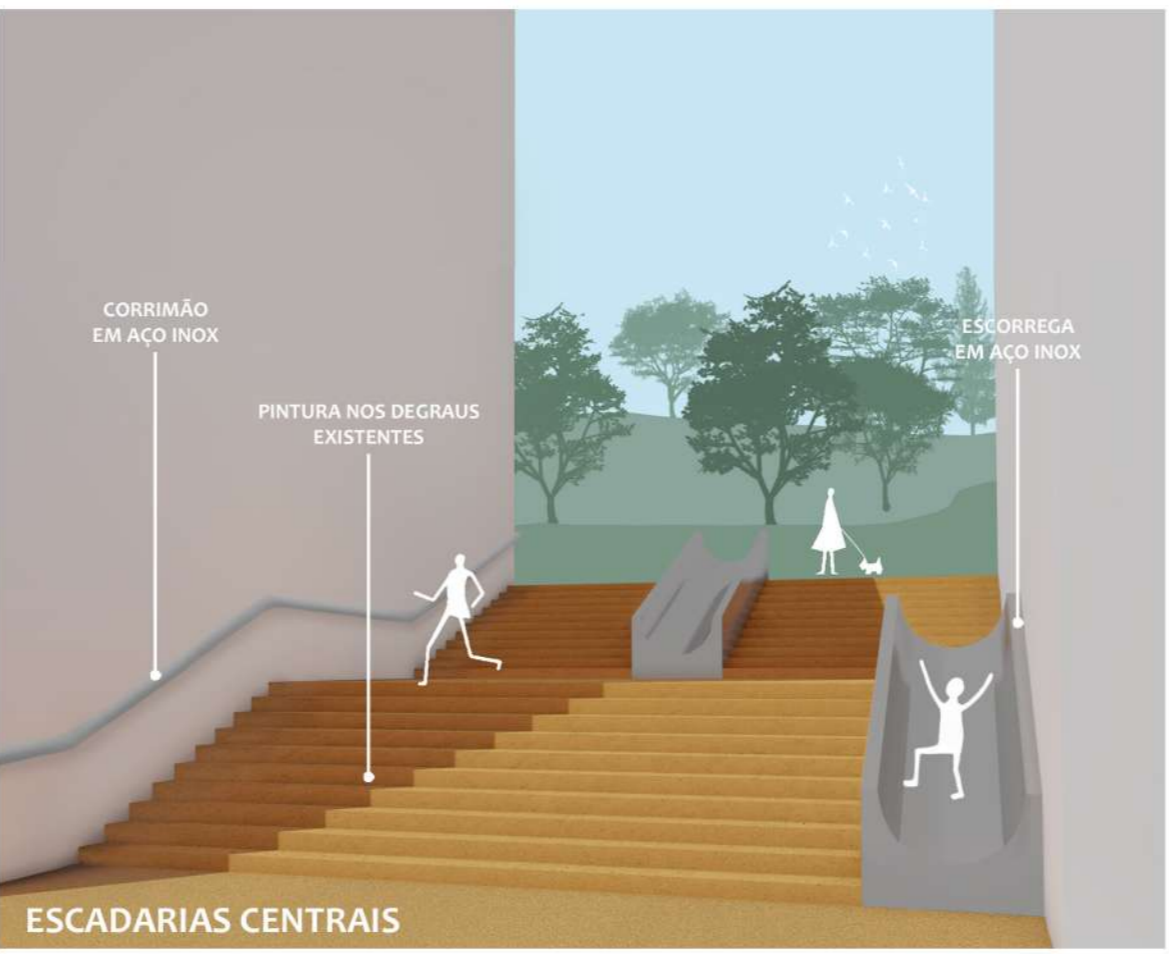


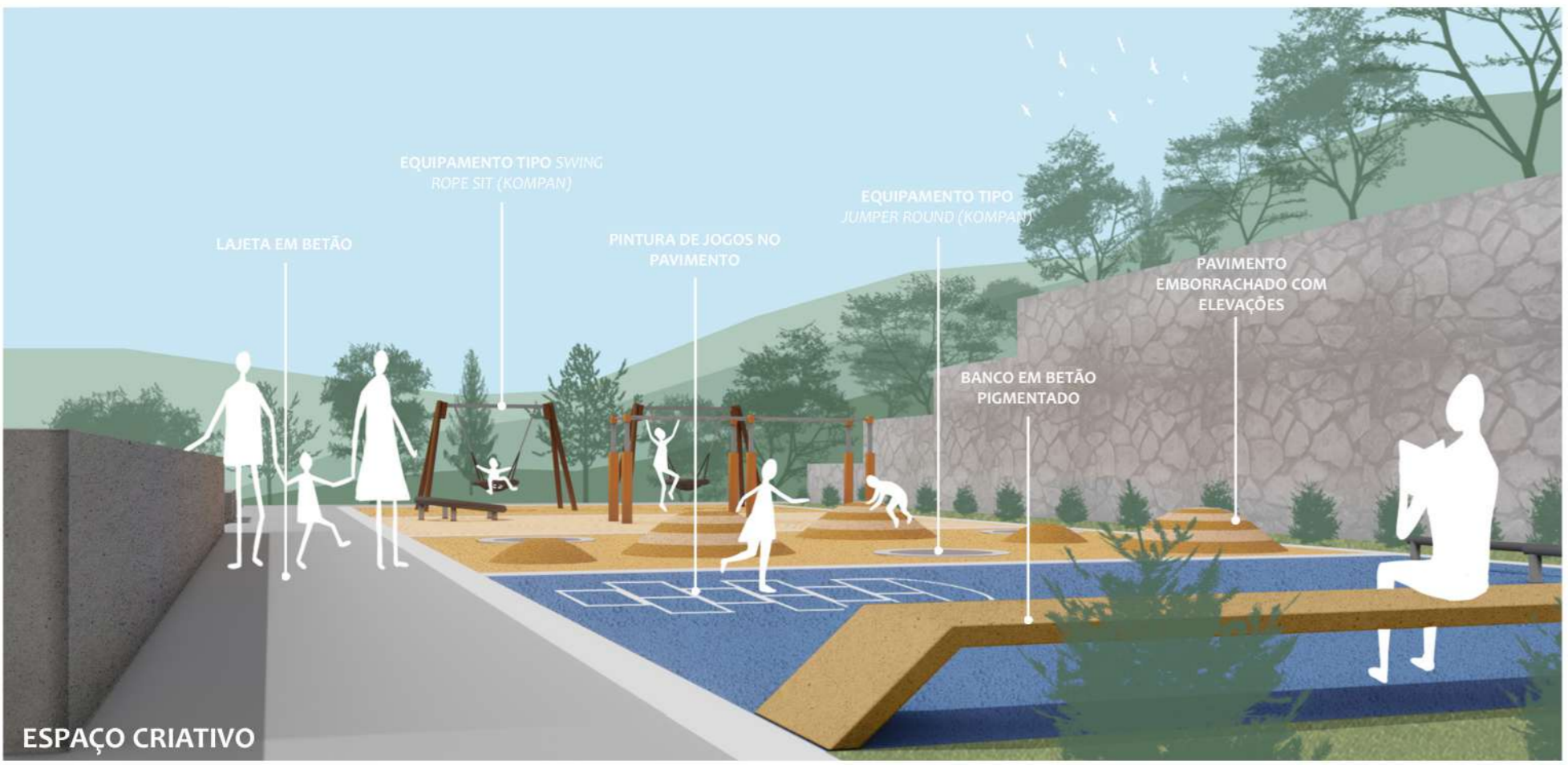
- LEGENDA:
- 1- ESPAÇO DE CHEGADA
 - 2- ESPAÇO INFORMAL DE BRINCAR
 - 3- ESCADARIAS CENTRAIS E VARANDAS
 - 4- QUADRA DESPORTIVA RENOVADA
 - 5- ESPAÇO CRIATIVO
 - 6- HORTA COMUNITÁRIA
 - 7- FORNO COMUNITÁRIO
 - 8- GARAGEM 33
- OBS: ESTE DESENHO JÁ INTEGRA A RECENTE INTERVENÇÃO NO ÂMBITO DOS BAIRROS SAUDÁVEIS (7 E 8 DA LEGENDA), COM A AUTORIA DO ARQ. RICARDO TERESO, PROF. RITA OCHOA E PROF. JOÃO PAULO DELGADO.



- 533
- 531
- 529
- 527
- 525
- 523
- 521
- 519
- 517
- 515
- 513







ESPAÇO CRIATIVO



ESPAÇO CRIATIVO



QUADRA DESPORTIVA RENOVADA

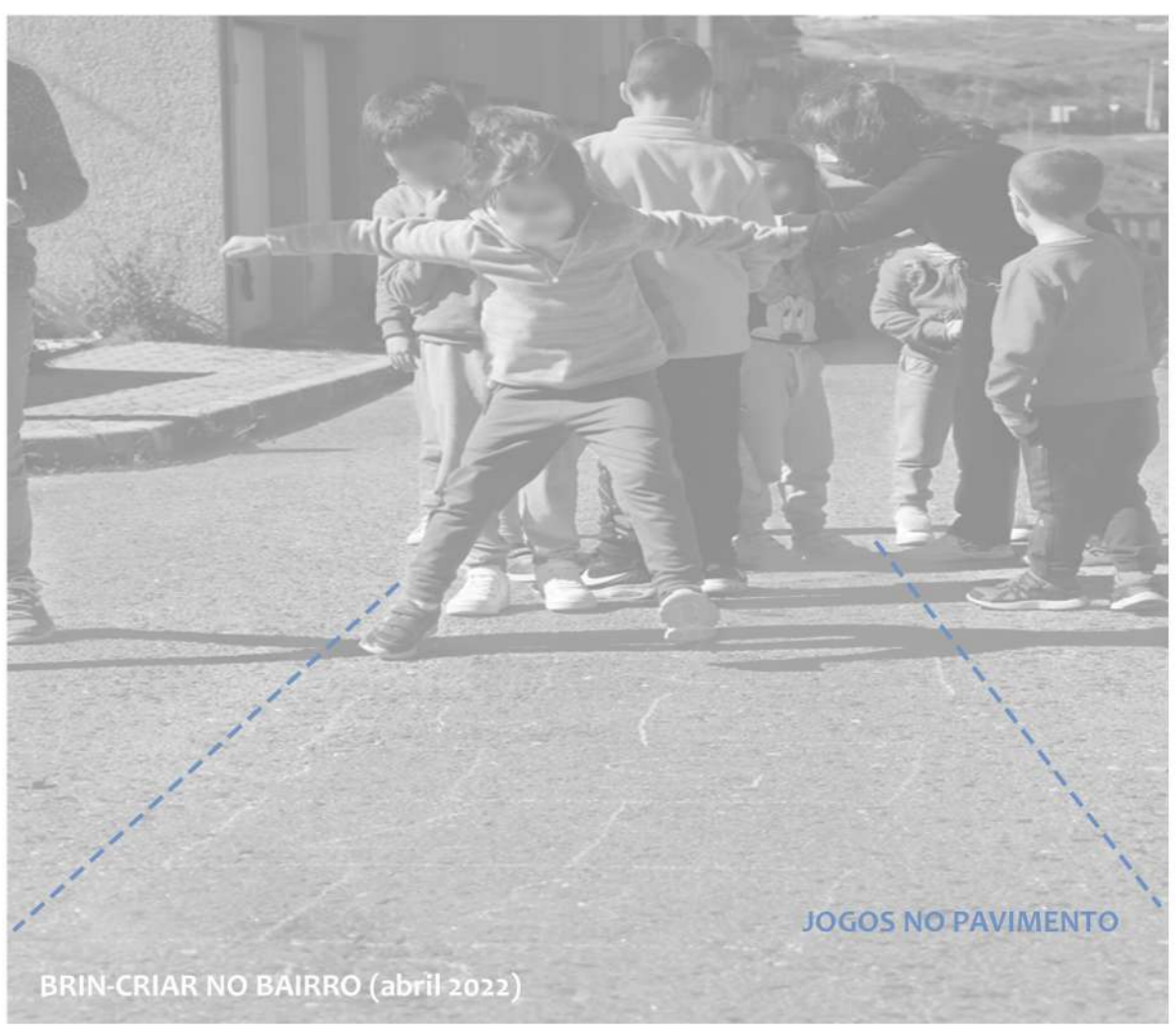


PLANTA ESPAÇOS 4 E 5

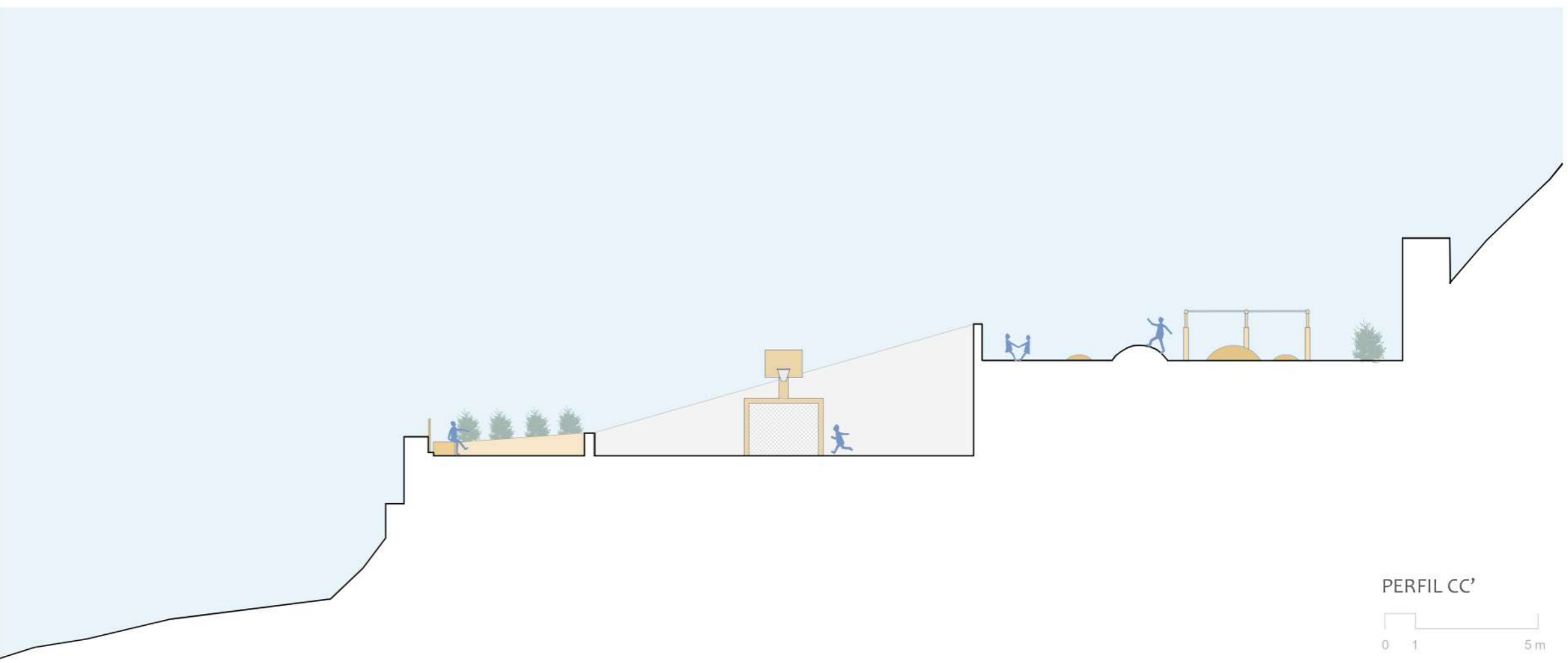
LEGENDA:
 4 - QUADRA DESPORTIVA RENOVADA
 5 - ESPAÇO CRIATIVO



BRIN-CRIAR NO BAIRRO (abril 2022)



BRIN-CRIAR NO BAIRRO (abril 2022)



PERFIL CC''