

SE ESSA RUA FOSSE MINHA

O ESPAÇO PÚBLICO E ATIVO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL





UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

Centro Tecnológico
Arquitetura e Urbanismo

SE ESSA RUA FOSSE MINHA

O ESPAÇO PÚBLICO E ATIVO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Laís Effting de Andrade
Orientação: Maíra Longhinotti Felipe

Florianópolis, maio de 2022



ÍNDICE

04	07	12	13	16	25
APRESENTAÇÃO	RECONQUISTAR A CIDADE	BRINCAR E DESENVOLVER-SE	TANGENCIAR A ALEGRIA	ESTUDO DE CASO	LADRILHAR NOVAS RUAS



APRESENTAÇÃO

PRIMEIRO MOLDAMOS AS CIDADES, E ENTÃO ELAS NOS MOLDAM

Há um sentimento de urgência pelo resgate de uma cidade mais atenta à dimensão humana. Pela reconquista das ruas permeadas de pedestres, das calçadas invadidas pelas crianças, do contato com a natureza, dos parques e praças, mas acima de tudo, por uma vida urbana, porém humana. Por cidades nas quais o espaço público e o lúdico sejam estratégias no planejamento urbano e em que a arquitetura e urbanismo prezem pelo bem comum, buscando o direito à cidade, tão defendido por Lefebvre (2009).

Integrado ao direito à cidade, também deve estar o direito ao lazer e à recreação, ao lúdico, à beleza e à arte, não como uma questão estética, mas como (re)construção de sentimentos como topofilia, terrafilia e cidadania.

(DIAS; ESTEVES, 2019, p. 640)

A preocupação é global: não à toa, um dos objetivos do desenvolvimento sustentável determinados pela ONU é tornar as cidades e comunidades mais inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis, garantindo uma urbanização mais humana e participativa. É uma reação necessária ao quadro atual de uma população majoritariamente cidadina - 55% das pessoas no mundo vivem em áreas urbanas, segundo a própria ONU. A projeção é ainda mais inquietante, a expectativa é de que esta proporção aumente para 70% até 2050. Em face a essa realidade, profissionais reforçam a importância de uma abordagem multidisciplinar e da colaboração entre governo, organizações e peritos para garantir um desenvolvimento saudável para as pessoas e para o planeta.

Especialistas também argumentam que devemos considerar a saúde ambiental para além do superficial, definido por agentes tóxicos e políticas urbanas insustentáveis, mas realmente ponderar como o espaço pode curar e influenciar o desenvolvimento e bem-estar das pessoas (LOUV, 2016, p. 75). A conscientização sobre esse poder é primordial para aprofundar nossa investigação a respeito de que maneira organizar nossas cidades, melhorar nossos bairros e projetar espaços públicos mais saudáveis.

Sabe-se que as doenças do século, como ansiedade, depressão, obesidade e insônia, estão intimamente relacionadas com o ambiente construído e com o período que despendemos sob sua influência. Os dados são alarmantes: passamos 92,4% do tempo de nossas vidas em espaços fechados (NHAPS, 2001). Assim, questiona-se sobre a qualidade dos ambientes abertos responsáveis por revigorar nos 7,6% restantes, demonstrando a imensa responsabilidade que é pensar a cidade.

Nesse contexto, as crianças¹ requerem especial atenção, visto que a infância é objeto que não pode ser negligenciado. Não há tempo a perder quando tratamos de desenvolvimento, pois a falta de estímulos no momento adequado pode comprometer irreversivelmente a rede cerebral responsável por processá-los (FALCÃO apud OLIVEIRA, 2004, p.31). O espaço em si representa uma das principais fontes de estímulos nessa fase da vida, e a leitura dele, uma descoberta de significado com relevância análoga à alfabetização (ANTUNES apud OLIVEIRA, 2004, p.34). Um ambiente estimulante, portanto, pode ser decretório no progresso de habilidades e capacidades cognitivas que vão perdurar até a fase de maturidade plena do sistema nervoso.

O campo da psicologia ambiental complementa esse conhecimento científico, reforçando que o contexto ambiental exerce forte influência sobre o desenvolvimento infantil (CAMPOS-DE-CARVALHO, 2008). Essa atuação vai além do campo intelectual: os estudos orientados à relação criança-ambiente afirmam que a condição espacial na qual as crianças brincam impacta também nas suas capacidades sociais e é promotor de qualidade de vida e saúde (PINHEIRO; ELALI; FERNANDES, 2008).



1. De acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente (1990) criança é todo indivíduo com idade entre o primeiro dia de vida até os doze anos incompletos.

APRESENTAÇÃO

UMA MINORIA SILENCIOSA

Ainda que apresente essa importância expressiva, tal conjuntura é frequentemente ignorada, ora por desconhecimento dos responsáveis, ora por descaso das autoridades, além de tantos outros fatores específicos à realidade de cada criança. Invariavelmente há uma consonância - os pequenos são raramente ouvidos e percebidos. As diretrizes para guiar as mudanças que eles precisam, ou desejam, poucas vezes nascem das suas próprias vontades, mas sistematicamente do olhar crítico de uma sociedade que já perdeu o brilho da infância.

Apesar de, em geral, já ser capaz de falar a partir dos dois anos de idade, na nossa sociedade, a criança permanece toda a infância sem ter voz. Suas demandas são, na melhor das hipóteses, “filtradas” por pais, educadores, médicos etc. Na realidade, essa polifonia é um discurso indireto, no qual nunca se sabe em que medida realmente se baseia no sujeito original – a criança –, ou, ao contrário, no adulto que o recolheu e reproduziu no cenário sociocultural, normalmente permeado por escusos interesses próprios.

(DIAS; FERREIRA, 2015, p.119)

A própria origem da palavra infância escancara essa vivência: derivada do latim *infantia*, etimologicamente significa “aquele que não é capaz de falar”. Esse discurso indireto frequente acarreta danos irreversíveis quando subestima as necessidades circunstanciais dessa classe, pois embora em minoria, eles representam 100% do futuro da nossa sociedade, um clichê que na prática é menosprezado. Ademais, a infância vai além de uma faixa

etária específica, é um período complexo, plural e multi discursivo, que contém especificidades referentes a contextos sociais, culturais e urbanos distintos (DIAS; FERREIRA, 2015, p.120).

Assim, em um cenário de reivindicar seus direitos na cidade, as crianças representam uma minoria silenciosa, e o espaço traduz esse fato. As áreas destinadas a elas, além de escassas, são cercadas e delimitadas dentro da cidade. Não há uma preocupação com que elas exerçam sua cidadania de maneira livre nas ruas, nem com a concepção de equipamentos públicos que acolham e sejam compatíveis com as carências do seu crescimento.



CRIANÇAS QUE BRINCAM NA RUA

Diante destas provocações, este trabalho tem como objetivo estabelecer diretrizes consideradas relevantes para projetar um espaço público de qualidade para crianças, intencionando tanto a diversão, quanto critérios essenciais para um desenvolvimento cognitivo efetivo. Ao final, propõe-se equipamentos urbanos para exemplificar a transposição da teoria à prática, resultando em oportunidades para que a criança se aproprie e viva a rua. As diretrizes, todavia, são aplicáveis a diversos tipos de espaços públicos e contextos, visto que o propósito principal é promover uma mudança no paradigma da vivência das crianças na cidade.

A partir da fundamentação teórica, buscou-se um aprofundamento no estudo da relação criança-ambiente, além de uma compreensão aprimorada de como ocorre o progresso infantil e quais incentivos o espaço pode fornecer para enriquecer esse processo. Em outras palavras, um discernimento sobre a influência do espaço público no desenvolvimento infantil. Indagou-se, também, sobre quais circunstâncias nos levaram ao cenário atual, no qual as crianças não brincam na rua, com a pretensão de elucidar como reconquistar os vínculos rompidos entre criança e cidade.

Esse conjunto de informações foi essencial para estabelecer as diretrizes projetuais, que posteriormente foram ponderadas em um estudo de caso realizado em um playground. Idealmente, o estudo teria uma colaboração mais ativa das crianças, através da aplicação de técnicas de projeto participativo. No entanto, em decorrência das normas de isolamento social vigentes na ocasião dos experimentos, optou-se por seguir apenas com métodos de observação. Em um contexto no qual a saúde

pública é uma das intenções, mostrou-se essencial respeitar todas as recomendações sanitárias. Ainda assim, os resultados foram satisfatórios e foi possível confrontar o comportamento das crianças com as diretrizes estabelecidas e indicar correlações pertinentes.

Vale destacar, ainda, que o pensamento crítico proposto neste trabalho é idealizado a partir da interseção de campos de conhecimento distintos aplicados ao desenho urbano. Apresenta-se aportes relacionados à psicologia ambiental, neurociência aplicada à arquitetura, design baseado em evidências, planejamento urbano, sociologia da infância e pedagogia, refletindo em uma leitura transdisciplinar a respeito desta temática.

RECONQUISTAR A CIDADE

COMO CHEGAMOS ATÉ AQUI

A infância, como a conhecemos hoje, é um conceito social recente, com origens no processo de modernização ocidental, aliado às rápidas transformações decorrentes do capitalismo, seja no âmbito cultural, político ou econômico. Da mesma forma, os estudos referentes ao surgimento da infância no contexto social também são novos, ganhando espaço nos debates historiográficos a partir do século passado (POSTMAN apud DIAS; FERREIRA, 2015, p. 120).

Estes estudos relatam uma sensível mudança na percepção social referente às crianças. No período da Antiguidade ocidental, por exemplo na Grécia antiga, a iniciação da vida adulta era precoce, pois os treinamentos militares iniciavam muito cedo para os meninos. Na Idade Média, de maneira semelhante, a criança era vista - e apresentada através da arte - como um adulto pequenino, sem grandes discrepâncias, além da escala, em relação a um adulto. Infere-se, dessa maneira, que as reflexões e práticas sociais quanto ao desenvolvimento infantil eram limitadas, assim como a atribuição de espaços destinados a esse processo. A puberdade marcava o final desse primeiro estágio, dando abertura para a vida adulta se concretizar - casamentos, ordenações e grandes medidas eram tomadas de imediato assim que este momento chegava.

O princípio da modernidade marca o início da transformação mais efetiva, aproximando-se do contexto atual. A obra de Philippe Ariès, História Social da Criança e da Família, publicada originalmente em 1978, é uma importante referência para a análise desse processo, como bem aponta Sarmento:

Segundo o historiador Philippe Ariès (1981), o “sentimento da infância” inexistia até o começo da modernidade: a noção de infância firmou-se com o advento do individualismo moderno, no contexto das transformações objetivas e subjetivas ocorridas em todos os campos da vida humana. Sua construção histórica resultou de um processo complexo que incluiu muitos fatores, como a produção de representações sobre a criança, a estruturação do cotidiano e de seu modo de vida e, especialmente, a constituição de instituições voltadas ao cuidado e à educação infantil.

(SARMENTO, 2004)

Ao mesmo tempo, houve uma reconfiguração das forças de trabalho. O antigo regime servil foi sendo superado pela implementação do trabalho assalariado, fruto das ideias liberais que avançavam nesse período. Esses fenômenos, sempre correlacionados, podem ser entendidos como a ascensão do individualismo moderno, ideologia que relegou cada vez mais as crianças ao ambiente escolar. Isso porque, com a necessidade da família se encontrar nos ambientes de trabalho, a demanda pelas crianças participarem da escola deixou de se limitar somente ao campo legal.

Nesse cenário, a criança começa a ser percebida como um indivíduo, ao passo que recebe uma função social: gradualmente é moldada como uma peça de reposição, na expectativa de ser incorporada à engrenagem do sistema socioeconômico. Ao adulto cabe o desempenho produtivo, enquanto a criança, que antes tinha o privilégio de brincar, se divertir e aprender com base nas vivências

experienciadas com a sua comunidade na cidade, foi coagida a romper esse vínculo. O amparo da família e da escola é obtido ao custo de sua liberdade e autonomia (DIAS; FERREIRA, 2015, p.120).

Como aponta Sarmento (2004), houve uma “institucionalização educativa da infância” promovida pelo estado. A partir de então, a escola assume a responsabilidade moral de educar as crianças, promovendo uma marginalização dessa parte da população. Se antes o provérbio popular afirmava que é necessário uma aldeia inteira para educar uma criança, agora elas são vistas como um problema alheio. O conceito de infância, portanto, foi fundamentado em um processo gradativo de “exclusão das crianças das esferas sociais de influência”, ou seja, elas foram privadas da participação na vida comunitária e política e da convivência com adultos que não fazem parte da sua família (DIAS; FERREIRA, 2015, p.121).

Ao mesmo tempo que a modernidade introduziu a escola como condição de acesso à cidadania, realizou um trabalho de separação das crianças do espaço público. As crianças são vistas como os cidadãos do futuro, mas, no presente, encontram-se afastadas do convívio coletivo, salvo no contexto escolar, e resguardados pelas famílias da presença plena na vida em sociedade.

(SARMENTO; FERNANDES; TOMÁS, 2007, p. 188)

O espaço público, local que por etimologia pertenceria à sociedade, extraviou-se de

suas características primordiais. Se os adultos são relegados ao ambiente de trabalho e as crianças às escolas, quem atua e usufrui do espaço público? A rua se torna um elemento limitado a conectar dois espaços privados da cidade, perde-se a transição gradual entre as duas esferas e, conseqüentemente, sua função social na vida do cidadão, além do caráter de permanência e lazer. Esse movimento se desenrola ao longo dos processos de urbanização e é experienciado de diversas maneiras na contemporaneidade, conforme reforçam as autoras:

De modo geral, os habitantes das grandes cidades brasileiras usufruem cada vez menos dos espaços públicos, transformados praticamente em espaços de passagem. A antiga ágora grega, o fórum romano ou a praça cívica renascentista perderam seu status cívico, voltando a ser espaço político nos raros momentos de manifestações sociais, seguidos, posteriormente, do abandono e da indiferença.

(DIAS; FERREIRA, 2015, p.122)

Em resumo, o espaço físico atual traduz o processo de segregação das crianças em relação à sociedade. O aprisionamento da infância ocorre tanto na esfera ambiental, a partir da delimitação de quais são as áreas que elas podem ocupar, quanto na esfera social, privando-as do exercício de seus direitos políticos. Ambas as manifestações se fortalecem, comunicando equivocadamente que a participação cívica dos pequenos seres não é uma ordem natural, mas subordinada ao controle e interesse dos adultos.

RECONQUISTAR A CIDADE

A IMPORTÂNCIA DE RECONQUISTAR A CIDADE

O rompimento do vínculo entre infância e cidade, então, acarreta diversos danos à condição de cidadão dos infantes. Reconquistar a cidade significa reconstruir esse vínculo para permitir que a criança se aproprie dos espaços urbanos e, conseqüentemente, restabeleça o entendimento da cidade como um local de todos, compartilhado e fomentador de cidadania, garantindo um desenvolvimento social pleno. O espaço apropriado, deixa de ser apenas um espaço material, passa a ser também intangível, ganha significado, torna-se um lugar.

No que diz respeito à organização do espaço urbano, evidencia-se que o rápido processo de urbanização culminou em um desequilíbrio na proporção entre espaços abertos e construídos. Esse fator, junto às demais problemáticas urbanas causadas por uma construção exacerbada de edificações, também traz conseqüências à saúde da criança, pois além da função social, o espaço público é relevante por possibilitar habilidades físicas, cognitivas, sociais e psicológicas por meio de brincadeiras (SOUZA; VIEIRA apud LUZ; KUHNEN, 2013, p. 552).

O transtorno do déficit de natureza é uma das principais conseqüências a ser citada, por expor os prejuízos que a falta de contato com a natureza causa. A lista engloba desde a diminuição no uso dos sentidos e da atenção, até o aumento de quadros de doenças físicas e emocionais. A identificação do transtorno pode ocorrer tanto individualmente, quanto em famílias e comunidades. A própria estrutura da cidade pode sofrer alterações em razão dele, a partir das mudanças no comportamento humano de sua população. Diversos estudos associam a inacessibilidade a parques, praças e áreas de lazer e o baixo número de espaços

verdes a altos índices de criminalidade, marginalização, depressão e outras disfunções urbanas (LOUV, 2016, p. 58).

Nesse contexto, o impacto emocional demanda especial atenção, visto que a saúde mental é um problema grave e crescente na infância: 10% das crianças e adolescentes em todo o mundo experienciam transtornos dessa classe. Além disso, 50% das doenças mentais iniciam por volta dos 14 anos de idade (OMS, 2021).

No âmbito da saúde física, a obesidade recebe destaque. Ainda que ela possua causas diversas, que incluem alimentação e condições genéticas, os baixos níveis de atividade física representam um fator de enorme influência. De acordo com a OMS (2021), 80% das crianças entre 11 e 17 anos não são ativas como deveriam. Um valor preocupante, porém coerente com o cenário traçado até aqui: o espaço privado de seus lares nem sempre possibilita que elas se movimentem. Um planejamento urbano incompleto, portanto, é uma das razões principais para essa inatividade (GILL, 2021, p.6).

Além destes fatores, a importância de reconquistar a relação criança-cidade também se dá pela necessidade da criança vivenciar diferentes cenários durante o seu desenvolvimento. Como já citado, os estímulos promovidos pelo ambiente têm uma atribuição fundamental nesse processo, já que oferecem oportunidades para desenvolver e trabalhar as conexões dos circuitos neurais, colaborando com a formação de uma mente mais vasta (OLIVEIRA, 2004, p.34). Portanto, é interessante usufruir ao máximo das diferentes possibilidades que o espaço livre traz, a fim de promover o maior número de conexões cerebrais possíveis.



RECONQUISTAR A CIDADE

O MAIOR INIMIGO DA CRIANÇA É A NOSSA CONCEPÇÃO DE INFÂNCIA

Muitos dos desafios encontrados no processo de inclusão das crianças na cidade derivam do próprio julgamento errôneo dos adultos acerca da infância, nas palavras de Antoine de Saint-Exupéry (2017) “todas as pessoas grandes já foram um dia crianças, mas poucas se lembram disso”. O discurso indireto que representa os desejos das crianças não parte de uma sensibilidade natural à elas, mas do engessamento que pessoas grandes adquiriram ao longo da vida.

Na teoria de Bronfenbrenner (1993) acerca dos ambientes de desenvolvimento, estabelece-se que sobre a relação pessoa-ambiente há a influência de fatores diretos - como a estrutura física e interações - e indiretos - como a cultura e política local. Quando trata-se das crianças, o contexto imediato tem relevância, como a autorização ou proibição dos responsáveis para que elas usem o espaço, assim como contextos remotos, a exemplo da administração dos espaços pelos órgãos públicos. Dessa maneira, os diferentes aspectos são reguladores da interação da criança com o espaço, encorajando ou inibindo esse contato (LUZ et al. 2012, p.37).

Percebe-se que os motivos que pautam a decisão dos adultos por proibir essa interação por vezes gira em torno da questão da segurança, impedindo que a apropriação do espaço seja efetiva. O adulto precisa ter a sensação de seguridade e, em benefício disso, as crianças acabam aprisionadas em áreas infantis, homogêneas, destinadas exclusivamente a elas e sob controle máximo (OLIVEIRA, 2004). Por outro lado, mesmo que ante uma suposta proteção, a sensação do perigo também é transferida a elas, modificando a relação orgânica que poderia ser formada com a cidade, como narra o autor:

Há muito tempo, tínhamos medo do bosque. Era o bosque do lobo, da bruxa, do ogro. Era o lugar onde se podia perder, onde podia acontecer qualquer coisa. Hoje, a cidade tomou o lugar do bosque das fábulas infantis. Principalmente para a criança que se encontra na etapa de experimentar as possibilidades que a vida urbana oferece e se torna refém das limitações que lhe são impostas e das imagens que lhe são apresentadas, influenciando sua percepção espacial e criando um mundo onde o extramuros do condomínio são cercados de perigos e monstros.

(TONUCCI *apud* DIAS; ESTEVES, 2019, p. 645)

Em 1961 Jane Jacobs já trazia a pauta da segurança e defendia que a rua tem a responsabilidade de proteger a cidade de desconhecidos que depredam, mas também de salvaguardar os tantos outros tranquilos e bem-intencionados. Os conceituados olhos da rua representam uma das ferramentas principais para garantir a sensação de resguardo em sua teoria e, por conta disso, explica que as ruas apresentam vantagens ante aos parques exclusivos para crianças, neste aspecto.

Ademais, para ela as calçadas ativas possuem outros aspectos positivos para a diversão dos pequenos que são relevantes tanto quanto a segurança e proteção, pois “nenhuma pessoa normal pode passar a vida numa redoma, aí se incluem crianças. Todos precisam usar a rua” (JACOBS, 2011, p.36). Para isso, é necessário que haja concessão. A criança, quando livre, transforma qualquer recurso em oportunidade de apropriação e brincadeira, basta que seja permitida.

Outra questão conflitante a ser destacada é a escala praticada na cidade. Gehl (2013)

argumenta a favor da escala humana ao longo de toda a sua obra, determinando esse aspecto como essencial para o exercício de uma cidade para pessoas. No entanto, faz-se necessário evocar que a escala humana é também variável ao longo do processo de desenvolvimento da nossa espécie. Se as cidades modernas não estão preparadas para acolher a altura padrão de um adulto, quem dirá para atender o raio de visão de uma criança.

Isso, porém, é raramente destacado, uma vez que os adultos experimentam o espaço público apenas sob sua própria ótica. Para Meyer e Zimmerman (2020, p.20), essa prática

é um modelo de violência estrutural, pois não dá às crianças opções de estímulos, de permanência e de elementos para guiar na orientação no espaço, ou seja, falta a elas uma “visão geral”. Os autores ainda complementam que o infinito é também uma questão de perspectiva. Para as crianças ele começa desde os 10m, a partir dessa distância há um novo infinito uniforme e desinteressante, fator que justifica elementos perto ao chão se tornarem tão cativante para elas, ainda que pareçam simplórios aos adultos.



Esquema raios de visão adulto x criança, autoria própria

RECONQUISTAR A CIDADE

CIDADES PARA BRINCAR

Nesse cenário irrompe o apelo por planejar cidades para crianças: as cidades para brincar. É improrrogável que elas tenham espaço e autonomia para exercerem sua cidadania no contexto urbano, espaços estes, pensados e planejados com elas. A iniciativa Child Friendly Cities da Unicef salienta essa necessidade. Sendo fundamentada nas diretrizes estabelecidas na Convenção dos Direitos das Crianças realizada pela ONU em 1989, ela dispõe-se a guiar os governos nesse sentido e tem como princípios diversos pontos relacionados a essa temática. Dentre eles destaca-se: a liberdade para que as crianças expressem suas opiniões e influenciem nas decisões que lhes afetam, a garantia da participação pública na vida social, cultural e comunitária e o direito a espaços de qualidade para brincar e se divertir (UNICEF, 2022).

Essas convicções visam construir uma cidade das crianças, não apenas incluir os direitos delas nas políticas públicas, mas conceder voz e oportunidade para que criem uma identidade com o mundo que as cerca. Como explica Luz e Kuhnen a partir de Rasmussen, há diferença entre os espaços planejados para crianças daqueles que são apropriados por elas:

Partindo do conceito de apego ao lugar, Rasmussen (2004) - com base na observação de atividades infantis em espaços públicos variados, chamou “espaços para crianças” (places for children) àqueles planejados pelos adultos e “espaços das crianças” (children’s places) àqueles apropriados por elas. Neste sentido, mesmo em um espaço planejado para atividades infantis, existem áreas escolhidas, apropriadas e ressignificadas pelas crianças, transformando-se em espaço da criança.

(LUZ; KUHNEN, 2013, p. 553)

A transformação necessária para atingir essa cidade das crianças, apesar do carência explícito, é bastante desafiadora - questiona-se sobre como deve ser esse espaço facilitador e lúdico. Na percepção das crianças, os lugares que oportunizam atividade física, interação social e contato com a natureza são recebidos como positivos, enquanto os que são centros de risco, como negativos (LUZ; KUHNEN, 2013, p. 553).

Os autores Meyer e Zimmerman (2020, p.19), citam características mais minuciosas, constatadas a partir de suas pesquisas na cidade de Griesheim, que objetivaram um aprofun-

damento na experiência das crianças no espaço da rua. Além de indicarem um aspecto sensitivo e estético para essa relação, listaram a preferência das crianças por possíveis experiências vivenciadas na rua, enumeradas a seguir por ordem de prioridade:

1. Experiências ópticas,
como espionar uma janela de porão

2. Experiências de movimento,
como subir e descer uma rampa

3. Cenários que despertam curiosidade e prometem experiências,
como examinar resíduos de valor e de grande dimensão, como móveis ou restos deles

4. Experiências relacionadas ao sentido tátil,
como raspar a mão em uma cerca enquanto se está passando por ela

5. Experiências acústicas,
como balançar a tampa de uma caixa de correio

6. Experiências olfativas,
como cheirar flores



RECONQUISTAR A CIDADE

CIDADES PARA BRINCAR

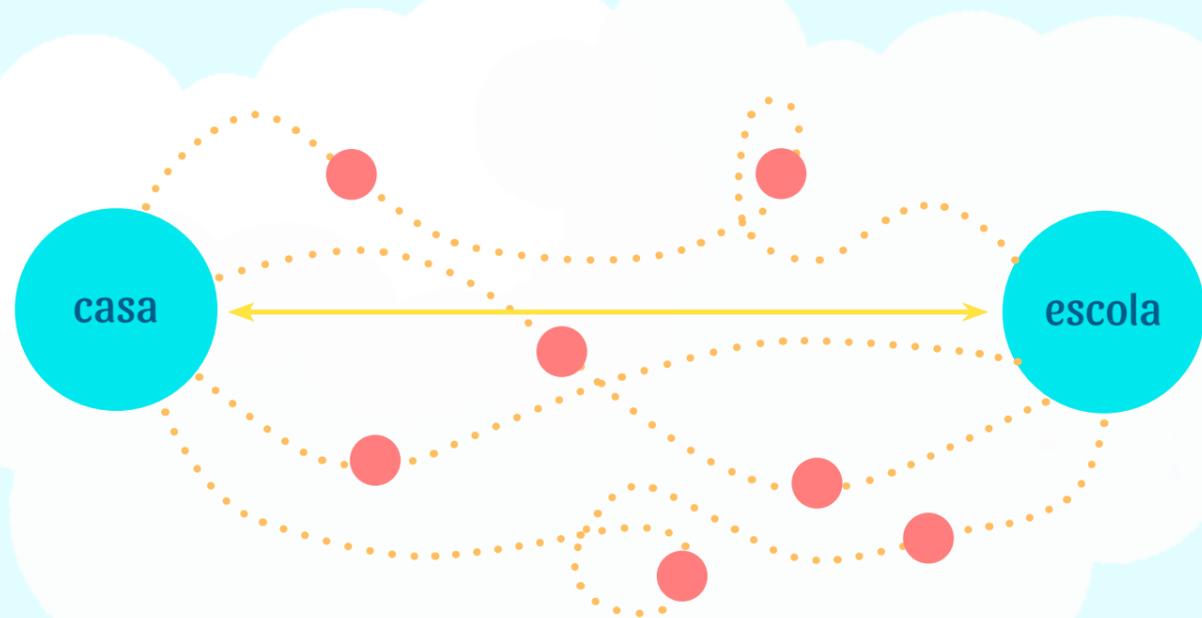
Assim, as ruas que oportunizam tais experiências são percebidas como divertidas e estimulantes, de acordo com eles. Há um enfoque para que essas oportunidades de interação façam de fato parte do caminho, mudando o paradigma de que a criança deve isolar-se na área do playground. Os lugares das crianças não devem ser pontuais, caracterizados como destinos de brincar e acessados somente em momentos especiais, mas incorporados à dinâmica do cotidiano da família.

Uma verdadeira cidade para brincar, portanto, deve considerar o tecido da cidade por completo como foco de ação. Idealmen-

te, essa cidade também é caminhável, permitindo a autonomia da criança no quesito mobilidade. Uma vez que ela permanece a maior parte do seu tempo na escola ou em casa, esses dois pontos são destinos âncoras para que a complexa rede de brincadeiras e oportunidades de aprendizagem aconteça no espaço público (KRYSIK, 2018, p. 16). O intuito é ampliar essa rede, a fim de que as possibilidades de interação com a cidade também se ampliem. Ou seja, a rota casa-escola deixa de ser direta, servindo apenas como ligação, para ser permeada de estímulos, aproveitando o caminho para viver a rua.

Embora não seja o recorte deste trabalho, é substancial pontuar que as oportunidades de brincar também influem tanto na formação das elites, quanto no processo de marginalização. Por essa razão, uma política pública de equipamentos lúdicos também tem como encargo a redução de desigualdades sociais e econômicas (GARCIA apud DIAS; ESTEVES, 2019, p. 646). Isso porque, sabe-se que as crianças de classes econômicas mais altas possuem uma relação com o espaço público diferente das que provêm de estratos sociais inferiores. Enquanto as primeiras têm um contato bem restrito e controlado, as demais experienciam uma rotina mais acentuada na rua (OLIVEIRA, 2004).

A carência de infraestrutura urbana e de equipamentos de qualidade, entretanto, é enfrentada por ambas, assim como os fatores necessários para que elas se desenvolvam de maneira saudável são os mesmos. A lógica da organização socioeconômica e social da nossa conjuntura impõe à maioria das crianças, independente da classe social, restrições e privações no acesso a espaços públicos de qualidade (DIAS; FERREIRA, 2015, p.125). Dessa maneira, optou-se por pensar em espaços e equipamentos que prezam pela saúde, bem-estar e alegria considerando a pluralidade e diversidade da infância, mas abrangendo todas as crianças, independente da hierarquia social.



←→
caminho tradicional

.....
caminho que explora
novas possibilidades

● ● ● ● ●
oportunidades de in-
teração com a cidade



BRINCAR E DESENVOLVER-SE

Brincar é uma forma natural de treinar para a vida. A insistência por cidades para brincar fundamenta-se na relevância que essa atividade possui no processo de desenvolvimento infantil. Conforme apresentado anteriormente, esse processo possui um intervalo de tempo muito curto para ação. Entre os 3 e os 10 anos, a criança tem um número constante de sinapses, as conexões entre neurônios que permitem que ela pense e aprenda. Após essa idade, o cérebro começa a eliminar as conexões que não são frequentes para minimizar o seu esforço de manutenção. Por conta disso, a capacidade de cognição, de tocar um instrumento, de ser criativo e até de desenvolver um discurso articulado na vida adulta, é impactado na fase da infância (OLIVEIRA, 2004, p. 31).

Dessa forma, não apenas o ambiente é decisivo para criar o maior número de estímulos durante essa fase e potencializar a capacidade dos circuitos neurais, como as atividades que são desempenhadas nesse lugar. O brincar, por não possuir objetivo além da própria diversão, abre a mente para novas possibilidades.

O campo da psicologia ambiental também reconhece essa importância. Bron-

fenbrenner (1993) classifica o brincar, tanto isoladamente, quanto com outras crianças, como um processo proximal, que são interações da pessoa com o seu ambiente e representam o mecanismo básico e primordial do desenvolvimento humano. Para que as consequências sejam efetivas, é necessário que os processos proximais ocorram regularmente e em períodos prolongados. Ou seja, o brincar deve ser constante.

Os resultados das brincadeiras são também experienciados em outros campos. O brincar ativo aperfeiçoa habilidades cruciais, como resiliência, empatia, capacidade de autocontrole, habilidades de enfrentamento emocional e resolução de problemas, criatividade e melhora na performance acadêmica. Ademais, estudos demonstram que pequenas intervenções que incentivam a brincadeira, como linhas desenhadas na calçada, elevam o nível de atividade física das crianças (KRYSIK, 2018, p. 20). Nesse âmbito físico, os benefícios apontados são o aprimoramento da coordenação motora, melhora na saúde dos ossos, redução dos riscos de obesidade e diabetes e, evidentemente, desenvolvimento saudável do cérebro (KRYSIK, 2018, p. 12).

Outro fator relevante é que explorar o espaço através das brincadeiras contribui para aquisição de conhecimento sobre o mundo real e com a habilidade de refletir sobre ele (NEISSER *apud* TUDGE; GRAY; HOGAN, 1997). A percepção espacial é importante para desenvolver a capacidade de solucionar problemas, pois essa habilidade depende de registros acumulados em experiências anteriores. Portanto, é essencial que a criança explore o espaço de diversas maneiras, para no futuro ter a sua disposição muitas referências (OLIVEIRA, 2004, p. 35) e o brincar constitui a principal forma de experimentar essas vivências. A brincadeira, então, é também uma forma de ensinar e educar.

São chamados Playful Learning Environments os espaços que possuem essa preocupação de promover o aprendizado através das brincadeiras. A abordagem baseia-se em promover tanto o brincar guiado, quanto o livre, sem a interferência de um adulto. Aprender dessa maneira se mostra efetivo porque promove a redução do estado de ansiedade e estimula um engajamento ativo em experiências totalmente novas, de uma maneira divertida e prazerosa. Do ponto de vista da neurociência, contribui para o desenvolvimento cognitivo, já que agrega à essa habilidade de aprender através de vivências anteriores. Para contribuir com o processo de desenvolvimento da melhor maneira e maximizar os benefícios da aprendizagem lúdica, esse método de aprendizado deve possuir cinco características principais: ser divertido, significativo, ativamente engajado, interativo e social (WHITTON, 2018). Na nossa circunstância, sem embargo, os Playful Learning Environments são exceções. Por tratar-se de uma sociedade direcionada fortemente para a produção, há um racionamento e modelamento da forma de brincar, transmutando o caráter lúdico e gratuito que é natural à brincadeira (LANSKY, 2012 *apud* DIAS; ESTEVES,

2019, p. 645). Os playgrounds que permeiam a cidade são munidos de equipamentos padronizados, sem variações que incentivem a criatividade e o sensorial da criança, pois a principal preocupação dos fabricantes é econômica e comercial. O que é essencial para o desenvolvimento das crianças e até os seus desejos e vontades estão sempre em segundo plano (OLIVEIRA, 2004, p. 82). À vista disso, a falta de qualidade dos equipamentos e espaços públicos acabam por limitar o divertimento e, por consequência, todos os benefícios que o brincar promove na vida das crianças.

SAÚDE MENTAL

empatia
resiliência
criatividade
resolução de problemas
avaliação de riscos
habilidades sociais

BRINCAR

aumento das atividades físicas
desenvolvimento cerebral
coordenação motora
redução do risco de doenças

SAÚDE FÍSICA

AS CRIANÇAS NO BRASIL

representam
17,1% da população

sendo que **83,5%** habitam zonas urbanas

84%
brincam ao ar livre durante
2 horas ou menos

40%
têm **uma hora**
ou menos
por dia
ao ar livre

6% nunca
brincam ao ar livre em um
dia normal

TANGENCIAR A ALEGRIA

O brincar é a única atividade que desempenhamos na qual a forma de medir o seu sucesso resume-se no quanto de diversão que ela causa. A alegria, é um dos objetivos principais das brincadeiras e, portanto, deve ser uma intenção na construção de espaços de brincar. Questiona-se sobre como algo tangível, como o espaço, pode criar a sensação intangível de alegria. Quais aspectos físicos podem contribuir para a felicidade e de que maneira podemos evidenciá-los no espaço público?

Um lugar que motiva a felicidade é também um convite para que o usuário desfrute, um atrativo para o estar e permanência, potencializando os benefícios daquele espaço. Por isso, as características pontuadas a seguir visam estabelecer diretrizes para a concepção de lugares bem-sucedidos no meio público, de maneira que satisfaça tanto as necessidades de um desenvolvimento saudável da criança, quanto garanta seu divertimento. O propósito é que possam ser aplicadas a diversos tipos de espaço, não apenas em um contexto específico, aspirando a expansão dos lugares das crianças e efetivando as cidades para brincar.

ABUNDÂNCIA

A abundância de estímulos já foi citada diversas vezes anteriormente por seu papel fundamental no processo de desenvolvimento da cognição. Soma-se a essa importância o fato de a abundância criar uma tranquilidade inconsciente. As pessoas sentem uma maior sensação de restauração em parques com maior diversidade, em comparação com os de menor densidade e diversidade, por exemplo. Lee ainda adiciona (2020, p. 55), “as preferências infantis vão nessa direção com ainda mais força, o que sugere que embora essa propensão possa se alterar com a idade, está no nosso funcionamento básico”.

Um dos experimentos mais relevantes nesse aspecto, realizado por Van Praag, Kempermann e Gage (2000), demonstra que, se puderem escolher, os ratos frente a dois tipos de gaiolas preferem as sensorialmente enriquecidas, em oposição às estéreis. Além disso, os criados no ambiente abundante apresentam um desempenho significativamente melhor em testes de memória e aprendizagem. Outro estudo corrobora com esses resultados, testemunhando que macacos e gatos que crescem com pouco estímulo visual apresentam disfunções na parte do cérebro responsável por processar informações

como essa, deficiência esta que permanece por toda a vida (LEE, 2020, p. 62).

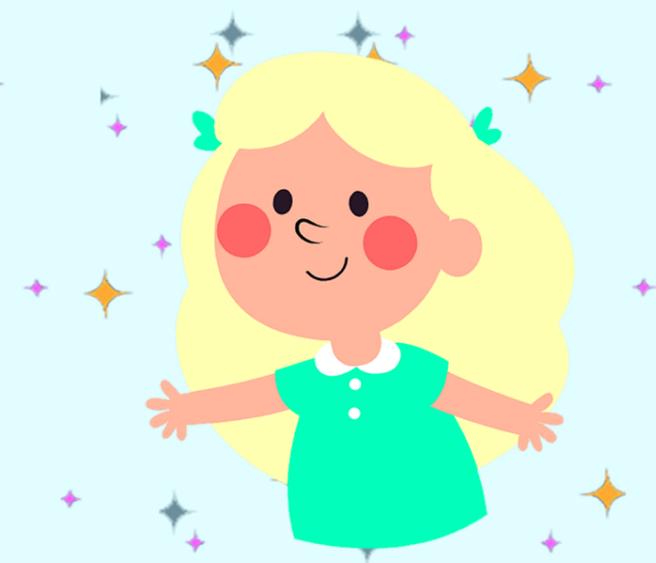
Diante disso, é natural e instintivo que a criança, e até o adulto, busque a riqueza sensorial, tanto para satisfazer suas carências, quanto para trazer alegria. Os espaços públicos ideais devem buscar atingir esse parâmetro em sua concepção e performance, reforçando o caráter lúdico e estimulante.

Há evidências claras de que a exposição a abundância de sensações não é apenas prazerosa, mas vital para o desenvolvimento neural saudável (...) Talvez seja por isso que as crianças abraçam a estética da abundância com tanta facilidade, seja pela sua insistência em usar listras e poás para ir à escola ou pela escolha dos brinquedos, que tendem a não combinar com a sala de estar dos pais. Alguns anos atrás, vi uma matéria de revista sobre casas de bonecas modernistas e fiquei com pena de quem ganhasse uma no natal. Por sorte, crianças são péssimas modernistas, e provavelmente acabariam adicionando enfeites e outros objetos feitos à mão até que o lugar ficasse mais alinhado a seu estilo exuberante de decoração.

(LEE, 2020, p. 63)

ESCALA

A escala é um dos principais aspectos que influenciam na concessão ou não de uma vivência com autonomia para as crianças. Além da escala da cidade, relacionada ao campo de visão, segurança e liberdade, como já citado, é necessário considerar a escala dos equipamentos que compõem o urbano. Os espaços de brincar devem possibilitar que as crianças de diferentes faixas etárias brinquem com facilidade, permitindo uma adequada execução dos movimentos e apropriação do espaço. Essa característica também torna o lugar mais ou menos convidativo, a depender do quanto o usuário se sente pertencente durante a sua experiência.



TANGENCIAR A ALEGRIA

FLEXIBILIDADE

Ressalta-se, ainda, que a qualidade dos ambientes está também relacionada com a diversidade de usos e estímulos convidativos para o brincar, da flexibilidade ao rearranjo de possibilidades (CAMPOS-DE-CARVALHO, 2008). Assim, os brinquedos multifuncionais são os preferidos entre as crianças, pois permitem mais oportunidades de brincadeiras e atividades físicas (LUZ et al. 2012). É importante que as formas de brincar não se esgotem rapidamente, mas se reinventem, transformando seu uso, permitindo uma interação prolongada e oferecendo um convite à fantasia. Portanto, o espaço deve ser flexível para que estimule a iniciativa, curiosidade e imaginação da criança, sem determinar ou limitar um uso específico (DIAS; ESTEVES, 2019, p. 646).



Edifícios coloridos de Tirana, TED Blog

CORES

O uso das cores também recebe especial atenção ante a outros estímulos, visto que as crianças respondem mais à elas do que às mudanças de tamanho, número ou rotação, por exemplo (DODD; LEWIS, 1969). Ainda que a preferência por cores carregue um fator pessoal relacionado às vivências pessoais de cada um, de maneira geral é um estímulo visual bastante atrativo e que espontaneamente traz felicidade.

Em um exemplo prático, a cidade de Tirana, na Albânia, diante de um orçamento baixo, usou-se de cores para revitalizar as ruas e áreas públicas permeadas de crime e degradação. Os edifícios cinzas e padronizados - herança de muitos anos de

uma ditadura comunista que perdurou até o final dos anos 90 - receberam padrões divertidos e camadas de cores. Essa simples mudança reativou a relação de pertencimento à cidade em uma população que já não permanecia mais no espaço público (RAMA, 2012).

A partir desse ponto, salienta-se o poder quase instantâneo que as cores têm sobre as pessoas, em especial as crianças. Em um espaço que visa a brincadeira, é incabível que a paleta permaneça neutra e desinteressante. A personalidade trazida pelas cores reforça o caráter lúdico e divertido, contribuindo para a transformação da passagem em permanência.

Em pouco tempo, coisas estranhas começaram a acontecer. As pessoas pararam de jogar lixo nas ruas. Passaram a pagar seus impostos. Donos de lojas removeram as grades de metal de suas janelas. Alegavam que as ruas pareciam mais seguras, ainda que não houvesse mais policiamento do que antes. O povo voltou a se reunir em cafés e já se falava em criar os filhos em um tipo diferente de cidade. Nada além da superfície mudou. Foi só um pouco de vermelho, amarelo, turquesa e violeta. Ao mesmo tempo, tudo mudou. A cidade parecia viva, efervescente. Alegre.

(LEE, 2020, p. 22)



TANGENCIAR A ALEGRIA

BIOFILIA

Conforme apresentado anteriormente, o transtorno do déficit de natureza traz inúmeros prejuízos para a saúde, em especial, das crianças. Em contrapartida, cabe citar que o contato com a natureza aumenta o nível de interação dos usuários com o próprio espaço, intensificando, por consequência, os benefícios do brincar. A biofilia assume, também, a função de facilitadora ao acesso dos espaços, por torná-los mais atrativos e convidá-los ao uso (LUZ; KUHNEN, 2013, p. 553).

É difícil idealizar um ambiente público mais saudável, rico e estimulante do que um espaço lúdico com a presença da paisagem e da natureza: areia, terra, árvores, flores, animais, água, sons e aromas, sol, sombra e brisa e, se possível, equipamentos lúdicos de qualidade.

(DIAS; FERREIRA, 2015, p.646)

A partir desta citação, reforça-se que a biofilia abrange a natureza como um todo, não apenas no que diz respeito à presença de vegetação. Seus benefícios são ainda mais acentuados quando diversos aspectos naturais são combinados, assegurando uma abundância de estímulos. Há um destaque especial para o aspecto múltiplo sensorial que essa combinação traz, promovendo um uso expressivo dos sentidos.

Na esfera da saúde mental, a biofilia contribui para o aumento do bem-estar, redução do estresse e outros transtornos psicológicos e melhora no desempenho acadêmico. Um estudo realizado na Dinamarca demonstrou que crianças que vivem em bairros mais verdes têm 55% menos riscos de desenvolver transtornos mentais no futuro, mesmo considerando outros fatores de risco como condição sócio-econômica, urbanização e histórico familiar (ENGEMANN et al, 2019 *apud* GILL, 2021, p.7).

FORMA

Os espaços que oferecem riscos são percebidos negativamente pelas crianças, pois, apesar de almejarem novas descobertas, elas não querem correr riscos desnecessários durante a exploração (LUZ; KUHNEN, 2013, p. 553). Consequentemente, a porção emocional do cérebro busca de maneira intuitiva lugares e equipamentos que trazem a sensação de segurança.

No âmbito da forma, prevalece a opção pelas esferas e círculos, pois a forma redonda é mais convidativa ante os cantos afiados das mais angulosas. Elas são naturalmente associadas à positividade e segurança e, esteticamente, permeiam toda a história da infância (LEE, 2020, p. 161). Desde as bolhas de sabão até as bolas e bambolês, a forma da alegria é orgânica e capaz de promover infinitas brincadeiras. No design, essa multipotencialidade de usos é denominada *affordance*, e os objetos curvos são os que apresentam com maior excelência essa característica.

Da natureza também nasce a predileção pela harmonia. Aspectos encontrados em elementos naturais facilitam o entendimento do cérebro, por estabelecer uma correlação com outros fatores já intrínsecos à nos. A simetria é uma dessas características, seja por questões estéticas ou funcionais, ela é um símbolo de harmonia ao longo de tradições milenares. Pelo mesmo motivo, existe um fascínio pela ordenação. Estudos indicam que há uma atração espontânea por ambientes com grau de complexidade moderado, porém, essa complexidade precisa ser bem estruturada, sem bagunça. Isso explica porque repetir elementos, como cores, formatos e texturas, em diferentes partes de um espaço traz equilíbrio: ajuda o cérebro a interpretar o recinto como um todo, sem a sensação de ser um aglomerado de partes desconexas. Quanto maior a complexidade em questão, mais necessário se faz a harmonia, por essa razão, é um complemento essencial para a abundância (LEE, 2020, p. 126).



ESTUDO DE CASO

Com o objetivo de analisar tais fatores traduzidos em uma área de lazer, bem como para legitimar sua relevância na produção do espaço público infantil, desenvolveu-se um estudo de caso pautado em métodos de pesquisa dos estudos de relação pessoa-ambiente. Inicialmente, o propósito desta aplicação era observar um exemplo ideal de apropriação do espaço público por parte das crianças, no qual o local demonstrasse apresentar, em um primeiro momento de análise, as características identificadas como relevantes neste estudo teórico. No entanto, devido à carência de espaços públicos com tal qualidade na cidade de Florianópolis, localidade da aplicação, e às dificuldades enfrentadas por realizar as observações em meio à pandemia de COVID-19, optou-se por escolher um objeto de estudo que representasse o playground tradicional, trazendo,

assim, um olhar crítico para a reprodução sistemática dos espaços de brincar.

O playground escolhido encontra-se no Parque Ecológico do Córrego Grande, uma área de 21 hectares em meio a cidade que, além da área infantil, contempla pista de caminhada, quadras de esporte, área para piquenique, trilhas ecológicas, três lagos e ambientes de apoio, ou seja, uma ampla infraestrutura para recreação. O parque é definido como AVL - Área Verde de Lazer - pelo Plano Diretor Municipal, isto é, um espaço urbano ao ar livre de domínio e uso público destinado à atividades de lazer. Sua fauna e flora possuem uma rica diversidade, caracterizando um fragmento florestal de Mata Atlântica e, por consequência, uma área protegida de preservação (ALMEIDA et al., 2018).

Isso explica porque repetir elementos,

como cores, formatos e texturas, em diferentes partes de um espaço traz equilíbrio: ajuda o cérebro a interpretar o recinto como um todo, sem a sensação de ser um aglomerado de partes desconexas. Quanto maior a complexidade em questão, mais necessário se faz a harmonia, por essa razão, é um complemento essencial para a abundância (LEE, 2020, p. 126).

A quantidade de visitantes estimada é em média 240 pessoas nos dias de semana, enquanto nos dias de final de semana esse número ultrapassa 300 (RIBAK et al., 2017). Vale ressaltar, entretanto, que são visitas obtidas em uma situação típica. No caso deste estudo, por conta dos protocolos de distanciamento e isolamento social em vigor na ocasião, eles não se demonstraram tão expressivos, apesar de suficientes para a obtenção de algum resultado. Ademais, a localização do parque é conve-

niente para o método por situar-se em frente a uma escola de ensino fundamental e educação infantil. Traçando um raio de 500m em relação ao parque, uma distância caminhável, encontra-se mais uma escola e dois centros de educação infantil, sendo, portanto, um ponto de fácil acesso a um notável número de crianças diariamente. Desse modo, esse conjunto de fatores que caracterizam o parque justificam a sua escolha como objeto de estudo, ainda que sob a perspectiva de um espaço de brincar tradicional.

Parque Ecológico do Córrego Grande, autoria própria



ESTUDO DE CASO

As técnicas de observação da interação pessoa-ambiente utilizadas na realização do estudo, por sua vez, justificam-se por conta da profundidade dessas interações e pela combinação de aspectos mensuráveis e subjetivos existentes nelas. Para conhecer o ponto de vista de alguém, por exemplo, podemos naturalmente interrogar através de entrevistas e questionários, no entanto, ao que diz respeito à relação entre as pessoas e os ambientes que elas ocupam nos seus cotidianos, muitas das suas interações passam despercebidas por elas mesmas. Ou seja, essas vivências apresentam aspectos dos quais os indivíduos não possuem plena consciência, eles não poderiam, portanto, fornecer informações confiáveis, ainda que pretendessem. Assim, a observação permite acessar pistas não verbais que não seriam possíveis através de outros métodos, em especial no caso de crianças pequenas, no qual há uma limitação maior na qualidade do depoimento ver-

bal (PINHEIRO; ELALI; FERNANDES, 2008, p.75).

Com o objetivo de facilitar as aplicações metodológicas, os experimentos ecológicos selecionam um aspecto, ambiental ou pessoal, como foco de estudo, criando uma sensação inicial de separação entre o fenômeno psicológico e seu contexto. Sensação esta, que é apenas aparente, pois o contexto ambiental faz parte indispensavelmente da análise do fenômeno estudado, evidenciando a natureza aberta dessa relação (CAMPOS-DE-CARVALHO, 2008, p.15). Desta forma, o que caracteriza a bidirecionalidade da relação pessoa-ambiente, conforme Bronfenbrenner (1993), é a interdependência entre esses dois fatores e é necessário admitir essa influência que um âmbito exerce no outro durante todo o processo. À vista disso, em muitos casos utiliza-se ambos os aspectos, como exemplifica Pinheiro, Elali e Fernandes (2008, p. 86) ao detalhar a técnica de mape-

amento comportamental:

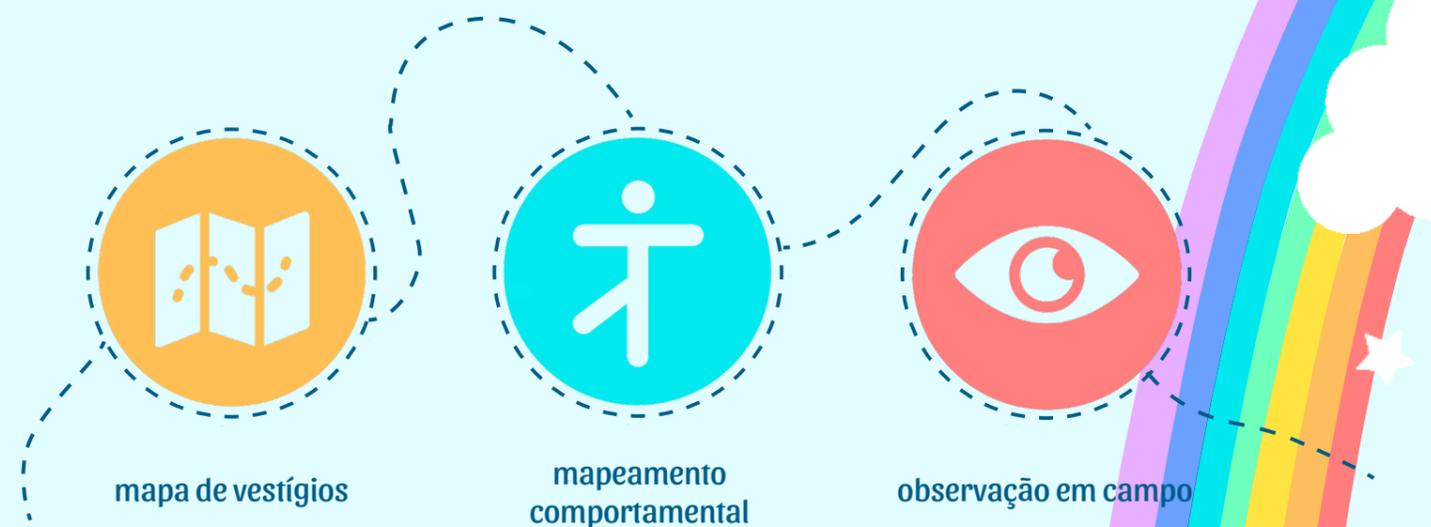
A escolha depende dos objetivos do estudo. Se o objetivo é estudar uma localização particular, por exemplo, a adequação de um cômodo, prédio ou parque, a variação centrada no lugar é preferível. Se o objetivo é aprender algo sobre indivíduos ou um grupo em um dado ambiente, como a situação dos pacientes de um hospital para idosos, o observador provavelmente escolherá a variante centrada na pessoa. As duas formas podem, ainda, ser utilizadas em conjunto, pois os resultados de cada uma podem mostrar aspectos complementares sobre a interação das pessoas com o ambiente em investigação.

Ainda do ponto de vista metodológico, também há uma demanda pela aplicação de mais de um método para a investigação adequada da interação pessoa-ambiente. A estratégia multimétodos integra diversos meios

de coleta e análise de dados em uma concepção ampla e abrangente do objeto de estudo (PINHEIRO; ELALI; FERNANDES, 2008, p.76), tornando o diagnóstico mais relevante por considerar um maior número de perspectivas.

A partir destes princípios, este estudo de caso foi concebido em duas partes: a primeira consiste em uma observação focada no ambiente, através das técnicas de mapa de vestígios, mapeamento comportamental e diário de campo. A segunda etapa, por conseguinte, fundamentou-se em uma análise de interação criança-ambiente centrada na criança, com o uso da técnica de mapeamento comportamental. Assim, tanto a estratégia multimétodos, quanto o conjunto de aspectos pessoa-ambiente foram contemplados, já que o objetivo do estudo abrange ambos - o questionamento de adequação do parque, bem como uma investigação sobre o grupo de indivíduos em evidência: as crianças.

Delimitação aérea do parque, Google Earth 2022

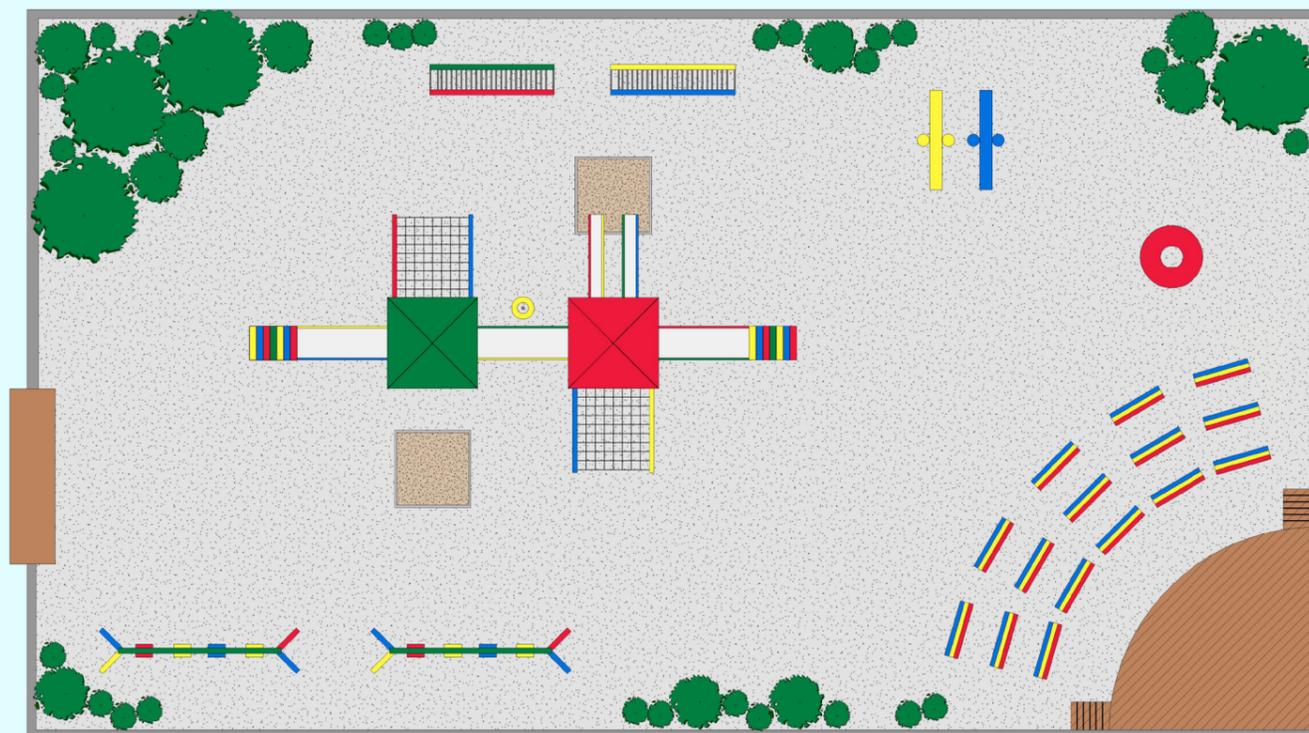


ESTUDO DE CASO

PRIMEIRA ETAPA

Para dar início a primeira etapa foi necessário uma prévia visita ao local, visto que as técnicas em questão requerem uma organização anterior à aplicação. O método da observação se denota por ser sistemático e objetivo, por isso é indispensável determinar onde, quando e como será a observação, além de quem ou o que será observado (DANNA e MATTOS apud RAYMUNDO; KUHNEN; SOARES, 2011, p. 432). Deste modo, buscou-se ordenar essas diretrizes antecipadamente, de acordo com a demanda de cada técnica.

O playground, que tem aproximadamente 1700m², foi mapeado e os equipamentos foram esquematizados em uma planta baixa. Estas aplicações não exigem um levantamento preciso de medidas, mas uma espacialização e entendimento de como as áreas se relacionam entre si. Neste momento, definiu-se também que as investigações ocorreriam entre 8h e 18h, embora o horário de abertura do parque seja 6h30, pois a ocupação se demonstrou muito baixa ou inexistente nos primeiros períodos.



Planta baixa playground, autoria própria

MAPA DE VESTÍGIOS

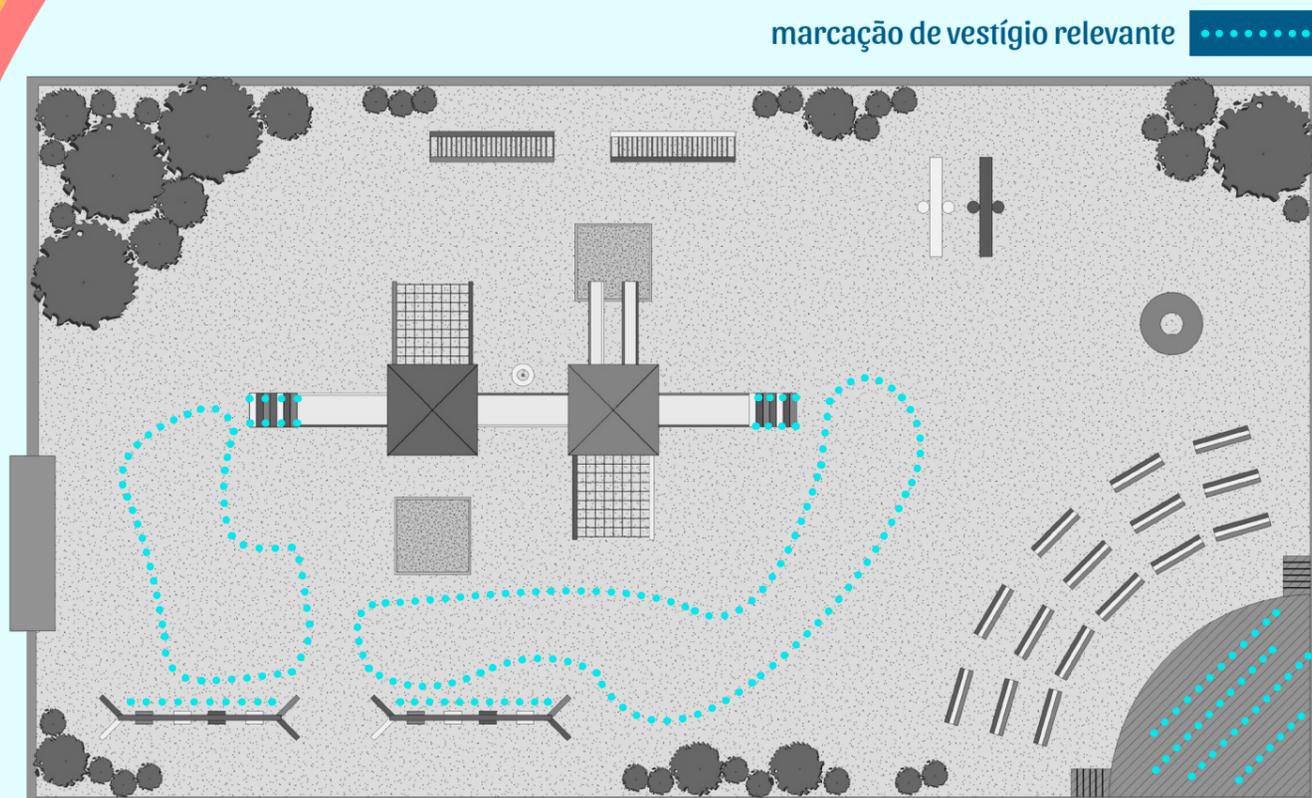
A primeira técnica aplicada foi a observação de vestígios ambientais da ação humana, que consiste em uma análise dos sinais ou marcas deixadas em um local após a ocupação por parte de seus usuários, resumindo-se como uma “arqueologia do comportamento”. Ela pressupõe que muitas informações podem irromper da investigação de consequências de uma ação, e não do acompanhamento ativo da atividade (PINHEIRO; ELALI; FERNANDES, 2008, p.77). Conforme reforça Sanoff (1991), essas resultantes também fazem parte da nossa vivência:

As mensagens não-verbais do ambiente são componentes da nossa experiência e estão inseridas em muitas partes de nosso entorno imediato.

Nesta verificação, utilizou-se uma planta impressa do parque infantil como base para anotação dos vestígios encontrados. Após um período julgado como alta ocupação, foi feita uma análise do espaço e os sinais foram registrados nela. Embora o pavimento de areia do playground tenha contribuído com a observação por registrar facilmente os fluxos de uso, os equipamentos encontram-se altamente degradados. Desta forma, foi complexo fazer um diagnóstico profundo, pois a maior parte dos vestígios de ocupação se confundem com as marcas de deterioração por ação de intempéries e do tempo.

ESTUDO DE CASO

MAPA DE VESTÍGIOS



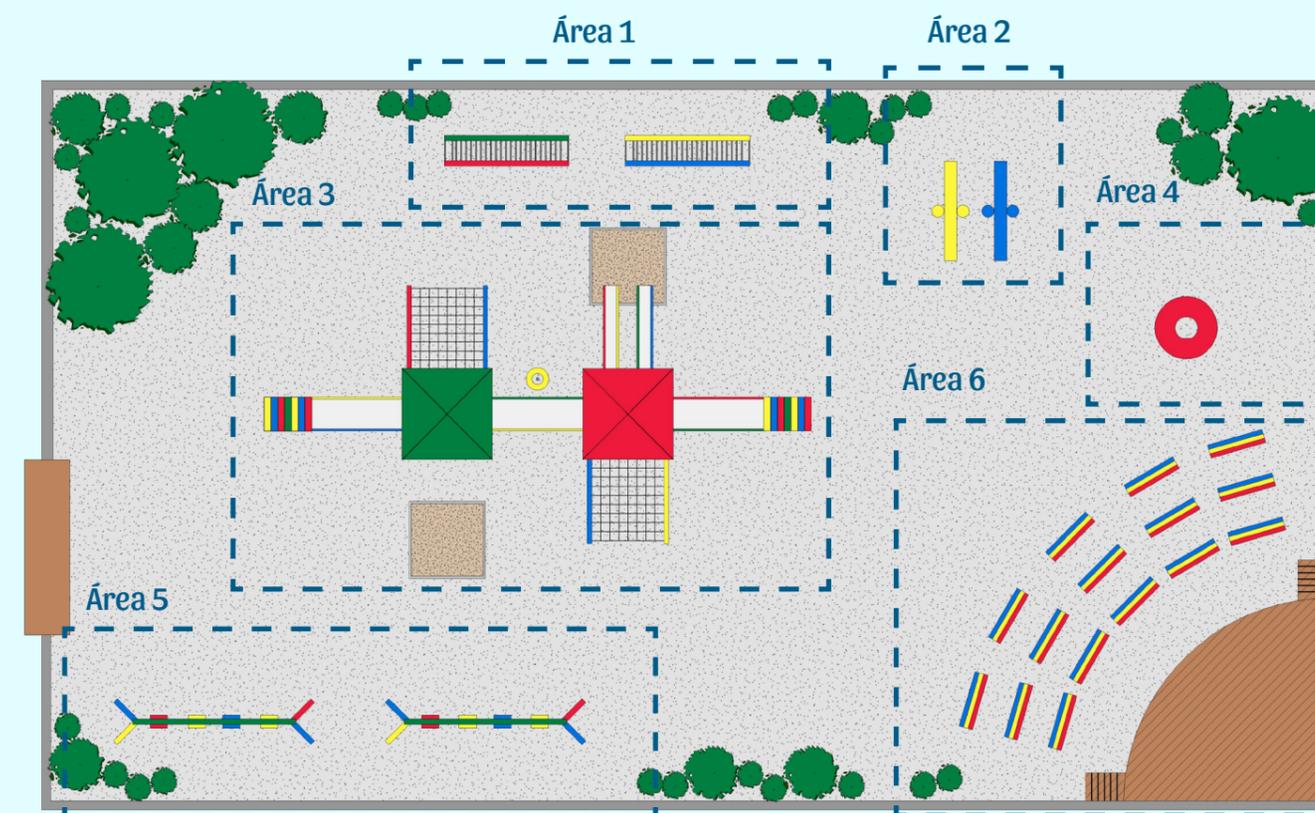
Mapa de vestígios, autoria própria

Ainda assim, a partir do conjunto final representado neste diagrama, foi possível inferir que a maior movimentação ocorre ao redor do equipamento multiuso, com algumas marcações mais leves entre ele e os demais brinquedos. No topo dos dois corrimãos que auxiliam na subida das escadas há um desgaste expressivo da pintura. Em virtude de as extremidades externas não possuírem essa característica, entende-se que não seja um caso de corrosão causada exclusivamente pelo tempo, assinalando um possível uso constante. Encontram-se marcas vigorosas abaixo de todos os balanços, o que pode indicar, também, uma utilização frequente. No piso e na

parede do palco há registros dos usuários através de pequenos desenhos, palavras e entalhes na madeira, representando uma tentativa de apropriação do espaço. Os demais sinais encontrados mostraram-se inconclusivos por não ser possível identificar os agentes que os causaram.

- Área 1 - escada horizontal
- Área 2 - gangorras
- Área 3 - brinquedo multiuso
- Área 4 - torre de pneus
- Área 5 - balanços
- Área 6 - palco

MAPEAMENTO COMPORTAMENTAL



Delimitação das áreas do playground, autoria própria

O mapeamento comportamental resume-se na documentação empírica das localizações e comportamentos das pessoas, em uma determinada área, através de uma representação gráfica. Essa técnica possibilita a análise crítica das atividades efetivamente praticadas e permite sua comparação com aquelas que seriam esperadas para o local (ITTELSON; RIVLIN; PROSHANSKY *apud* PINHEIRO; ELALI; FERNANDES, 2008, p.83). Há diversas maneiras de aplicá-la, a depender da complexidade do resultado que se busca. Neste caso, o objetivo foi avaliar por quais equipamentos as crianças têm preferência, a fim de verificar se há uma correlação com as características

evidenciadas no capítulo anterior. Para tanto, aplicou-se um mapeamento comportamental centrado no ambiente com foco na ocupação. Usualmente esta aplicação busca registrar apenas se a área encontra-se ou não ocupada, no entanto, mostrou-se mais conclusivo assinalar a quantidade de ocupantes, uma vez que todos os brinquedos comportam mais de um usuário e isso poderia demonstrar com mais clareza as preferências. Tal sistema possibilitou que, na fase final de processamento de dados, as informações pudessem ser apresentadas de diversas maneiras, permitindo tanto uma análise específica deste estudo, quanto um comparativo com outros autores.

ESTUDO DE CASO

ESTUDO DE Mapeamento Comportamental

LOCAL: PARQUE DO Córrego
 DATA: () DIA DE SEMANA () FINAL SE SEMANA
 PERÍODO: () MANHÃ () TARDE

	Área 1	Área 2	Área 3	Área 4	Área 5	Área 6
7:30						
7:40						
7:50						
8:00						
8:10						
8:20						
8:30						
8:40						
8:50						
9:00						
9:10						
9:20						
9:30						
9:40						
9:50						
10:00						
10:10						
10:20						
10:30						
10:40						
10:50						
11:00						
11:10						
11:20						
11:30						
11:40						
11:50						
12:00						
12:10						
12:20						
12:30						
12:40						
12:50						
13:00						
13:10						
13:20						
13:30						
13:40						
13:50						

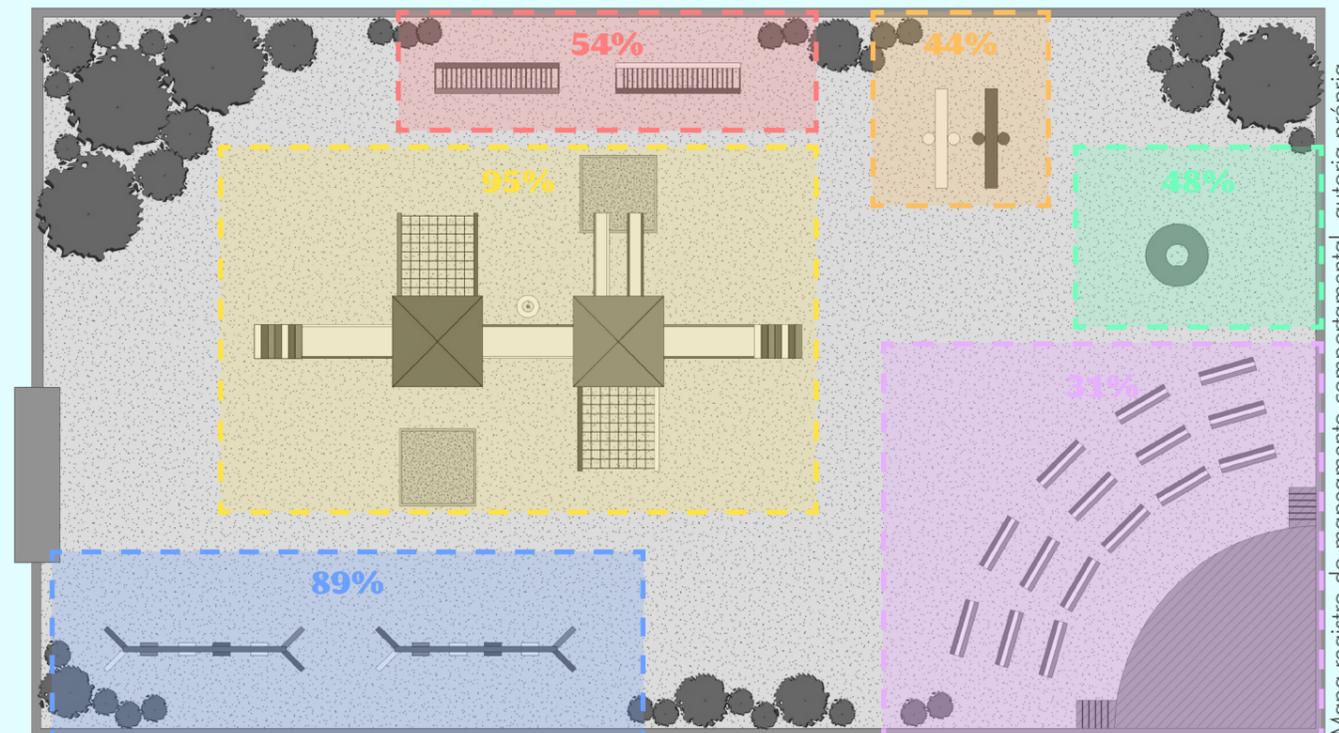
14:00					
14:10					
14:20					
14:30					
14:40					
14:50					
15:00					
15:10					
15:20					
15:30					
15:40					
15:50					
16:00					
16:10					
16:20					
16:30					
16:40					
16:50					
17:00					
17:10					
17:20					
17:30					
17:40					
17:50					
18:00					

Planilha para registro de mapeamento comportamental, autoria própria

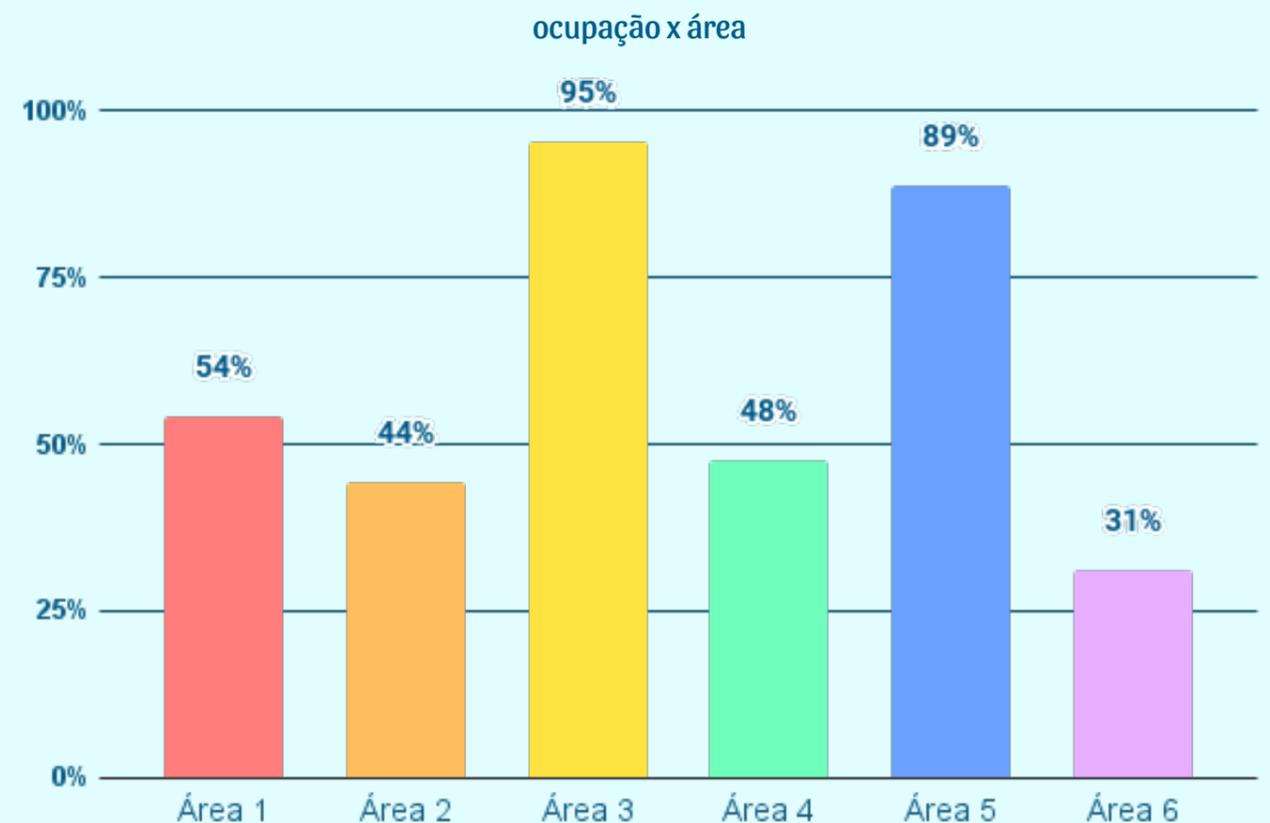
Inicialmente, dividiu-se o playground em 6 áreas, sendo que cada uma corresponde a um equipamento. O tipo de registro escolhido foi por amostragem de tempo, de 10 em 10 minutos, entre as 08h e 18h. Assim, elaborou-se uma planilha de ocupação de área vs tempo para guiar a documentação. As observações contemplaram um dia típico de semana e um dia típico de final de semana para avaliar, também, as diferenças entre ambos.

Com a planilha e o mapa de área impressos, além de uma prancheta, caneta e relógio, iniciou-se a aplicação. A cada 10 minutos anotava-se a quantidade de crianças presentes em cada uma das áreas, como se aquela cena fosse um momento congelado no tempo. Devido à alta concentração que a técnica exige, foram necessárias 5 visitas para abranger todos os períodos dos dois dias típicos, totalizando 20h de observação.

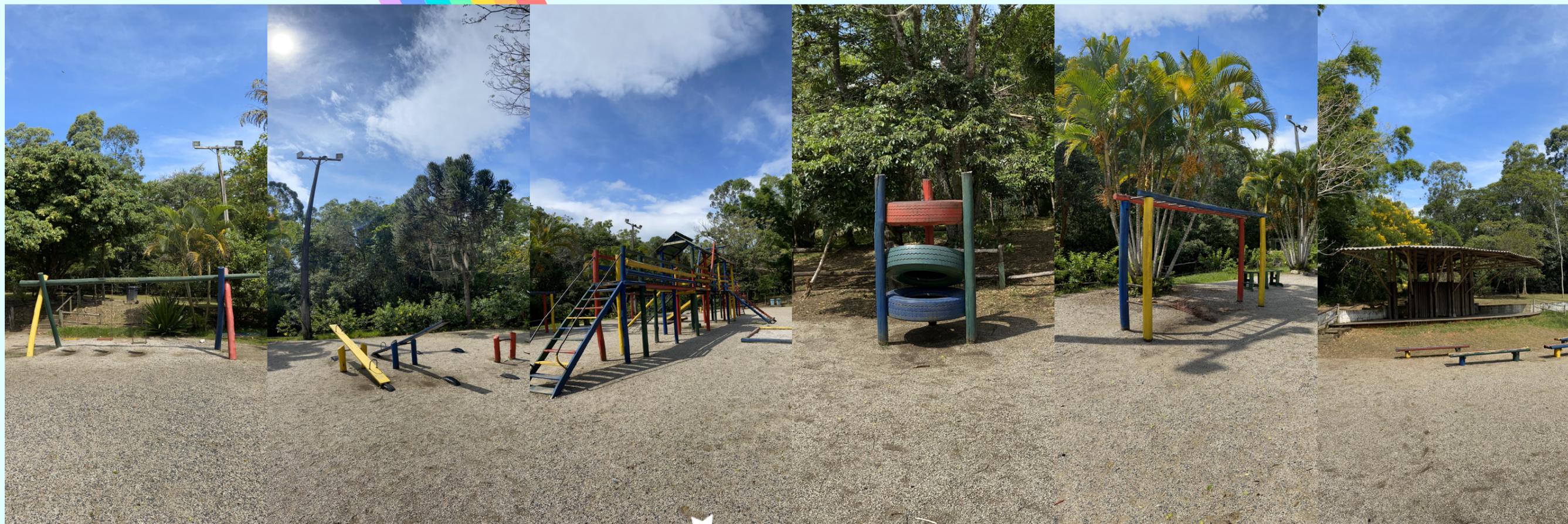
Os registros foram transferidos para uma planilha virtual para facilitar o processamento de dados e, posteriormente, gerados gráficos para propiciar a interpretação. Os resultados foram esquematizados em um diagrama, o mapa comportamental, permitindo uma visualização gráfica das preferências. A diferença é bastante expressiva, sendo que o equipamento multiuso e o balanço mostraram-se ocupados 95% e 89% das vezes, respectivamente, enquanto os demais brinquedos apresentaram taxas mais baixas. Para uma interpretação mais profunda destes dados foi essencial realizar o diário de campo, que trouxe informações complementares para esclarecer tal favoritismo.



Mapa registro do mapeamento comportamental, autoria própria



ESTUDO DE CASO



Equipamentos do playground, autoria própria

DIÁRIO DE CAMPO

O diário de campo equivale a um documento onde impressões são anotadas sempre que julgadas relevantes durante o processo. Essas anotações contemplaram qualquer tema, seja relativo à estrutura física existente, à forma como as crianças se apropriavam do espaço para dar diferentes usos ao mesmo equipamento ou até traços comportamentais da relação entre elas - se havia preferência por brincadeiras em grupo ou individuais, por exemplo. O diário, apesar de ser um instrumento com aplicação mais livre e simples, serviu para enriquecer os dados coletados pelas demais técnicas, trazendo detalhes que não seriam contemplados por elas.

RESULTADOS

Após a finalização das três técnicas, foi feita uma análise individual e em conjunto dos dados obtidos. À primeira vista, a informação mais marcante, como já pontuado, foi a diferença de ocupação entre as áreas, discrepante do encontrado por Raymundo, Kuhnen e Soares (2011). Em sua observação, as autoras constataram que o playground analisado por elas é bastante ocupado em sua totalidade, sendo que todos os setores permaneceram ocupados em mais de 50% dos registros. Neste caso, apenas três dos seis setores apresentaram ocupação superior a 50%, sendo que as áreas 3 e 5 despontam. Quando analisamos o gráfico na versão quantitativa, ou seja, que leva em conta a quantidade de usuários no equipamento, a distribuição se mostra um pouco diferente, pois alguns equipamentos pressupõem a necessida-

de de uso por mais de um usuário para possibilitar a brincadeira. Ainda assim, as áreas 3 e 5 permanecem como as favoritas. Embora o equipamento multiuso de fato comporte mais crianças simultaneamente, o que poderia justificar seu resultado tão elevado, observou-se que mesmo nos momentos de baixa ocupação, onde havia total opção de escolha, a preferência era por ele. Este fato corrobora com os estudos das autoras já citadas e também com os de Luz e Kuhnen (2013). Em ambos os casos, os brinquedos multiusos foram mais atrativos em comparação aos de apenas uma função por propiciar uma maior oportunidade de brincadeiras e mobilidade. Isto porque, quanto mais flexíveis são os espaços, maior a diversidade de uso que eles promovem (GILMARTIN apud RAYMUNDO; KUH-

NEN; SOARES, 2011, p. 434).

O mapa de vestígios enalteceu as mesmas pistas e a partir do diário de campo foi possível estabelecer algumas correlações. Os demais equipamentos possuem uma escala inacessível para crianças menores, sendo que estas só possuíam total autonomia nos balanços, que contam com diferentes alturas, e no multiuso, fato que é reforçado pelas marcas de uso encontradas no corrimão. Além disso, foi observado que em muitos os casos ele servia como passagem em momentos de brincadeiras livres pelo pátio e para funções diferentes das esperadas para ele, infere-se, portanto, que ele não induz de maneira tão rígida como deve ser sua utilização, o que é interpretado como um fator positivo.

ESTUDO DE CASO

RESULTADOS

Os balanços, por sua vez, frequentemente eram usados como espaço de estar e descanso. Os pré-adolescentes e crianças maiores se mostraram mais favoráveis a optar por esse uso, na medida em que por vezes preferiam interagir com os amigos a brincar nos equipamentos, talvez por não se identificarem com a faixa etária para a qual eles são desenvolvidos. Sugere-se que há uma preferência por espaços de estar que também sejam lúdicos, pois havia a opção dos bancos tradicionais sempre em cena. O fato da escala ser mais adequada à diversidade de usuários também se mostrou como um fator decisivo para que essa escolha ocorresse.

Outro ponto relevante, apesar de não estar contemplado em nenhuma área específica do mapa, foi o contato com a natureza que o parque proporciona. Em diversos momentos as brincadeiras eram interrompidas para uma interação com os animais que ali surgiam. Subir nas árvores e usar outras vegetações como elementos de brincar também foram atividades frequentemente observadas, ainda que documentadas apenas no diário de campo. Outro dado semelhante aos resultados encontrados por Luz e Kuhnen (2013, p. 559), que afirmam que “a presença de vegetação favorece o contato das crianças com o espaço, oportunizando atividades diferenciadas”.

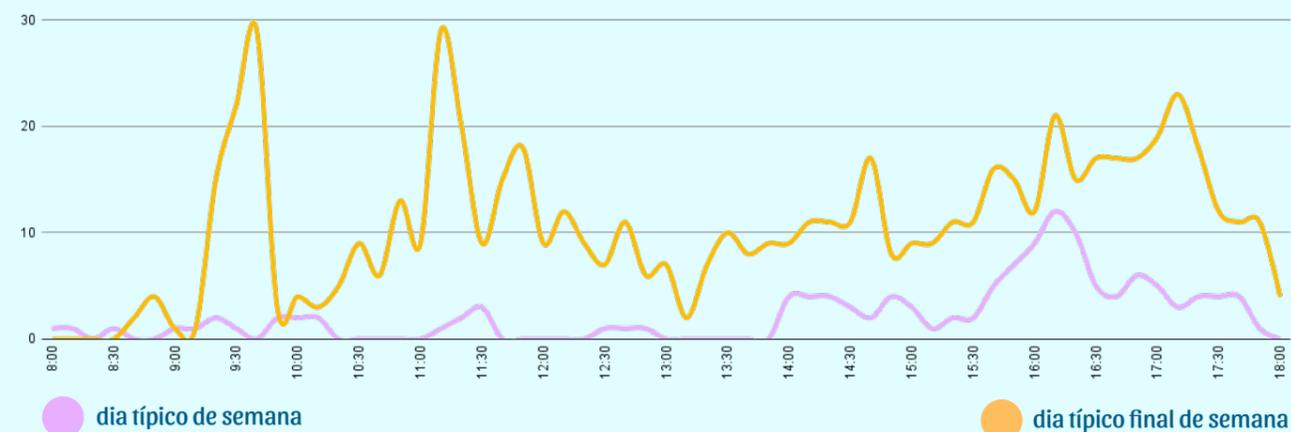
A partir do processamento das informações, foi possível depreender, também, pontos relativos à ocupação em função do horário. Os dados do dia de semana típico em comparação com o dia de final de semana típico foram bastante similares quanto à preferência, embora em uma quantidade mais reduzida, por isso, foram interpretados em conjunto nesse quesito. No entanto, em relação à quantidade de visitantes, foi relevante analisar a diferença entre eles.

Conforme o esperado, o final de semana apresenta uma visitação muito mais expressiva, com picos de movimento às 9h30, 11h20 e 17h20, enquanto o dia de semana tem picos menos acentuados. Destaca-se que no dia de final de semana, a partir das 8h30, não foi registrado nenhum momento em que o playground se encontrava vazio, em oposição ao dia de semana que apresentou diversos períodos sem ocupação, com movimento mais constante somente a partir das 14h.

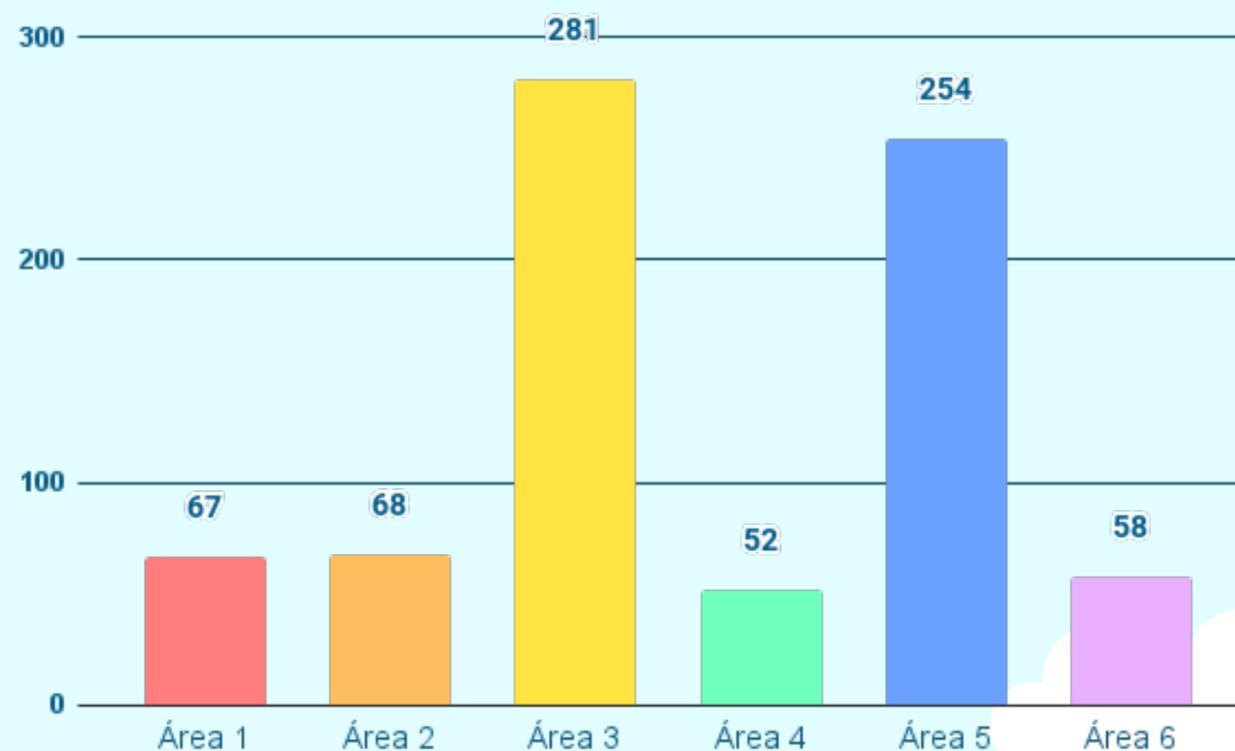
Em resumo, esta análise estatística e descritiva dos registros evidenciou algumas características comuns às apresentadas no capítulo anterior: biofilia, escala e flexibilidade. Fortalece-se, desta maneira, o princípio de serem diretrizes de extrema relevância na produção de um espaço infantil. Ademais, foi possível compreender a importância de abranger áreas lúdicas de estar e de oportunizar a brincadeira no cotidiano da criança, não apenas em momentos pontuais do final de semana.

Por fim, ressalta-se que “A brincadeira é um fenômeno sensível às condições contextuais (físicas) do lugar em que ocorre, mas ao mesmo tempo, está sob controle do próprio organismo (idade e gênero)” (RAYMUNDO; KUHNEN; SOARES, 2011, p. 432). Portanto, por mais que o mercado falhe em promover equipamentos orientados à criatividade e ao desenvolvimento infantil, conforme evidenciado pelas áreas frequentemente desocupadas e demais conclusões deste estudo, as crianças se usam da imaginação para dar novos usos e se apropriar de diferentes maneiras do espaço, na tentativa de transformá-lo em espaço da criança. O que não justifica, porém, a reprodução sistemática dessas condições. Há uma carência improrrogável por espaços que nasçam da criança, para que as preferências de fato sejam pautadas pelas possibilidades de diver-

quantidade de ocupantes x horário



quantidade de ocupantes x área



são e pela opção que mais lhes causa alegria. as brincadeiras eram interrompidas para uma interação com os animais que ali surgiam. Subir nas árvores e usar outras vegetações como elementos de brincar também foram atividades frequentemente observadas, ainda que documentadas apenas no diário de campo. Outro dado semelhante aos resultados encontrados por Luz e Kuhnen (2013, p. 559), que afirmam que “a presença de vegetação favorece o contato das crianças com o espaço, oportunizando atividades diferenciadas”.

ESTUDO DE CASO

SEGUNDA ETAPA

A segunda etapa foi elaborada para analisar o comportamento das crianças na rua em uma ocasião de término do horário escolar, ou seja, um possível trajeto casa-escola que, como vimos, é o mais habitual na infância. Para isso, escolheu-se a instituição localizada em frente ao parque da etapa anterior, por permitir traçar uma provável correlação, visto que esses estudantes são possivelmente usuários e poderiam interagir, também, com o parque de alguma maneira.

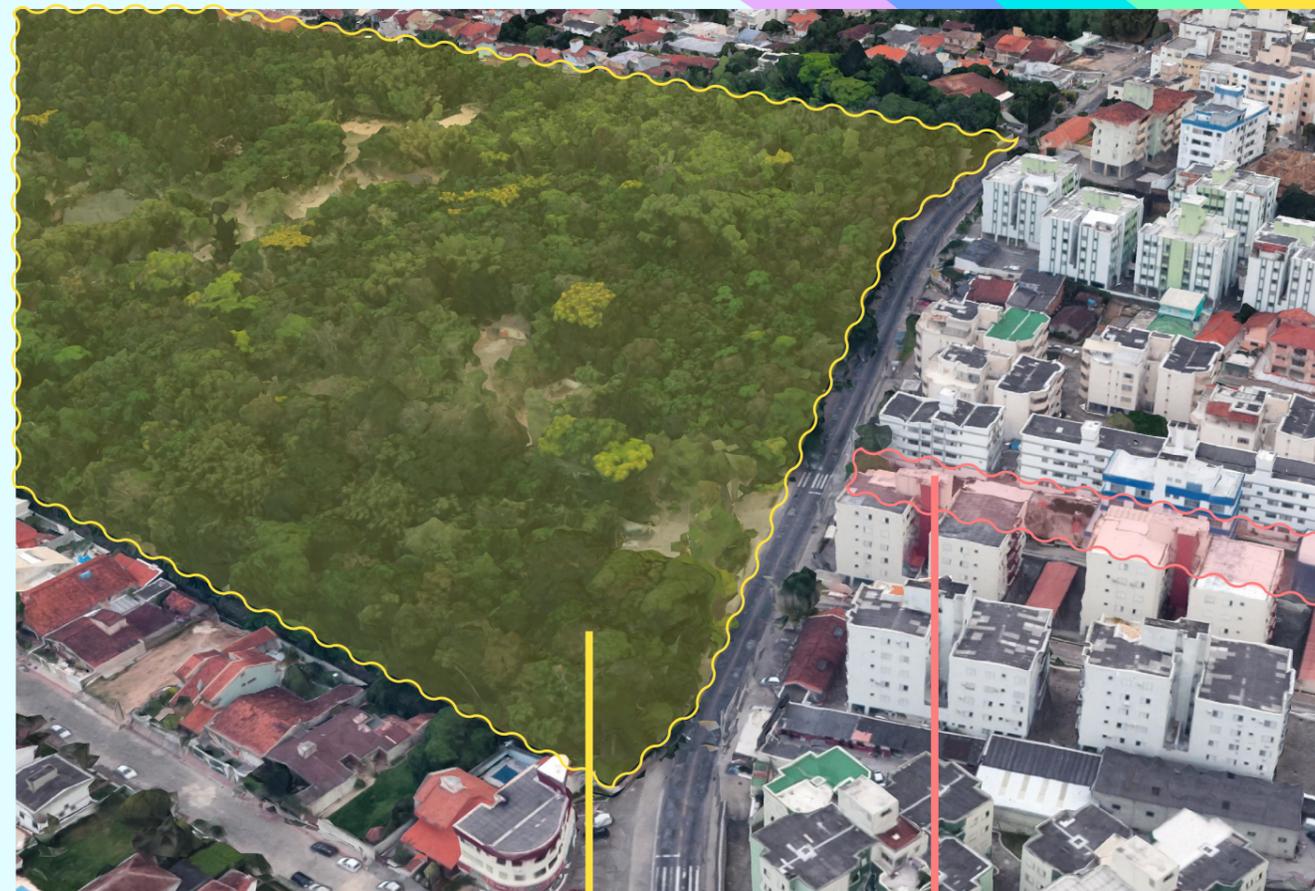
O objetivo, portanto, foi observar como as crianças se comportam nesse trajeto e qual relação ela estabelece com a rua e o espaço público como um todo, além da atribuição do parque nesse contexto. A técnica recomendada para estudar a conduta de um grupo de indivíduos, como nesse caso, é o mapeamento comportamental centrado na pessoa, em oposição ao focado no ambiente, aplicado anteriormente. Esta modalidade de observação consiste em acompanhar a pessoa observada durante o tempo e/ou caminho proposto com a intenção de registrar seus comportamentos, localização e tempo (SOMMER e SOMMER apud KLEIN et al., 2018, p. 597).

A escola em questão atende desde o ensino infantil até o médio, contemplando idades bem diversas, e pertence à rede privada de ensino. Foi necessário realizar as visitas em dois momentos do dia para abranger toda a faixa etária: no final da manhã, para contemplar as crianças maiores, e final da tarde, para as menores. O espaço de tempo determinado foi de 30 minutos para cada observação, sendo os 10 primeiros minutos anteriores ao horário específico de término das aulas e os restantes 20 minutos após esse marco. Ao todo, foram quatro visitas, duas por período, contabilizando duas horas de observação.

O protocolo desenvolvido para realizar esse procedimento foi estabelecer um raio de 50m ao redor da escola e acompanhar uma criança por vez nesse trajeto, anotando as impressões julgadas como relevantes acerca de seu comportamento. Após completar essa delimitação de distância, iniciava-se o processo novamente com o próximo estudante. Em razão de não ser possível analisar várias crianças por vez, fez-se necessário as quatro visitas para reunir uma quantidade considerável de registros.

Vale salientar que, embora o maior número de alunos deixe a escola a partir de veículos particulares e vans escolares, esses modais não foram examinados por não promoverem uma interação genuína com o espaço público. Outros meios de transporte como a bicicleta e o ônibus, por outro lado, foram considerados. Este último em razão de existir um ponto de ônibus na parcela analisada, tornando a espera parte do processo. com o próximo estudante. Em razão de não ser possível analisar várias crianças por vez, fez-se necessário as quatro visitas para reunir uma quantidade considerável de registros.

Localização escola em relação ao parque, autoria própria



PARQUE

ESCOLA



ESTUDO DE CASO

RESULTADOS

Em média 28 crianças foram analisadas em cada visita, totalizando 112 observações, sendo que há a possibilidade de sobreposição de duas análises sobre o mesmo indivíduo, levando em conta que os estudantes frequentam diariamente o mesmo período. Em todo o caso, isso não se expressou limitante, pois de modo geral os resultados foram similares para crianças de idades próximas. Ou seja, os comportamentos observados de manhã diferem-se parcialmente dos encontrados à tarde, porém, os pequenos e os grandes possuem uma uniformidade dentro de seu conjunto.

A verificação dos resultados seguiu um método simplificado da técnica de Análise de Conteúdo. As anotações foram organizadas em categorias recorrentes, a fim de quantificar quantas crianças interagiram ou não com o espaço; caminharam, correram ou saltitaram; se estavam acompanhadas ou não de um responsável e se percorriam o trajeto em grupos ou individualmente. Analisando os resultados, têm-se que todas as crianças menores estavam acompanhadas de um adulto, em contraste com 25% das crianças maiores. Por outro lado, somente em um caso houve mais de uma criança pequena acompanhada de outro colega, enquanto em 46% dos casos as crianças grandes andavam em grupos ou duplas.

Um dado inquietante alcançado foi que em 89 das 112 observações a criança caminhou calmamente sem relação alguma com o espaço que a cercava. Os casos em que houve interação eram, em sua imensa maioria, no período vespertino, pelos estudantes menores. As interatividades observadas foram brincadeiras envolvendo a paginação de piso ou a textura do piso tátil, pulos entre o desnível do meio-fio e a rua, saltitos na pintura da faixa de pedes-

tre e uma rápida interação com a vegetação do entorno, inclusive com a cerca que delimita o parque. Em algumas situações, o comportamento de interação da criança foi rapidamente suprimido pelo responsável que a acompanhava, fato que corrobora com a reflexão proposta nos primeiros capítulos deste trabalho, enunciando que por vezes são os adultos que limitam a apropriação da cidade pelas crianças.

Outra questão verificada é que imediatamente em frente à escola há uma demarcação com correntes de uma área destinada à espera. Nesse local, alguns adolescentes prorrogavam a saída conversando com colegas para só depois se encaminhar para casa. Os pequenos, em contrapartida, corriam no reduzido espaço, subiam e desciam a rampa incontáveis vezes, escalavam o muro e o corrimão, entre outras brincadeiras que surgiam enquanto na espera pelo seu responsável. Infere-se que nesta área há uma sensação de segurança superior, ainda que não houvesse nenhum professor supervisionando e que a rua encontra-se imediatamente em frente. Ou seja, não há diferenças, nesse sentido, em comparação com as calçadas existentes no resto do percurso. Portanto, a corrente de plástico e os *olhos da rua* se mostram suficientes para essa impressão de segurança.

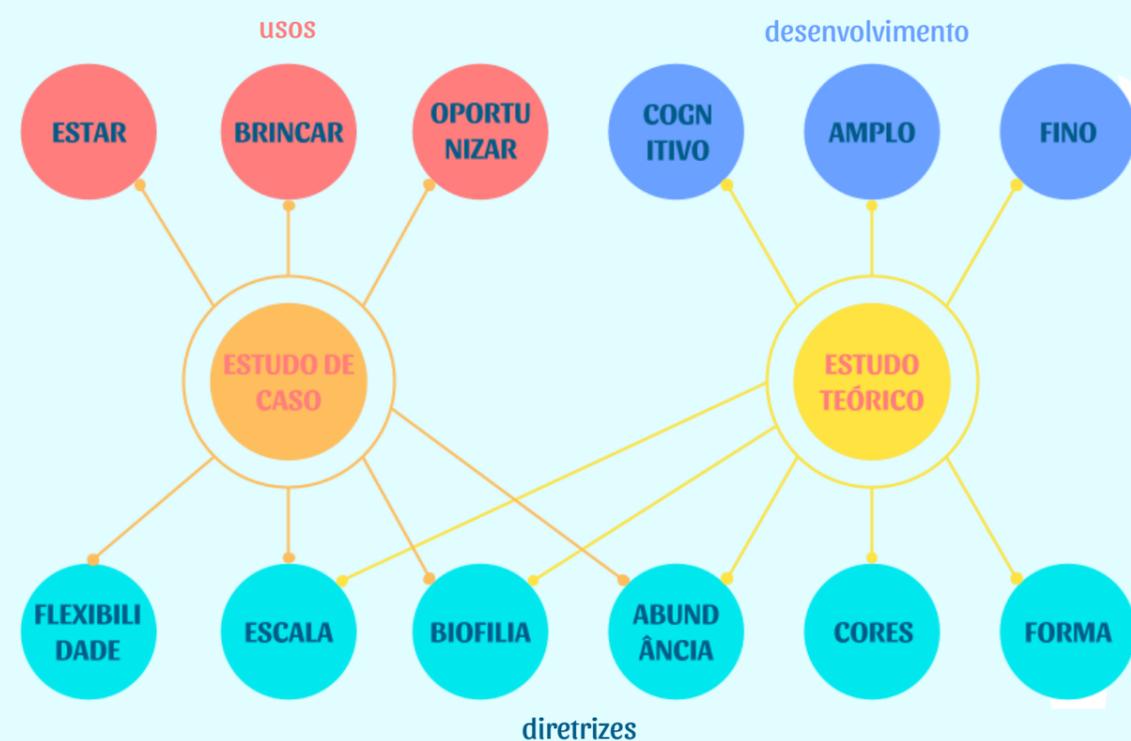
No que diz respeito ao parque, não houve constatações relevantes, além da interação com a vegetação delimitadora já citada. Em poucos casos houve crianças que entraram no parque, mas apenas para encontrar com seus pais que lhes aguardavam com o carro parado no estacionamento interno. Então, não foi registrada nenhuma situação em que a criança tenha acessado o parque de fato para fazer uso do playground ou de alguma outra instalação.

Conclui-se que ao promover um espaço no qual as crianças se sentem seguras, e se permitirmos que elas se comportem como desejam, não há sempre a necessidade de equipamentos com funções pré-definidas: elas fazem uso da criatividade e inventam suas próprias brincadeiras. No entanto, a abundância de estímulos e a flexibilidade são características que se reafirmam importantes para propiciar essa oportunidade de interação com o espaço. Do ponto de vista do desenvolvimento, uma rua desinteressante e padronizada não acrescenta novos estímulos para as conexões cerebrais dos pequeninos. Reforça-se, também, a demanda por oportunizar a diversão no cotidiano das crianças, conforme concluído na primeira etapa.

A partir de todos os pontos destacados, tanto no estudo de caso, quanto no estudo teórico, sintetiza-se as diretrizes projetuais principais para a construção de um espaço público da criança: biofilia, escala, forma, flexibilidade,

de, cores e abundância. Este espaço deve abranger as necessidades de desenvolvimento da criança, resumidas em coordenação motora fina, ampla e pensamento cognitivo. Do ponto de vista da função, englobar a finalidade de brincar, estar e oportunizar a interação com a cidade e a diversão no cotidiano.

A seguir, propõe-se equipamentos que exemplificam a aplicação destas diretrizes, trazendo um toque lúdico e colorido para a cidade. São intervenções de pequeno a médio porte, moduláveis e que se adaptam a diferentes contextos. Sabe-se que o tamanho da área influencia no tipo de atividade das crianças apenas quando o local não apresenta a estrutura de brincar adequada, em relação a equipamentos disponíveis e manutenção dos mesmos (LUZ; KUHNEN, 2013. p. 558). Por isso, optou-se por áreas menores de intervenção, facilitando a difusão, mas que exercem uma mudança significativa quando implantadas.





LADRILHAR NOVAS RUAS

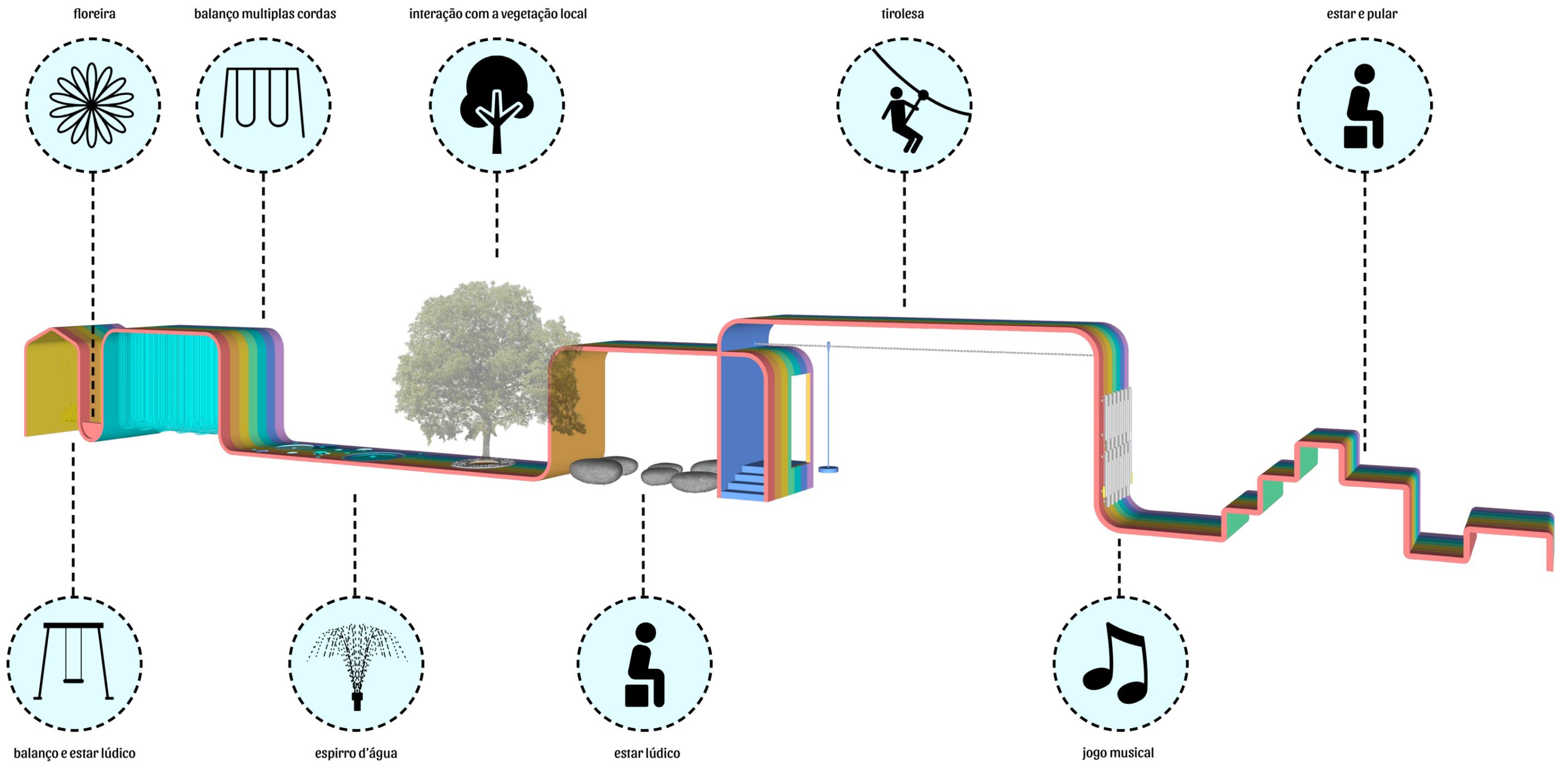
PLAYGROUND LINEAR

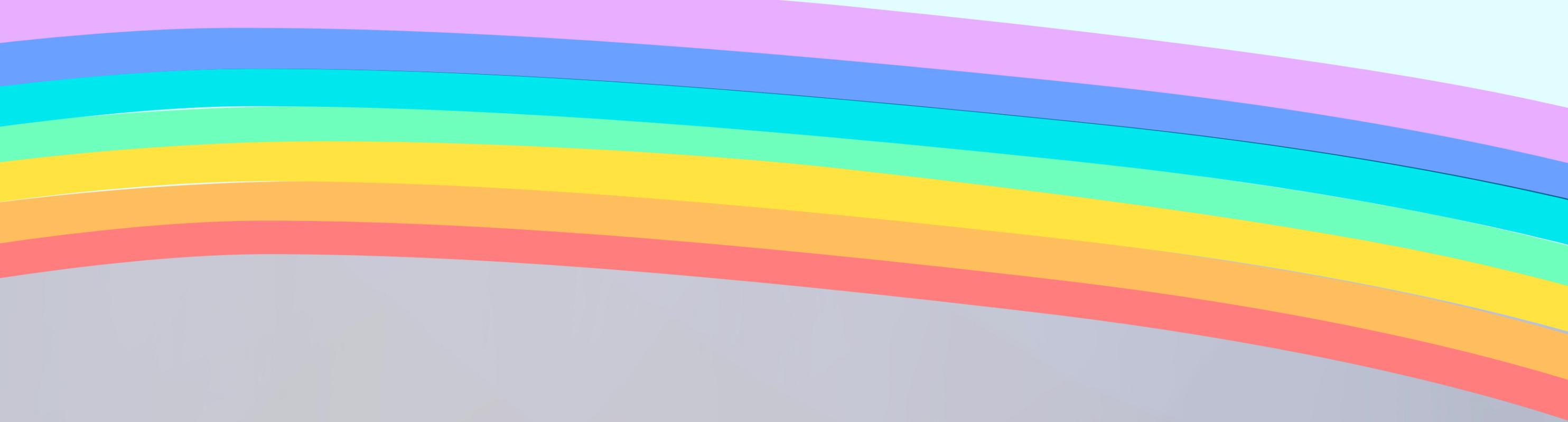
O playground linear foi pensado para ocupar espaços estreitos da cidade, permitindo uma apropriação pelas crianças de espaços restritos à passagem, proporcionando oportunidades para brincar e estar no trajeto.

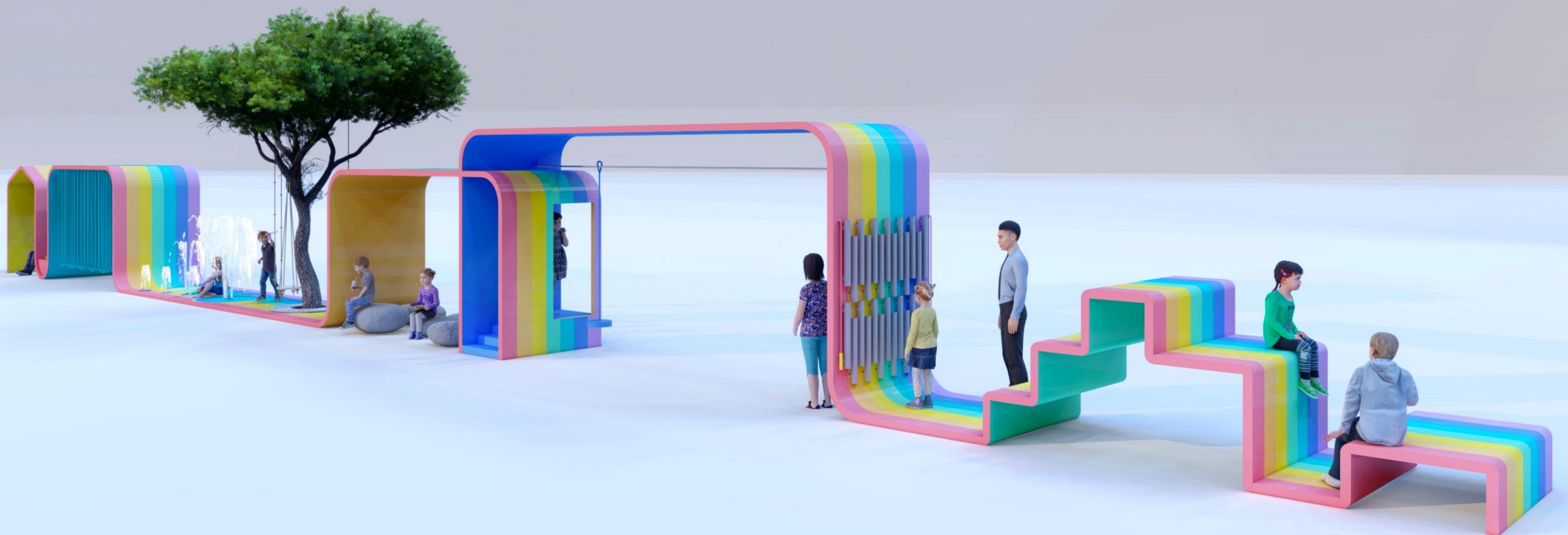
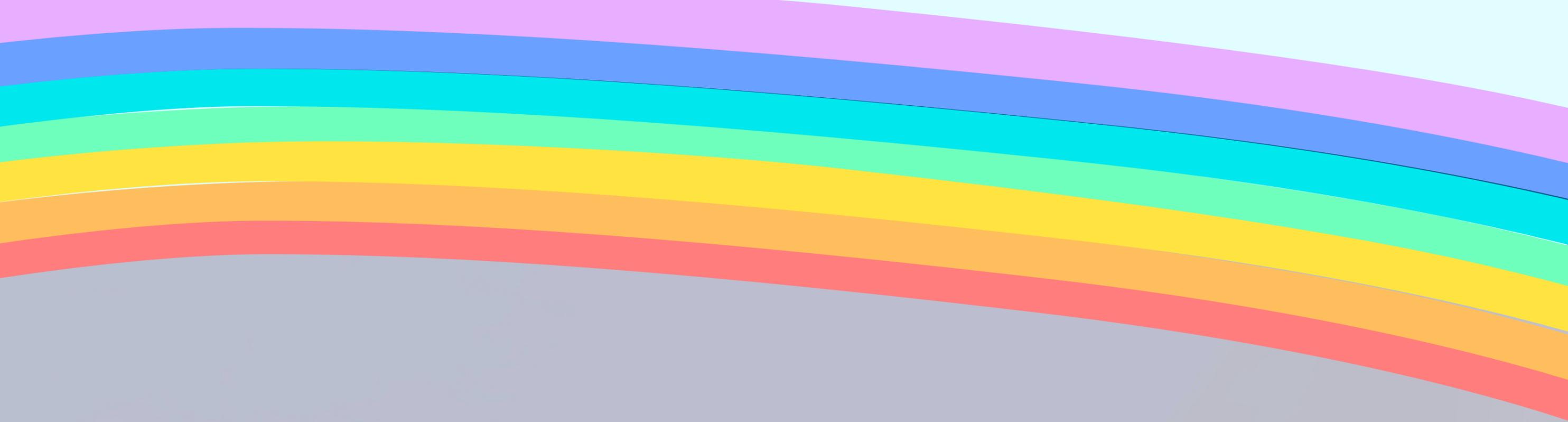
Ele objetiva estimular todos os sentidos da criança, a partir de texturas diversas, sons, aromas e diversão. A sinestesia e a possibilidade de aproveitar pequenos momentos caracterizam esse equipamento.

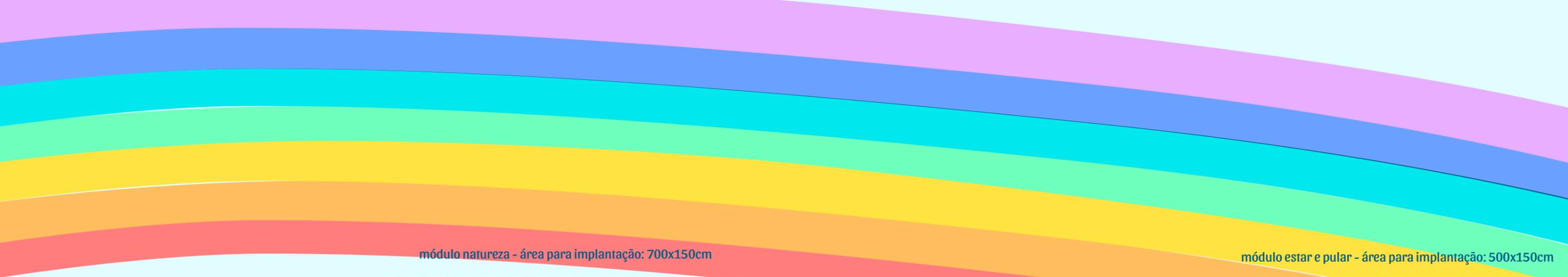
área total do playground: 2700x150cm

estrutura em steel frame
fechamento em placas de PVC flexíveis







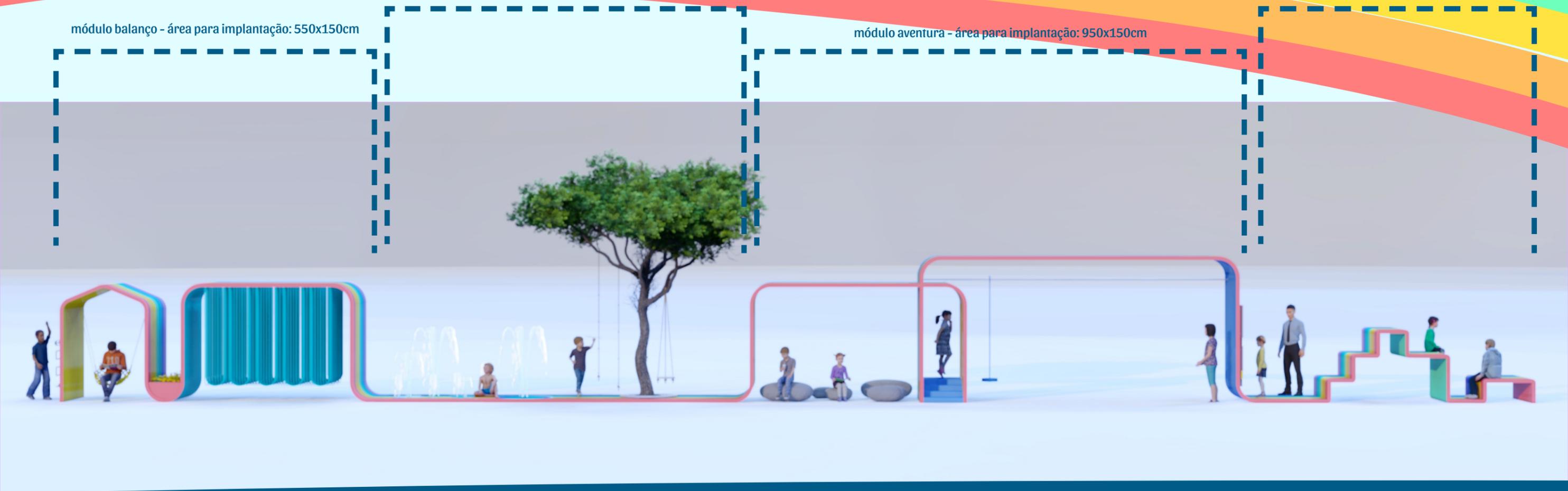


módulo natureza - área para implantação: 700x150cm

módulo estar e pular - área para implantação: 500x150cm

módulo balanço - área para implantação: 550x150cm

módulo aventura - área para implantação: 950x150cm





LADRILHAR NOVAS RUAS

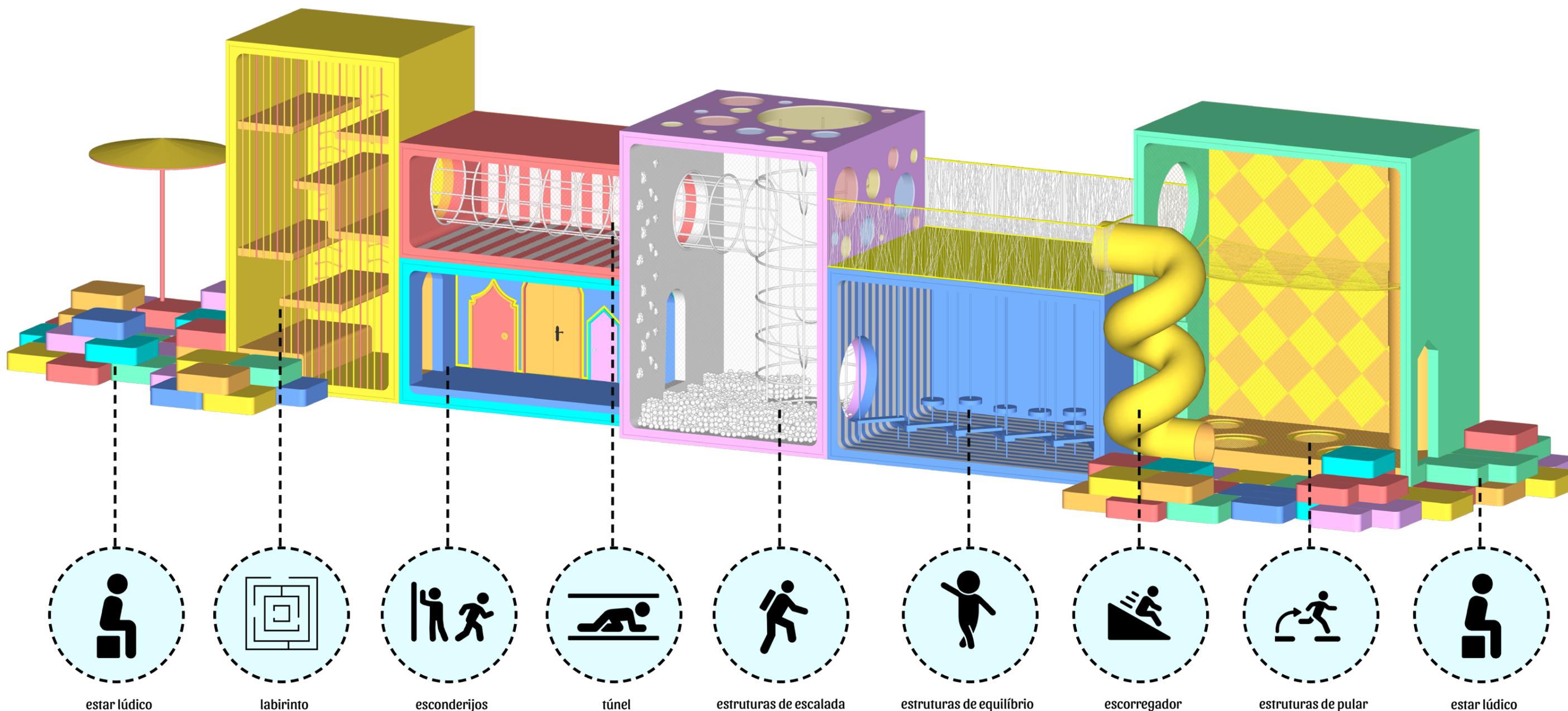
PLAYGROUND LABIRINTO

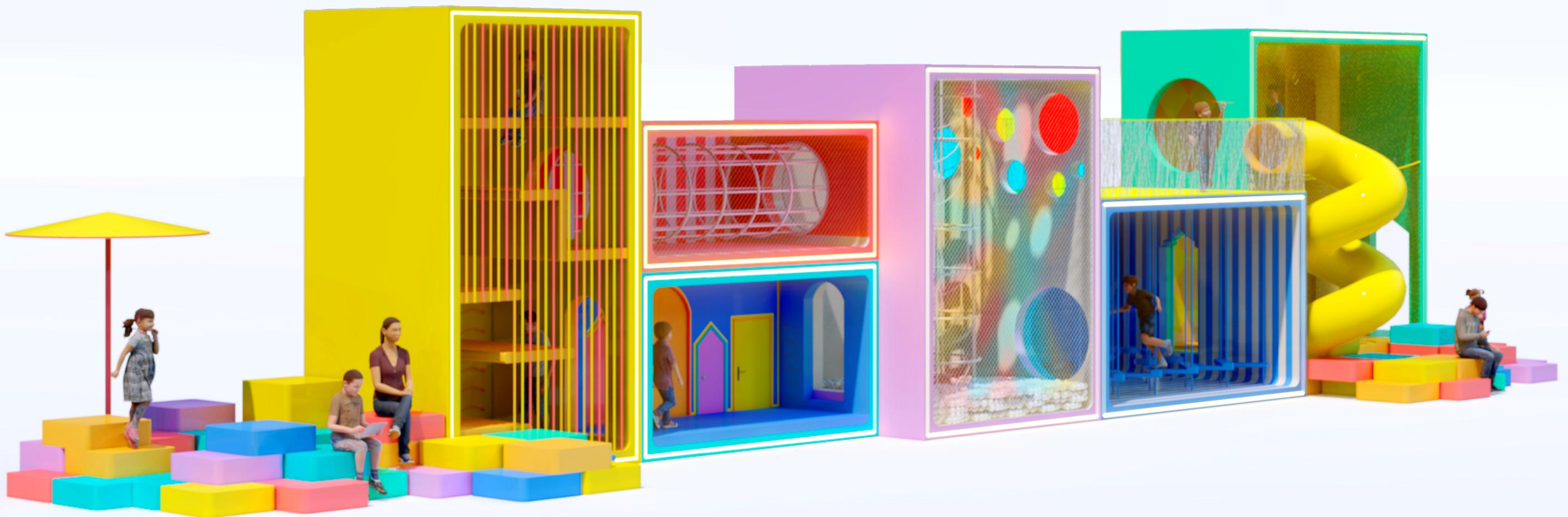
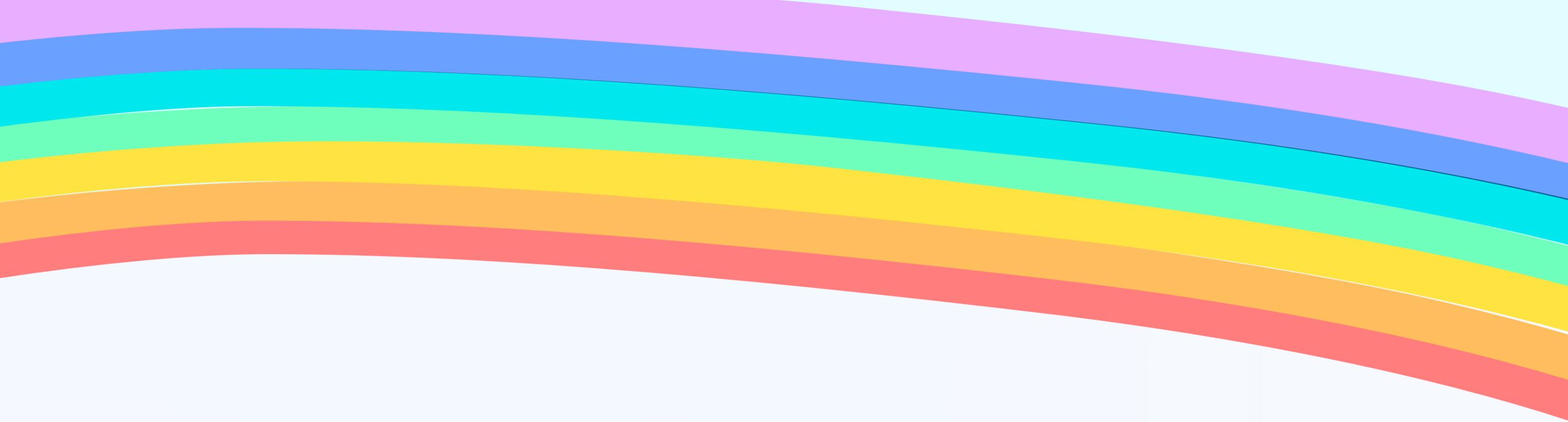
O playground labirinto, por sua vez, possui característica de uso mais prolongado. A partir de diversos elementos que estimulam a brincadeira e o senso crítico da criança, a diversão ocorre sem uma delimitação rígida de como deve ser o brincar.

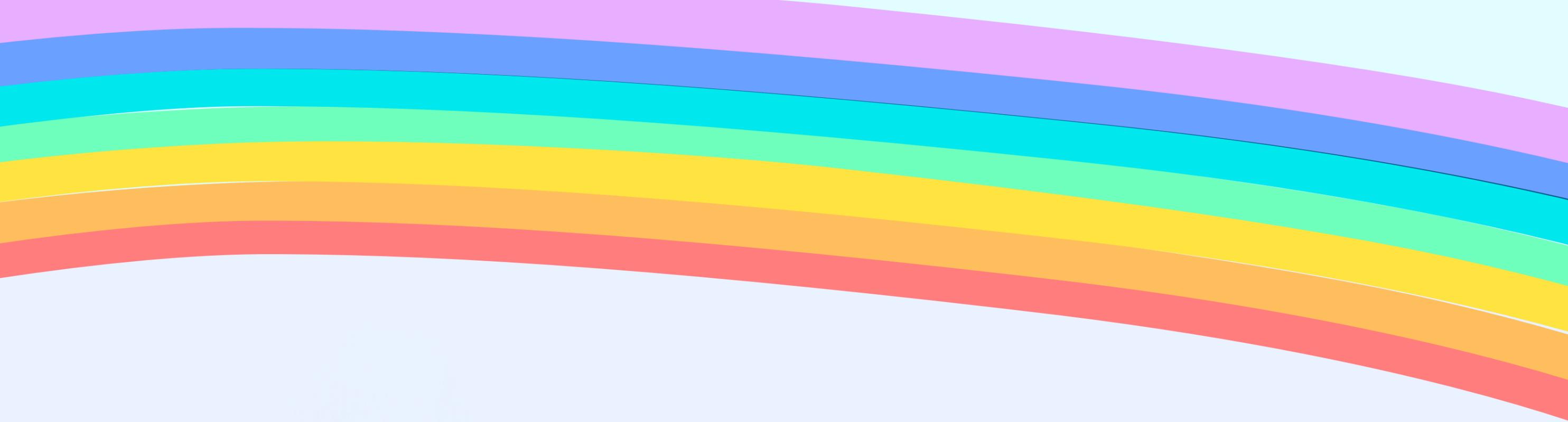
O elemento central ganha cores conforme os raios solares incidem sobre os círculos coloridos, trazendo curiosidade e instigando o conhecimento sobre os fenômenos da natureza. As paredes coloridas servem para registrar momentos e atrair o interesse dos adolescentes.

área total do playground: 1700x280x450cm

estrutura em steel frame
fechamento em placas de PVC flexíveis





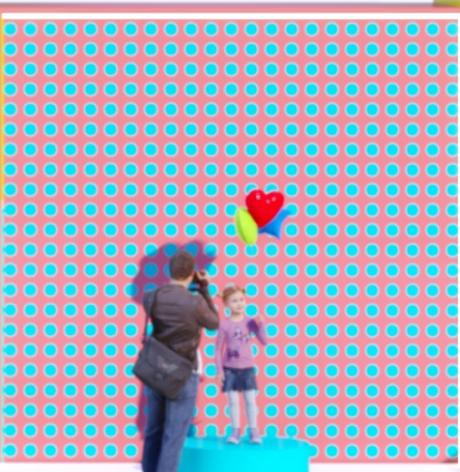
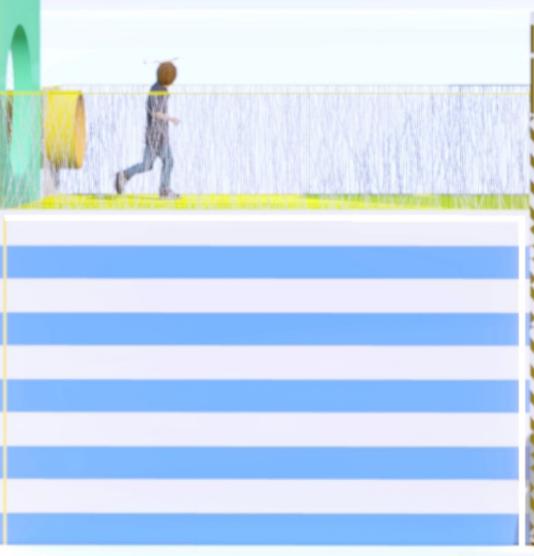
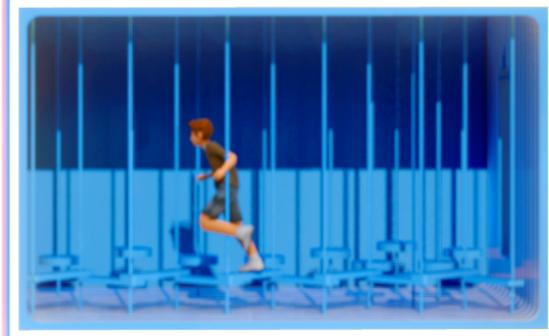
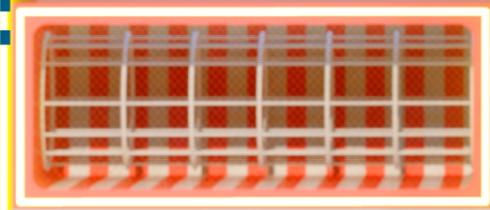
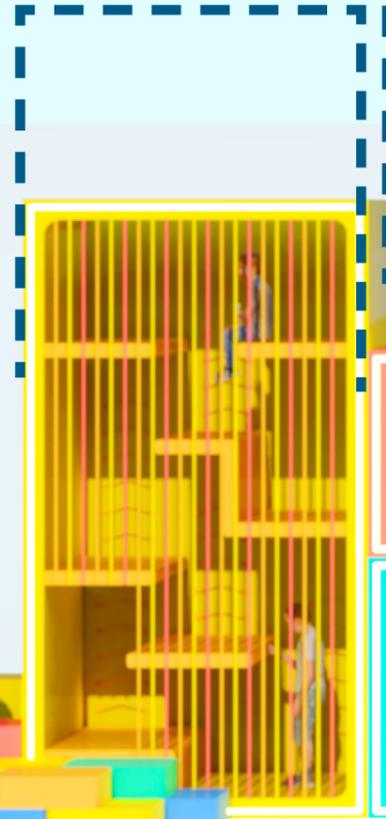




módulo luz - área para implantação: 650x280x400cm

módulo labirinto - área para implantação: 250x220x450cm

módulo up - área para implantação: 800x280x450cm





LADRILHAR NOVAS RUAS

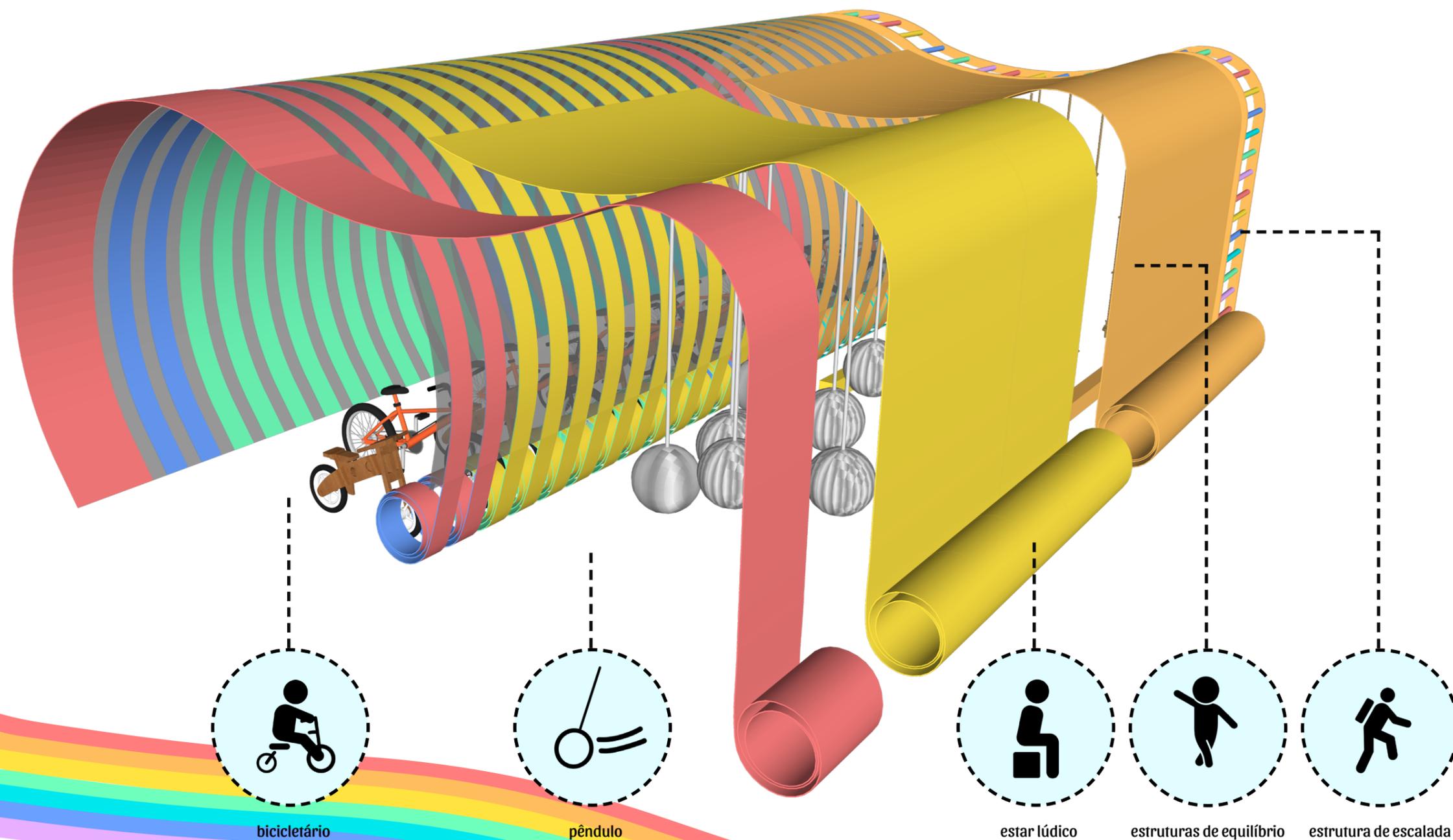
PLAYGROUND EQUILÍBRIO

O playground equilíbrio nasce do incentivo à prática de atividade física proporcionado pelo bicicletário. Há bicicletas de equilíbrio, para as crianças menores iniciarem o processo de aprendizagem, e bicicletas tradicionais adequadas à escala das demais faixas etárias.

Os demais elementos que compõem a estrutura também visam o desenvolvimento da coordenação motora, aliando brincadeira, incentivo ao movimento e percepção espacial. As práticas que podem ser desenvolvidas neste equipamento visam a conexão entre corpo e mente, promovendo o bem-estar dos usuários.

área total do playground: 800x500cm

estrutura em chapa de aço moldada
fechamentos transparentes em policarbonato



bicicletário

pêndulo

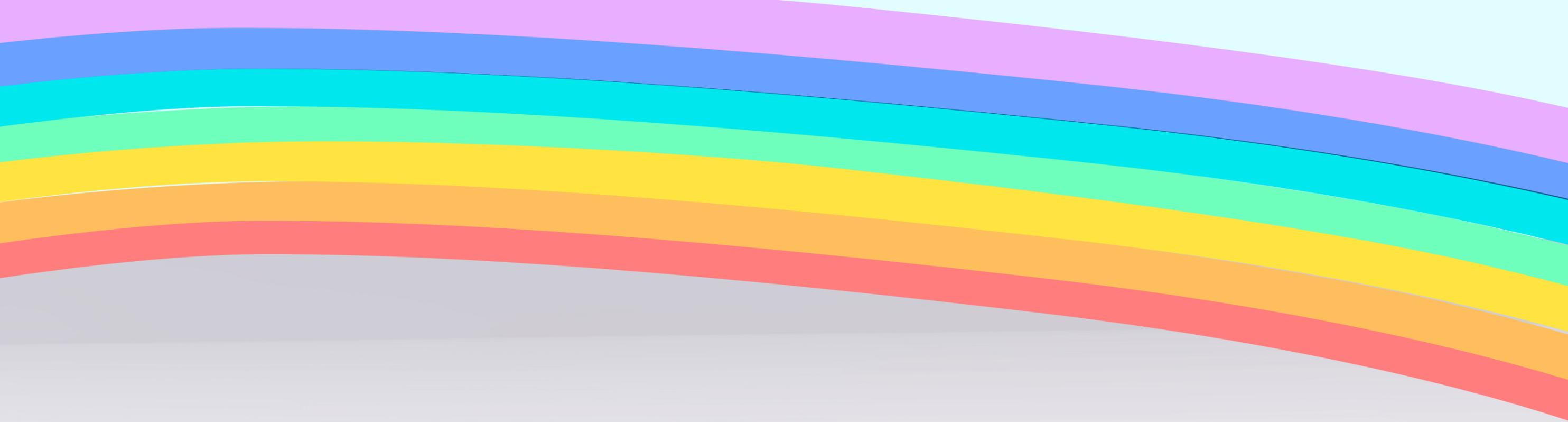
estar lúdico

estruturas de equilíbrio

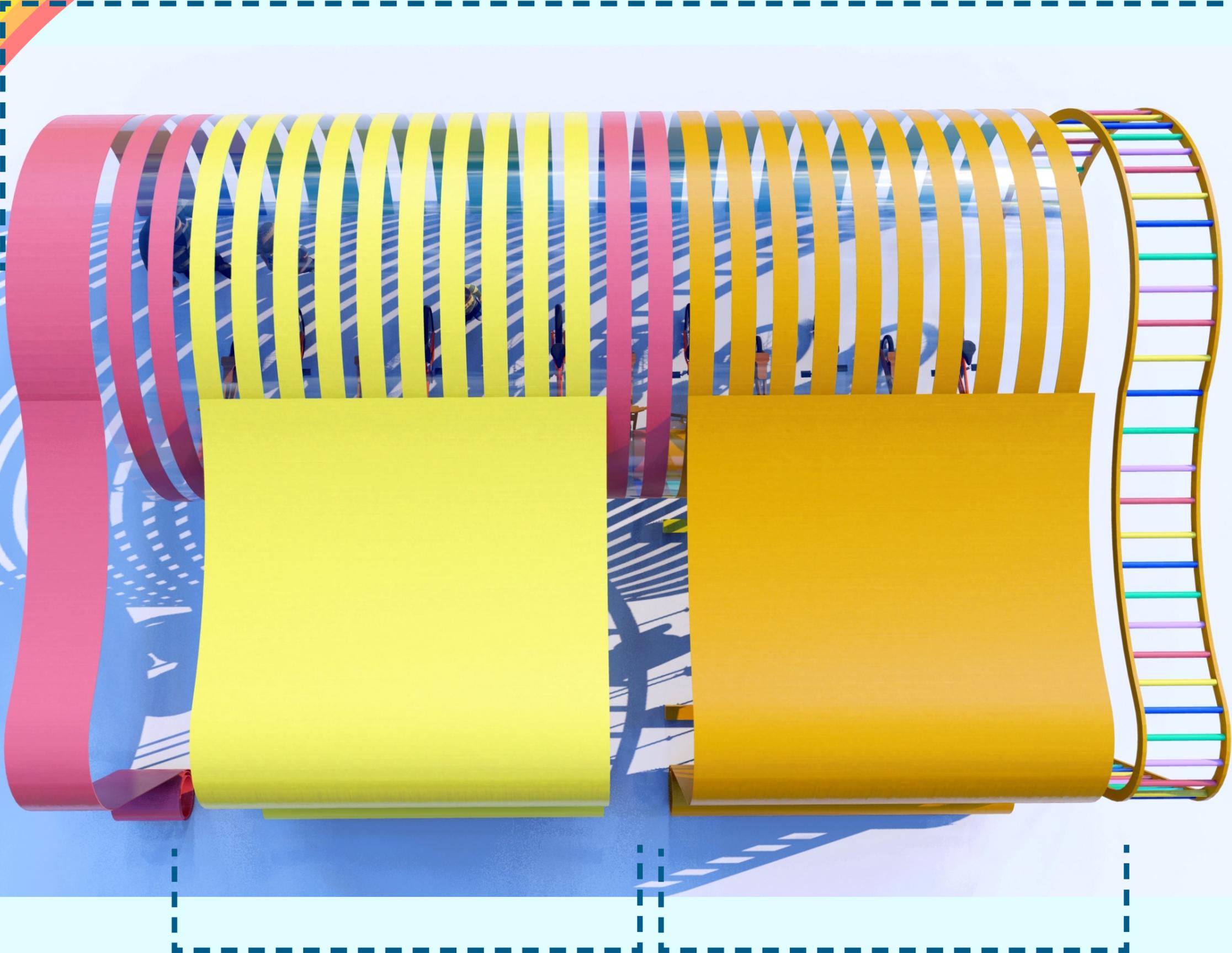
estrutura de escalada







módulo bike- área para implantação: 600x300cm



módulo esferas - área para implantação: 300x250cm

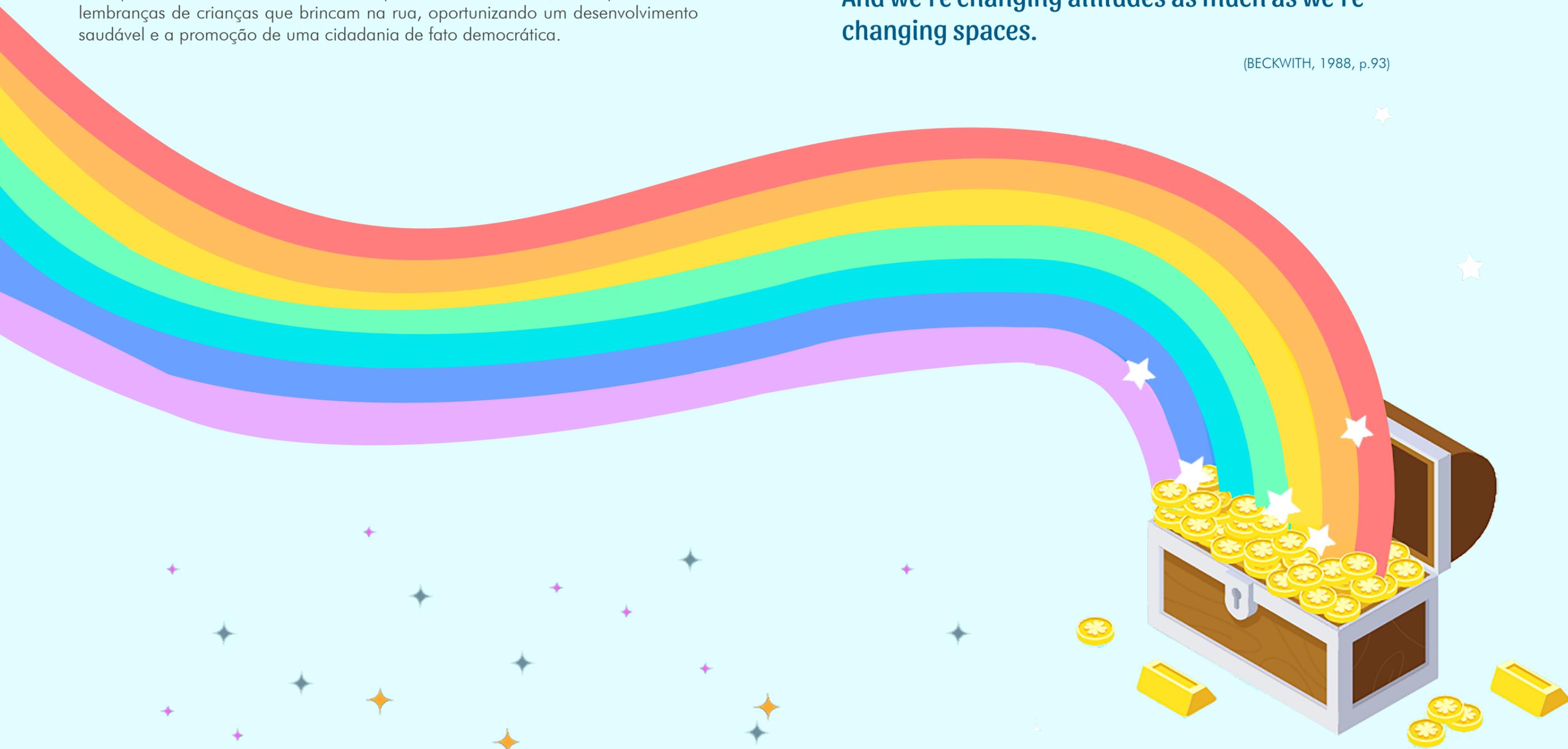
módulo corda bamba - área para implantação: 300x250cm

CONCLUSÃO

Este manifesto não para por aqui. A responsabilidade de construir o futuro é comunitária: cabe a toda a sociedade. A busca por uma cidade das crianças é para que o brincar faça parte do cotidiano e para isso, o maior - e mais profundo - desafio é promover uma mudança cultural. É urgente transformar as infâncias urbanas e partir do espaço é um impulso essencial. Nas palavras de Jay Beckwith (1988), um playground criativo é pela metade um espaço criativo, pois é também uma atitude criativa, e mudamos as atitudes quando mudamos o espaço. A aposta é que uma cidade lúdica e inclusiva passe a ser realidade, reconquistando as lembranças de crianças que brincam na rua, oportunizando um desenvolvimento saudável e a promoção de uma cidadania de fato democrática.

**A creative playground is only half a creative space;
it's also a creative attitude.
And we're changing attitudes as much as we're
changing spaces.**

(BECKWITH, 1988, p.93)



REFERÊNCIAS

- BECKWITH, Jay. **Playground equipment: A designer's perspective**, 1988.
- BRONFENBRENNER, U. (1993). **The ecology of cognitive development: research models and fugitive findings**. In R. V. Wozniack & K. W. Fischer (Orgs.), *Development in context: acting and thinking in specific environments* (pp. 3-44). Mahwah, New Jersey: Erlbaum.
- CAMPOS-DE-CARVALHO, Mara. **A metodologia do experimento ecológico**. JQ, & H. Günther (Orgs.), *Métodos de pesquisa nos estudos pessoa-ambiente*, p. 11-52, 2008.
- CARREIRA, Nélia Vieira - **A criança e a cidade. Influência dos espaços verdes e áreas de jogo no desenvolvimento da criança**. Lisboa: ISA, 2016.
- DIAS, Marina Simone; FERREIRA, Bruna Ramos. **Espaços públicos e infâncias urbanas: a construção de uma cidadania contemporânea**. Revista Brasileira de Estudos Urbanos e Regionais (RBEUR), v. 17, n. 3, p. 118-133, 2015.
- DIAS, Marina Simone; ESTEVES, Milton. **O espaço público e o lúdico como estratégias de planejamento urbano humano em: Copenhague, Barcelona, Medellín e Curitiba**. Cadernos Metrópole, v. 19, p. 635-663, 2017.
- DE SAINT-EXUPÉRY, Antoine. **O pequeno príncipe**. Editora Melhoramentos, 2017.
- DODD, Cornelia; LEWIS, Michael. **The magnitude of the orienting response in children as a function of changes in color and contour**. Journal of Experimental Child Psychology, v. 8, n. 2, p. 296-305, 1969.
- FEDERAL, Governo. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei federal, v. 8, 1990.
- GEHL, Jan. **Cidades para pessoas**. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- GILL, Tim. **Urban playground: How child-friendly planning and design can save cities**. Riba Publishing, 2021.
- JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades – 3ª edição**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.
- KLEPEIS, N., NELSON, W., OTT, W. et al. **The National Human Activity Pattern Survey (NHAPS): a resource for assessing exposure to environmental pollutants**. J Expo Sci Environ Epidemiol 11, p. 231–252, 2001.
- KRYSIAK, Natalia. **Where do the Children Play? Designing Child-Friendly Compact Cities**. 2018.
- LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. São Paulo, Centauro, 2009.
- LEE, Ingrid Fetell. **As formas da alegria: O surpreendente poder dos objetos**. Fontanar, 2020.
- LOUV, Richard. **A última criança na natureza: resgatando nossas crianças do transtorno do déficit de natureza**. São Paulo: Aquariana, 2016.
- LUZ, Giordana Machado da et al. **Fatores intervenientes no uso dos espaços públicos ao ar livre por crianças de 6 a 12 anos**. 2012.
- LUZ, Giordana Machado da e KUHNEN, Ariane. **O uso dos espaços urbanos pelas crianças: explorando o comportamento do brincar em praças públicas**. Psicologia: Reflexão e Crítica [online]. 2013, v. 26, n. 3.
- MEYER, Bernhard; ZIMMERMANN, Stefanie. **Cidades para brincar e sentar: uma mudança de perspectiva para o espaço público**. São Paulo: Instituto Alana, 2020.
- OLIVEIRA, Claudia. **O ambiente urbano e a formação da criança**. São Paulo: Aleph, 2004.
- ONU - ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Transformando Nosso Mundo: A Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável**. 13 de out. 2015. Disponível em: <https://brasil.un.org/>. Acesso em: 10 fev. 2022.
- PINHEIRO, José; ELALI, Gleice Azambuja; FERNANDES, Odara. **Observando a Interação pessoa-ambiente: vestígios ambientais e mapeamento comportamental**. JQ, & H. Günther (Orgs.), *Métodos de pesquisa nos estudos pessoa-ambiente*, p. 75-104, 2008.
- RAMA, Ed. **Take back your city with paint**. Palestra proferida no TED Talks, Thessaloniki (Grécia), mai. 2012. Disponível em: https://www.ted.com/talks/edi_rama_take_back_your_city_with_paint/. Acesso em: 20 jan. 2022.
- RAYMUNDO, Luana dos Santos; KUHNEN, Ariane; SOARES, Lia Brioschi. **Mapeamento comportamental: observação de crianças no parque da pré-escola**. Paidéia (Ribeirão Preto), v. 21, n. 50, p. 431-435, 2011.
- SARMENTO, Manuel Jacinto; CERISARA, Ana Beatriz (Org.). **Crianças e miúdos: Perspectivas sociais pedagógicas da infância e da educação**. Porto: ASA, 2004.
- SARMENTO, Manuel Jacinto; FERNANDES, Natália; TOMÁS, Catarina Almeida. **Políticas públicas e participação infantil**. 2007.
- TUDGE, Jonathan; GRAY, J.; HOGAN, Diane M. **Ecological perspectives in human development: A comparison of Gibson and Bronfenbrenner**. *Comparisons in human development: Understanding time and context*, v. 72, p. 105, 1997.
- UNICEF. **Child friendly cities. What is a child friendly city?**. Nova Iorque, 2022. Disponível em: <https://childfriendlycities.org/what-is-a-child-friendly-city/>. Acesso em: 11 mai. 2022.
- VAN PRAAG, Henriette; KEMPERMANN, Gerd; GAGE, Fred H. **Neural consequences of environmental enrichment**. Nature Reviews Neuroscience, v. 1, n. 3, p. 191-198, 2000.
- WHITTON, Nicola. **Playful learning: tools, techniques, and tactics**. Research in Learning Technology, v. 26, 2018.
- WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Adolescent Mental Health**. Genebra, [2021]. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health/>. Acesso em: 05 mai. 2022.





UFSC

