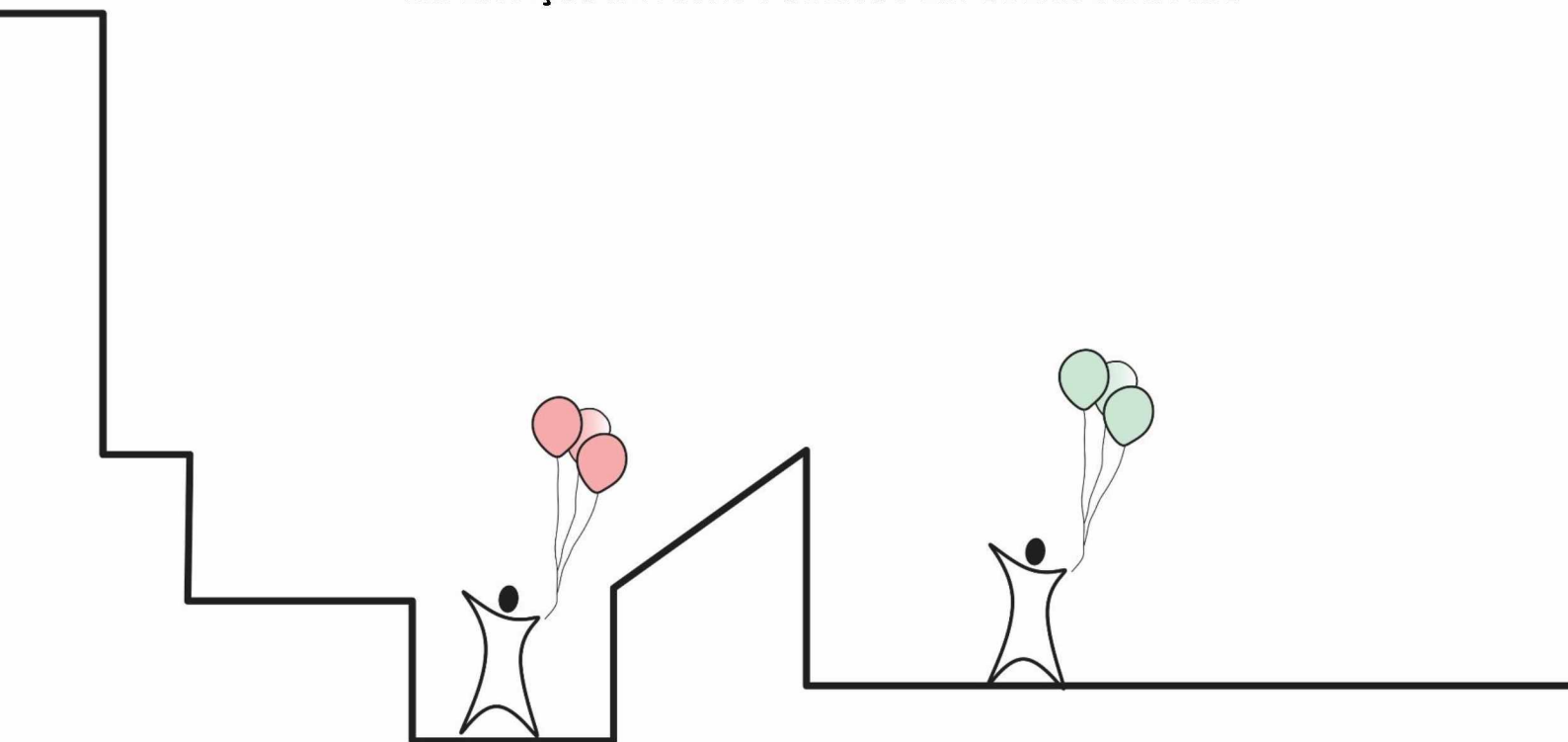


UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN,
PRORAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO

ROSSANA BATISTA FERREIRA LIMA

A CRIANÇA E A CIDADE: ESTUDO DE PERCEÇÃO AMBIENTAL
EM ESPAÇOS INFANTIS PÚBLICOS EM UBERLÂNDIA-MG



UBERLÂNDIA/MG
2017

ROSSANA BATISTA FERREIRA LIMA

**A CRIANÇA E A CIDADE: ESTUDO DE PERCEPÇÃO AMBIENTAL
EM ESPAÇOS INFANTIS PÚBLICOS EM UBERLÂNDIA-MG**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo – PPGAU, da Universidade federal de Uberlândia, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Arquitetura e Urbanismo.

ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: Projeto, Espaço e Cultura

ORIENTADORA: Prof^a Dr^a Maria Eliza Alves Guerra

UBERLÂNDIA/MG
2017

ROSSANA BATISTA FERREIRA LIMA

**A CRIANÇA E A CIDADE: ESTUDO DE PERCEPÇÃO AMBIENTAL
EM ESPAÇOS INFANTIS PÚBLICOS EM UBERLÂNDIA-MG**

BANCA EXAMINADORA

Profª. Drª. Maria Eliza Alves Guerra – UFU (Orientadora)

Prof. Dr. Glauco de Paula Coccozza – UFU

Prof. Dr. Carlos Augusto da Costa Niemeyer – IFSP

DATA ____/____/____

RESULTADO: _____

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

- L732c
2017
- Lima, Rossana Batista Ferreira, 1987
A Criança e a cidade: estudo de percepção ambiental em espaços infantis públicos em Uberlândia-MG / Rossana Batista Ferreira Lima. - 2017.
234 p. : il.
- Orientadora: Maria Eliza Alves Guerra.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo.
Inclui bibliografia.
1. Arquitetura - Teses. 2. Arquitetura e recreação - Teses. 3. Espaços públicos - Crianças - Teses. 4. Espaço urbano - Uberlândia (MG) - Teses. I. Guerra, Maria Eliza Alves. II. Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo. III. Título.

AGRADECIMENTOS

Dedico esta pesquisa e agradeço imensamente à minha orientadora, Prof^a. Dr^a. Maria Eliza Alves Guerra, por permitir o meu crescimento, compartilhando seu amplo conhecimento. Por ter acreditado em mim e no meu trabalho, confiando sempre que a pesquisa seria muito valiosa e colaborativa. Pelo seu carinho, dedicação e atenção de sempre.

Ao professor Glauco de Paula Coccozza, pela disponibilidade e aceite na participação da banca e pelas significativas contribuições à pesquisa no Exame de Qualificação.

Ao professor Carlos Augusto da Costa Niemeyer, pela sua grande contribuição com a pesquisa, não só através da Qualificação, mas com seu livro e tese, como referências bibliográficas; e site desenvolvido por ele para a compilação de um dos métodos utilizados. Fica a minha gratidão pela sua disponibilidade e disposição para auxiliar a pesquisa sempre que precisei.

Agradeço também a todos os professores e técnicos do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura (UFU), pelas contribuições, apoio e auxílio.

À Universidade Federal de Uberlândia (UFU) pelo afastamento parcial concedido para fins de qualificação profissional.

Aos alunos do curso de Arquitetura e Urbanismo, FAUeD/UFU, equipe competente e parceira que me auxiliou nas pesquisas de campo: Deivisson Rafael da Silva, Gabriela Cristina da Silva Costa, Heberton Éder Alkimim Fonseca, Larissa Pereira Lourenço e Paula da Costa Rezende.

Ao apoio da minha família, minha mãe Rosana, meu pai Regis e minha irmã Rafaella, que sempre me mostraram a importância dos estudos e sentem o maior orgulho em ter uma filha/irmã mestra; e à minha prima (quase doutora) querida Fernanda, que fez a tradução do resumo com muito carinho.

Um agradecimento especial ao meu marido Fabrício, pela sua companhia e cumplicidade, e principalmente pela sua ajuda constante na pesquisa de campo, o que demandou paciência e tempo. Por sempre acreditar em mim e me dar forças para continuar.

RESUMO

Em um conceito mais contemporâneo, alguns estudos ampliam a visão do espaço urbano e de sua função na cidade, criando o chamado *Sistema de Espaços Livres*, que compreende qualquer espaço livre de edificações, independente de suas dimensões, qualificação estética e funcional e localização, de modo a compor a paisagem urbana juntamente com o espaço construído. Dentro deste contexto, o espaço público tem sua importância como dinamizador social e facilitador de contato direto das pessoas entre si e de sua participação efetiva como cidadãos. Com as intensas transformações do espaço urbano e, principalmente do espaço público ao longo da história, o público infantil se vê prejudicado em razão da perda do significado da rua como espaço do brincar. O parque infantil surge como o espaço social da criança, o espaço da brincadeira, do relacionamento e da convivência, influenciando positivamente as emoções desde a infância. As vivências futuras da infância dependerão do ambiente que a criança cresceu e das informações sensório-motoras que ela adquiriu brincando. Por isso, justifica-se o desenvolvimento desta pesquisa, que tem como objetivo a busca de recomendações para a melhoria ambiental/urbanística que reforce a relação usuário-ambiente em dois espaços infantis localizados na cidade de Uberlândia-MG. Para isso, a pesquisa foi estruturada em duas fases: métodos de visão do pesquisador – *Análise Morfológica com ênfase nos espaços livres, Passeio Walkthrough e Mapa Comportamental centrado no lugar*; e métodos de visão do usuário – *Constelação de Atributos e Mapa Mental*. Os atributos utilizados para a análise do pesquisador, baseados no *Diagrama de Lugar* da PPS, também serviram para a unificação dos métodos em um esquema de descobertas. Os resultados, dispostos em uma tabela de recomendações, apontam melhorias para os espaços pesquisados. Espera-se que este trabalho seja referência para outros estudos sobre a temática, mostre a importância e a escassez de espaços infantis públicos de qualidade na cidade e auxilie a administração municipal na concepção de melhorias nos espaços pesquisados e na criação de novos espaços a partir das recomendações propostas.

PALAVRAS-CHAVE: Espaços Infantis Públicos. Percepção Ambiental. Visão do Pesquisador. Visão do Usuário.

ABSTRACT

In a more contemporary concept, some studies expand the view of urban space and its function in the city, creating the so-called *Open Spaces System* which cover any free space of buildings, independent of its dimensions, functional and esthetic qualification and location, in order to compose the urban landscape with the built space. In this context, public space has its importance as a social driving and enabler of direct contact between people and their effective participation as citizens. With the intense transformations of urban space, especially of public space over history, the children public is affected due to the loss of meaning of the street as a space for playing. The playground emerges as the social space of child, the place for fun, relationship and interaction, in order to influence positively its emotions since childhood. The future experiences of childhood will depend on the environment that child grew and the sensory-motor information that it acquired by playing. For this reason, the development of this research is justified, whose objective is the search for recommendations for environmental improvement that reinforce the user-environment relationship in two children spaces located in the city of Uberlândia-MG. To this end, the research was structured in two stages: researcher's view methods – *Morphological Analysis with emphasis on free spaces, Walkthrough tour and Behavioral Map focused on place*; and user's view methods – *Attributes Constellation and Mental Map*. The attributes used for the researcher's analysis, based on PPS's *Place Diagram*, also served to unify the methods in a discovery scheme. The results, presented in a table of recommendations, indicate improvements for the spaces investigated. It is expected this work can be a reference for other studies about the theme, in addition to showing the importance and the shortage of quality public children spaces in the city and assisting the municipal administration in the conception of improvements in the spaces researched and in the creation of new spaces from the proposed recommendations.

KEYWORDS: Public Children Spaces. Environmental Perception. Researcher's View. User's View.

LISTA DE FIGURAS, TABELAS, MAPAS E GRÁFICOS

FIGURA 01	Fluxograma do procedimento metodológico da pesquisa.....	18
FIGURA 02	Crianças como adultos em miniatura.....	24
FIGURA 03	Brinquedos da Idade Média.....	36
FIGURA 04	Birkinhead Park – projeto e execução.....	51
FIGURA 05	Central Park em Nova York.....	53
FIGURA 06	Imagens de Reform Parks nos EUA.....	55
FIGURA 07	Passeio público – foto atual.....	59
FIGURA 08	Parque Ibirapuera – inauguração (1954) e atualmente.....	60
FIGURA 09	Aterro do Flamengo – inauguração (1962) e atualmente.....	61
FIGURA 10	Parque da Gleba E – projeto Fernando Chacel.....	62
FIGURA 11	Instalação Gigante Jacaré no SESC Interlagos, 1990.....	73
FIGURA 12	Instalação Casa da Árvore no SESC Interlagos, 1991.....	74
FIGURA 13	Orquestra Mágica no SESC Itaquera.....	75
FIGURA 14	Instrumentos da Orquestra Mágica – sopros, corda e percussão.....	76
FIGURA 15	Instalações Bichos da Mata no SESC Itaquera.....	77
FIGURA 16	Vagão-labirinto e vagão-espelho – Trenzinho de jogos.....	78
FIGURA 17	Vagão-camarim e vagão-jogos – Trenzinho de jogos.....	79
FIGURA 18	Localização do Estado de Minas Gerais, Mesorregião Triângulo mineiro e Alto Paranaíba e da cidade de Uberlândia.....	81
FIGURA 19	Imagens da Ferrovia Mogiana (1895).....	83
FIGURA 20	Plano Urbanístico de expansão da cidade de Uberlândia (1909).....	84
FIGURA 21	Trama urbana de Uberlândia em 1920 com a locação dos espaços livres.....	85
FIGURA 22	Parque infantil do Parque Municipal Victório Siquierolli.....	99
FIGURA 23	Praça da Tabela Periódica no Parque Gávea	100
FIGURA 24	Parque infantil convencional no Parque Gávea.....	101
FIGURA 25	Parque infantil do Parque Municipal Santa Luzia – descaracterizado.....	101
FIGURA 26	Parque infantil do Parque Linear Cachoeirinha.....	102
FIGURA 27	Parque infantil do Parque Municipal Luizote de Freitas	103
FIGURA 28	Parque Linear do Uberabinha.....	104
FIGURA 29	Complexo Virgílio Galassi.....	105
FIGURA 30	Tendas e Caminho de Esher - brinquedos com cordas de sisal e madeira.....	107
FIGURA 31	Rede de conexão – lonas instaladas entre as árvores do bosque.....	107

FIGURA 32 Túnel– brinquedo em madeira e corda.....	108
FIGURA 33 Caminho de Esher	108
FIGURA 34 Vista aérea do parque ferroviário e armazéns que dariam lugar ao novo espaço de lazer – Praça Sérgio Pacheco.....	110
FIGURA 35 “Ante-projeto – Plano de Urbanização” – Praça Sérgio Pacheco (Arq. João Jorge Coury, 1962)	112
FIGURA 36 Roberto Burle Marx com o prefeito Renato de Freitas na construção do Teatro Arena.....	113
FIGURA 37 Fotografia da maquete do projeto de Ary Garcia Roza e Roberto Burle Marx.....	114
FIGURA 38 Imagens da Praça Sérgio Pacheco logo após a sua inauguração.....	115
FIGURA 39 Imagem aérea da Praça Sérgio Pacheco (1970/1976).....	116
FIGURA 40 “Diagrama do Lugar”- PPS.....	118
FIGURA 41 Estrutura da avaliação – Visão do pesquisador e visão do usuário.....	122
FIGURA 42 Constelação de atributos referente a praça imaginária – Praça Cândido Mota (Caraguatatuba-SP).....	137
FIGURA 43 Constelação de atributos referente a praça real – Praça Cândido Mota (Caraguatatuba-SP).....	137
FIGURA 44 Mapa com principais vias de ligação do Parque do Sabiá.....	144
FIGURA 45 Mapa de transporte público – linha A113.....	145
FIGURA 46 Mapa de transporte público – linha A114.....	145
FIGURA 47 Mapa de transporte público – linha I231.....	146
FIGURA 48 Marcos referenciais no entorno do Parque do Sabiá.....	147
FIGURA 49 Imagens do comércio informal localizado na Rua José Roberto Migliorini.....	148
FIGURA 50 Praças do entorno do Parque do Sabiá - com e sem equipamentos infantis.....	149
FIGURA 51 Parque infantil da Praça Senador Camilo Chaves (2)	150
FIGURA 52 Parque infantil da Praça Alcides Borges de Oliveira (12)	150
FIGURA 53 Parque infantil da Praça Américo Ferreira de Abreu (13)	150
FIGURA 54 Parque infantil da Praça Said Chacur (14).....	151
FIGURA 55 Localização do parque infantil “O Mundo da criança” e equipamentos destinados ao usuário criança no Parque do Sabiá.....	152
FIGURA 56 Imagem de rampa de acesso ao parque infantil.....	153
FIGURA 57 Imagens de barreira física nos brinquedos.....	153
FIGURA 58 Imagens de sanitário não acessível.....	153
FIGURA 59 Mapa com as vias que configuram a Praça Sérgio Pacheco.....	155

FIGURA 60	Marcos referenciais do entorno da Praça Sérgio Pacheco.....	157
FIGURA 61	Setor Central e seus bairros.....	159
FIGURA 62	Praças do entorno da Praça Sérgio Pacheco - com e sem equipamentos infantis.....	160
FIGURA 63	Parque infantil da Praça Nicolau Feres (5).....	160
FIGURA 64	Parque infantil da Praça Participação (1) – Arq. Ricardo Ribeiro Pereira.....	161
FIGURA 65	Localização do parque infantil e equipamentos na quinta parte da Praça Sérgio Pacheco.....	161
FIGURA 66	Imagem de acesso fora das normas de acessibilidade.....	162
FIGURA 67	Imagem de barreira física nos brinquedos.....	163
FIGURA 68	Imagens do bloco de sanitários sem acessibilidade.....	163
FIGURA 69	Imagem do sanitário sem acessibilidade.....	163
FIGURA 70	Quadro síntese aplicação método Análise Morfológica com ênfase nos espaços livres.....	164
FIGURA 71	Planta pré-elaborada no Passeio Walkthrough	166
FIGURA 72	Brinquedo tipo balanço.....	166
FIGURA 73	Brinquedo tipo multiuso.....	166
FIGURA 74	Brinquedo tipo escorregador.....	167
FIGURA 75	Brinquedo tipo mirante.....	167
FIGURA 76	Brinquedo tipo escalada.....	167
FIGURA 77	Brinquedo tipo barra de obstáculos.....	167
FIGURA 78	Brinquedo tipo gangorra.....	167
FIGURA 79	Brinquedo tipo roda roda.....	167
FIGURA 80	Brinquedo tipo charrete.....	168
FIGURA 81	Brinquedo tipo caixa de areia.....	168
FIGURA 82	Diagrama “unidades de comportamento” – “O Mundo da Criança” no Parque do Sabiá.....	169
FIGURA 83	Definição dos percursos walkthrough nas unidades 3 e 4 - “O Mundo da Criança” no Parque do Sabiá.....	167
FIGURA 84	Mapa Síntese método Passeio Walkthrough - Parque do Sabiá.....	172
FIGURA 85	Planta pré-elaborada no Passeio Walkthrough.....	174
FIGURA 86	Brinquedo tipo escalada.....	175
FIGURA 87	Brinquedo tipo obstáculos.....	175
FIGURA 88	Brinquedo tipo gangorra.....	175
FIGURA 89	Brinquedo tipo escorregador.....	175

FIGURA 90	Brinquedo tipo balanço.....	176
FIGURA 91	Brinquedo tipo multiuso.....	176
FIGURA 92	Brinquedo tipo roda-roda.....	176
FIGURA 93	Definição do Percurso Walkthrough na Praça Sérgio Pacheco.....	177
FIGURA 94	Mapa Síntese método Passeio Walkthrough – Praça Sérgio Pacheco.....	179
FIGURA 95	Quadro síntese aplicação método Passeio Walkthrough.....	181
FIGURA 96	Ficha de observação – mapeamento centrado no lugar.....	183
FIGURA 97	Mapa comportamental centrado no lugar - Unidade 3 – Parque do Sabiá.....	184
FIGURA 98	Imagens do uso do espaço pelas crianças – Parque do Sabiá.....	186
FIGURA 99	Mapa comportamental centrado no lugar – Praça Sérgio Pacheco.....	188
FIGURA 100	Imagens do uso do espaço pelas crianças – Praça Sérgio Pacheco.....	189
FIGURA 101	Quadro síntese aplicação método Mapa Comportamental centrado no lugar.....	190
FIGURA 102	Ficha de entrevista do método constelação de atributos – usuários-adultos.....	191
FIGURA 103	Constelação de atributos referente ao parque infantil imaginário – Parque do Sabiá.....	196
FIGURA 104	Constelação de atributos referente ao parque infantil real – Parque do Sabiá.....	197
FIGURA 105	Constelação de atributos referente ao parque infantil imaginário – Praça Sérgio Pacheco.....	202
FIGURA 106	Constelação de atributos referente ao parque infantil real – Praça Sérgio Pacheco.....	202
FIGURA 107	Imagens da aplicação do método Mapa Mental – “O Mundo da Criança”, Parque do Sabiá.....	204
FIGURA 108	Exemplos de mapas mentais simbólicos - “O Mundo da Criança”, Parque do Sabiá.....	205
FIGURA 109	Exemplos de mapas mentais semi-estruturados - “O Mundo da Criança”, Parque do Sabiá.....	206
FIGURA 110	Exemplos de mapas mentais estruturados - “O Mundo da Criança”, Parque do Sabiá.....	207
FIGURA 111	Imagens da aplicação do método Mapa Mental – parque infantil, Praça Sérgio Pacheco.....	209
FIGURA 112	Exemplos de mapas mentais simbólicos - parque infantil, Praça Sérgio Pacheco.....	209

FIGURA 113	Exemplos de mapas mentais semi-estruturados - parque infantil, Praça Sérgio Pacheco.....	210
FIGURA 114	Exemplos de mapas mentais estruturados - parque infantil, Praça Sérgio Pacheco.....	211
TABELA 01	Unidades de conservação ambiental (UCs) de Uberlândia.....	89
TABELA 02	Tabela de etapas para o desenvolvimento de Passeio Walkthrough.....	126
TABELA 03	Tabela de etapas para o desenvolvimento de mapeamento comportamental centrado no lugar.....	131
TABELA 04	Fórmulas para o cálculo de probabilidade de associação do atributo e distância psicológica.....	134
TABELA 05	Tabela de atributos associados a praça imaginária – Praça Cândido Mota (Caraguatatuba-SP).....	135
TABELA 06	Tabela de atributos associados a praça real – Praça Cândido Mota (Caraguatatuba-SP).....	136
TABELA 07	Tabela de atributos associados ao parque infantil imaginário – Parque do Sabiá.....	194
TABELA 08	Tabela de atributos associados ao parque infantil real – Parque do Sabiá.....	195
TABELA 09	Tabela de atributos associados ao parque infantil imaginário – Praça Sérgio Pacheco.....	201
TABELA 10	Tabela de atributos associados ao parque infantil real – Praça Sérgio Pacheco.....	201
MAPA 01	Cidade de Uberlândia.....	93
MAPA 02	Setor Central.....	94
MAPA 03	Setor Norte.....	95
MAPA 04	Setor Leste.....	96
MAPA 05	Setor Sul.....	97
MAPA 06	Setor Oeste.....	98
GRÁFICO 01	Faixa etária das crianças – “O Mundo da Criança” do Parque do Sabiá.....	193
GRÁFICO 02	Faixa etária das crianças – Parque infantil da Praça Sérgio Pacheco	200
GRÁFICO 03	Principais elementos presentes nos desenhos das crianças – Parque do Sabiá.....	208
GRÁFICO 04	Principais elementos presentes nos desenhos das crianças – Praça Sérgio Pacheco....	212

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	15
CAP. I - A CRIANÇA E A CIDADE.....	22
1.1. A CRIANÇA.....	23
1.1.1. QUEM É ELA?.....	23
1.1.2. O LÚDICO.....	28
1.1.2.1. DEFINIÇÃO DOS TERMOS.....	28
1.1.2.1.1. O JOGO E A BRINCADEIRA.....	29
1.1.2.1.2. O BRINQUEDO.....	34
1.1.2.2. ATIVIDADE LÚDICA, O HOMEM E A CRIANÇA.....	37
1.1.3. O ESPAÇO.....	39
1.2. A CIDADE.....	44
1.2.1. SISTEMAS DE ESPAÇOS LIVRES: O PÚBLICO E O PRIVADO.....	44
1.2.2. O SURGIMENTO DO PARQUE URBANO E DO PARQUE INFANTIL.....	47
1.2.2.1. 1ª FASE – PLEASURE GARDEN (1850-1900).....	52
1.2.2.2. 2ª FASE – REFORM PARK (1900-1930).....	54
1.2.2.3. 3ª FASE – RECREATIONAL FACILITY (1930-1965).....	56
1.2.2.4. 4ª FASE – OPEN SPACE (1965 – DEPOIS).....	57
1.2.3. INSERÇÃO DO PARQUE INFANTIL: PARQUES E PRAÇAS BRASILEIRAS.....	58
1.2.4. ESPAÇO PÚBLICO E O PÚBLICO INFANTIL: O DESENHO HUMANIZADOR.....	66
CAP. II – A CRIANÇA NA CIDADE.....	80
2.1. CARACTERIZAÇÃO ÁREA DE ESTUDO.....	81
2.1.1. A CIDADE DE UBERLÂNDIA E OS ESPAÇOS LIVRES PÚBLICOS.....	81
2.1.1.1. O PARQUE DO SABIÁ COMO INSTRUMENTO DE LAZER.....	99
2.1.1.2. A IMPORTÂNCIA HISTÓRICA DA PRAÇA SÉRGIO PACHECO.....	109
2.2. CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA.....	117
2.2.1. ATRIBUTOS – “DIAGRAMA DO LUGAR”.....	117
2.2.2. MÉTODOS DE ANÁLISE.....	121
2.2.2.1. MÉTODOS DE VISÃO DO PESQUISADOR.....	123
2.2.2.1.1. ANÁLISE MORFOLÓGICA COM ÊNFASE NOS ESPAÇOS LIVRES.....	123
2.2.2.1.2. PASSEIO WALKTHROUGH.....	124
2.2.2.1.3. MAPA COMPORTAMENTAL CENTRADO NO LUGAR.....	128
2.2.2.2. MÉTODOS DE VISÃO DO USUÁRIO.....	132
2.2.2.2.1. CONSTELAÇÃO DE ATRIBUTOS – visão do usuário-adulto.....	132
2.2.2.2.2. MAPA MENTAL – visão do usuário-criança.....	138

CAPÍTULO III – A CIDADE DA CRIANÇA?	142
3.1. DIAGNÓSTICO E ANÁLISES	143
3.1.1 MÉTODO ANÁLISE MORFOLÓGICA COM ÊNFASE NOS ESPAÇOS LIVRES	143
3.1.1.1 PARQUE DO SABIÁ.....	143
3.1.1.2. PRAÇA SÉRGIO PACHECO.....	154
3.1.2 MÉTODO PASSEIO WALKTROUGH	164
3.1.2.1 PARQUE DO SABIÁ.....	165
3.1.2.2. PRAÇA SÉRGIO PACHECO.....	174
3.1.3 MÉTODO MAPA COMPORTAMENTAL	181
3.1.3.1 PARQUE DO SABIÁ.....	182
3.1.3.2. PRAÇA SÉRGIO PACHECO.....	187
3.1.4 MÉTODO CONSTELAÇÃO DE ATRIBUTOS	190
3.1.4.1 PARQUE DO SABIÁ.....	192
3.1.4.2. PRAÇA SÉRGIO PACHECO.....	199
3.1.5. MÉTODO MAPA MENTAL	203
3.1.5.1 PARQUE DO SABIÁ.....	204
3.1.5.2. PRAÇA SÉRGIO PACHECO.....	208
3.2. MATRIZ DE DESCOBERTAS E RECOMENDAÇÕES	213
CONCLUSÕES	226
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	229

INTRODUÇÃO

O espaço urbano é definido como um produto histórico, um ambiente construído e transformado pelo homem, tendo como base a dinâmica social e, portanto, sendo também um espaço social. Em um conceito mais contemporâneo, surgem estudos que ampliam a visão destes espaços e a função destes nas cidades. A paisagem urbana passa a ser definida basicamente pelo arruamento e pelas edificações, e os espaços livres associados a ela, implantados no suporte físico local. Surge o conceito chamado de SEL – Sistemas de Espaços Livres, que compreendem qualquer espaço livre de edificações, independente de suas dimensões, qualificação estética, funcional e de sua localização e propriedade, podendo ser públicos ou privados. Em relação ao caráter e a concretização da dinâmica social dos espaços, os espaços públicos possibilitam e até mesmo orientam comportamentos e práticas sociais, pois compõem a significação do contato direto das pessoas entre si, possibilitando o acesso de todos e a participação efetiva do papel de cidadão dos indivíduos.

E o espaço urbano, em especial o espaço público, sofreu intensas transformações ao longo da história, mas é a partir do período industrial que este se modifica bruscamente pela urbanização e grande concentração populacional nas cidades. E é nesta realidade de grande transformação socioespacial nas cidades, que se destaca, ao início do século XX, o público mais prejudicado perante toda esta transformação: o público infantil. Até o século XVII – sociedades pré-industriais – a importância da rua na vida social das crianças era de tal forma que não se distinguia onde começava o espaço privado das habitações e onde terminava o espaço público das ruas.

Aos casos relatados mostram que as crianças, mais do que os adultos, utilizavam as ruas como espaço delas, na medida em que elas não tinham espaço dentro de suas casas. A casa não se destinava para a permanência fora da hora de dormir e de comer. (LIMA, 1989, p.91)

Por isso, o público infantil motivou uma atenção especial dos reformadores urbanos, que viam nas ruas um ambiente nocivo, criador de maus hábitos e de tendências antissociais. Um espaço que outrora era considerado a extensão natural do acolhedor e restrito quintal, a rua reverte-se em um espaço ameaçador. A partir da valorização do lazer e da necessidade da

criação de espaços para este fim, os parques urbanos que antes eram geralmente localizados em zonas nobres ou em áreas rurais e tinham um caráter de reserva biológica e de área para caça, sendo frequentado apenas pela elite, passam a ser reformulados. Mas é ao final do século XIX, que surge uma nova tipologia de equipamento recreativo notável, o parque infantil, que coincide com o surgimento da pedagogia e da psicologia moderna, que evocava o lúdico como forma de influenciar positivamente as emoções humanas desde a infância.

A diversidade deste espaço público possibilita a oportunidade das crianças se relacionarem com outras de diferentes classes sociais, diferentes idades, etnias, costumes e religiões. É o espaço social da criança, o espaço da brincadeira, do relacionamento, da convivência. Crianças que convivem sempre dentro de um mesmo contexto, geralmente não têm oportunidade de conhecer as crianças de outros grupos sociais. O brincar com “diferentes” ajudará a eliminar estas barreiras segregacionais e a aceitarem as diferenças. A criança não tem censura, para ela, a brincadeira pode acontecer independente da classe social, pois o importante é o brincar.

O verbo "brincar", o mais utilizado para denominar as atividades lúdicas das crianças, é definido por Ferreira (1986) como divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar, agitar-se alegremente, foliar, saltar, pular, dançar, zombar, gracejar e diz que está sempre bem-humorado aquele que brinca. De acordo com Brougér (2008), brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter uma certa distância em relação ao real e não é considerada uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de significação social que, como outras, necessita de aprendizagem.

Por isso, vê-se a grande importância de espaços que possibilitem o desenvolvimento infantil, que é resultado da experiência adquirida no ambiente com a própria capacidade inata da criança. Ao interagir com o meio a criança torna-se um ser ativo, que constrói estruturas mentais, explora o ambiente, tem autonomia própria, e é capaz de superar desafios para conquistar seu espaço. Os espaços devem explorar e desenvolver o potencial infantil, rico em possibilidades, transformável, flexível e que reage rápido, possibilitando novas maneiras de ser ocupado, onde o usuário possa atribuir aos ambientes suas marcas pessoais, recriando os lugares de forma real ou imaginária.

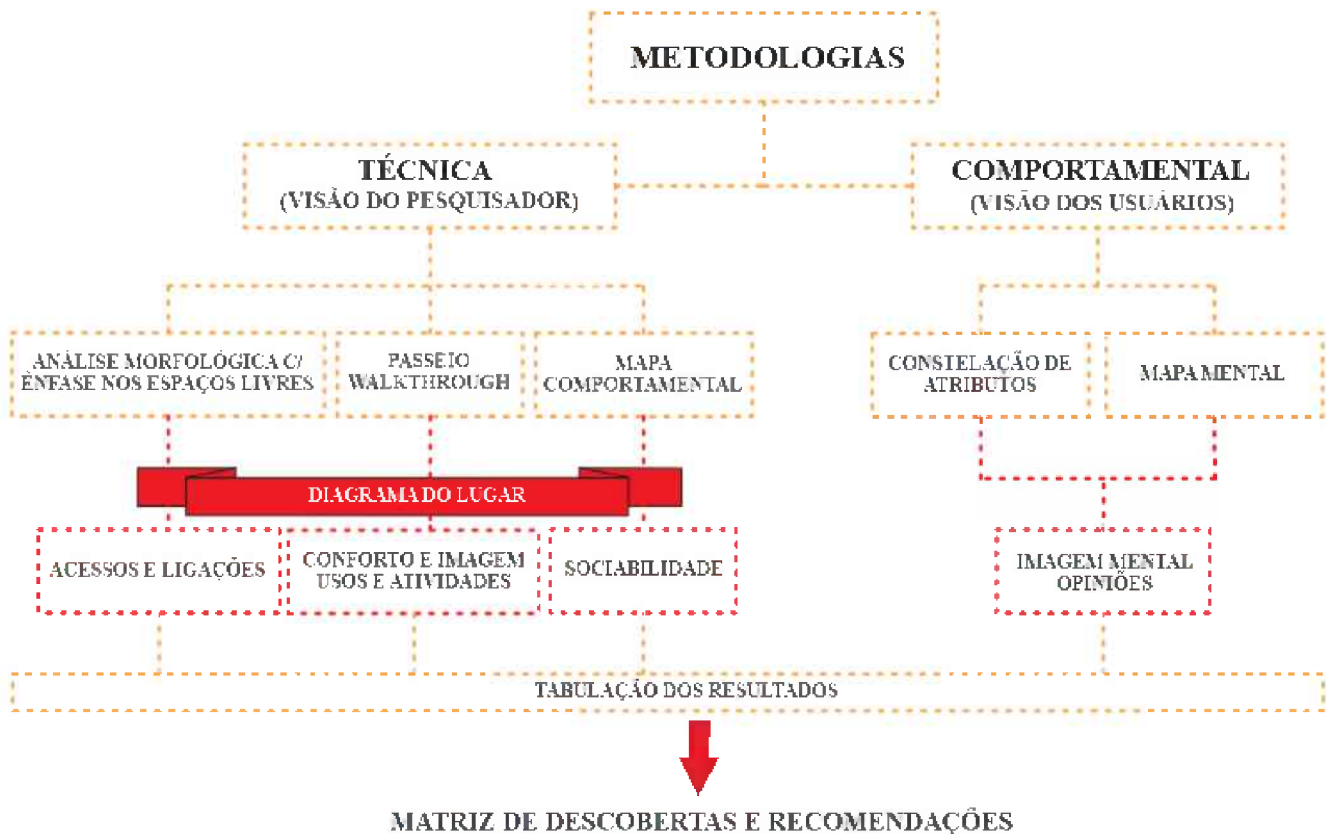
Ela é influenciada pelas formas do espaço, por sua organização funcional, e pelo conjunto completo de percepções sensoriais (iluminação, cor, condições acústicas, e microclimáticas, efeitos táteis). Portanto, o ambiente deve ser visto como um local multissensorial, não apenas por ser rico em estímulos, mas por ser rico em valores sensoriais diversos para que cada indivíduo possa adquirir consciência de suas próprias características de percepção. (VECA,2013, p.25)

Assim como se aprende a falar e a ler, a compreensão do espaço físico é algo que também precisa ser aprendido. As vivências futuras da infância dependerão da qualidade do ambiente no qual ela cresceu e das informações sensório-motoras que adquiriu brincando. A criança precisa aprender a usar e dominar o corpo, a equilibrar-se, movimentar-se livremente, adquirir o sentido de direção, conhecer seus limites e a cada dia estará apta para lidar com novos desafios (OLIVEIRA, 2004). O aprendizado sensorial do espaço é tão importante, e por isso o objeto desta pesquisa – o espaço público infantil – deve estimular este aprendizado, ser criador de sentimentos, suscitar emoções, estimular todo o desenvolvimento infantil.

A compreensão do comportamento humano no ambiente é uma das principais contribuições da Psicologia Ambiental, ou também chamada de Percepção Ambiental, à Arquitetura e Urbanismo e Design. Ela emergiu objetivando resolver problemas com respeito às interações ambiente-comportamento, mesclando aspectos subjetivos com o ambiente objetivo. É uma busca de soluções multidisciplinares que precisa ser utilizada como parte do processo de projeto, de modo a resultar em uma qualidade arquitetônica-ambiental. De acordo com Villarouco (2011), uma metodologia deve ser pensada contemplando duas fases, uma de ordem física do ambiente, analisando os aspectos construtivos e funcionais; e a outra de análise comportamental e social, identificando a percepção do usuário em relação a este espaço.

Desse modo, a pesquisa é estruturada nestas duas fases investigativas, sendo a primeira – métodos de visão do pesquisador, que engloba os métodos Análise Morfológica com ênfase nos espaços livres, Passeio Walkthrough e Mapa Comportamental centrado no lugar; e a segunda – métodos de visão do usuário, com o método Constelação de Atributos e o Mapa Mental. A metodologia desenvolvida para esta pesquisa pode ser resumida no fluxograma abaixo, que descreve a sua estruturação:

FIGURA 01 – Fluxograma do procedimento metodológico da pesquisa



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2017

Com a exploração dos procedimentos metodológicos permite-se ampliar o conhecimento e entender as condições ambientais atuantes, focando nas funções que se espera de um espaço infantil de qualidade. Delimita-se, dessa forma, o problema da pesquisa em um estudo de percepção ambiental de dois espaços infantis públicos, situados na cidade de Uberlândia-MG, sendo um deles localizado no Parque do Sabiá, denominado “O Mundo da Criança” e o outro localizado na Praça Sérgio Pacheco. Escolha essa justificada pela importância destes dois espaços livres públicos para a cidade, seja pela grande variedade de lazeres, grande usabilidade, localização privilegiada ou pela importância histórica e simbólica.

Como objetivo geral, a pesquisa propõe recomendações para uma melhoria ambiental que reforce a interação do usuário no ambiente, através do diagnóstico de qualidades ou fraquezas do espaço, feito através de uma visão técnica; e da aferição dos graus de satisfação e as opiniões dos usuários, sejam eles crianças ou adultos acompanhantes. Assim

como responder às questões: Como deveriam ser os espaços públicos para crianças? Como deveriam ser pensados os espaços públicos infantis de modo a fornecer uma sensação de pertencimento por parte da criança usuário e que ela possa desenvolver a sua capacidade, sua curiosidade e suas habilidades? Qual seria o espaço adequado para o desenvolvimento das crianças? Já como objetivos específicos:

- ✓ Realizar um levantamento histórico das transformações dos espaços públicos na cidade, principalmente após a 2ª Revolução Industrial, entendendo as reformas urbanas em prol do lazer e como através destas chegou-se ao conceito de parque infantil público;
- ✓ Conhecer o público-alvo da pesquisa – a criança – e estudar as especificidades deste grupo. Entender como elas se relacionam com a cidade, qual a relação do lúdico com o seu desenvolvimento e como é o aprendizado sensorial nestes espaços;
- ✓ Estudar métodos de análise de Percepção Ambiental que irão contribuir para a avaliação pós-uso realizada nos objetos de estudo – espaços infantis públicos na cidade de Uberlândia;
- ✓ Aplicar as metodologias e avaliar os espaços infantis públicos escolhidos da cidade de Uberlândia, a fim de conhecer suas características morfológicas ambientais e mapear o relacionamento entre os usuários (crianças e adultos) e destes com o espaço;
- ✓ Sistematizar as informações obtidas através dos estudos teóricos e de campo, para possibilitar a reflexão e questionamentos necessários para o lançamento de recomendações para o aprimoramento destes espaços infantis públicos analisados.

E para cumprir os objetivos do tema pretendido, estruturou-se a dissertação em três capítulos, os quais foram nomeados a partir do título da dissertação e organizados da seguinte maneira:

INTRODUÇÃO

Explicitação geral das ideias, objetos de estudo, justificativa (problemática), objetivos e apresentação da estruturação dos capítulos.

CAPÍTULO I – A CRIANÇA E A CIDADE

O primeiro capítulo faz um apanhado histórico com abordagens sobre o usuário em questão – a criança, suas necessidades, particularidades e relações com a cidade; e a cidade e seu

sistema de espaços livres, com um retrocesso histórico sobre os espaços livres públicos em estudo (parques urbanos e praças) e o aparecimento dos equipamentos infantis. No subcapítulo **A CRIANÇA**, é feita uma busca pela identidade e história da criança e da infância, suas particularidades, a importância das atividades lúdicas e como o espaço interfere no seu desenvolvimento. Foi fundamental o estudo de autores como ABRAMOVICH (1983), ÀRIES (1981), BENJAMIN (1984), CHATEAU (1987), HUIZINGA (1993), LIMA (1989), OLIVEIRA (2004) e VOLPATO (2002).

Já o subcapítulo **A CIDADE**, parte de uma conceituação de espaços públicos e privados; o contexto de implantação do parque infantil dentro dos parques urbanos; como o parque infantil se insere nos espaços livres brasileiros; e o estudo do desenho humanizador, conceito contemporâneo que coloca o usuário como centro do pensar o espaço. Para este aprofundamento, autores como CAMBIAGHI (2012), CORBUSIER (1993), HERTZBERGER (1996), HOBBSAWN (2003), KLIASS (1993), MACEDO, et.al. (2002), NIEMEYER (2002), ROBBA, et.al. (2010), SANTOS (2011) e SENNET (1998), foram fundamentais.

CAPÍTULO II – A CRIANÇA NA CIDADE

O Capítulo II foi dividido em dois subcapítulos: Caracterização Área de Estudo e Caracterização da Pesquisa. No subcapítulo **CARACTERIZAÇÃO DA ÁREA DE ESTUDO**, tem-se um histórico da cidade de Uberlândia e a evolução de sua forma e de seus espaços livres ao longo dos anos. Com isso pretende-se compreender a importância de dois espaços livres públicos que serão objeto de estudo desta pesquisa, nos quais estão localizados os espaços infantis estudados: a Praça Sérgio Pacheco e o Parque do Sabiá. Estudos de COCOZZA, et.al. (2013), COLESANTI (1995), GUERRA (1998), LOPES (2010), PAIVA, et.al. (2011) e SOUZA, et.al. (2014) foram importantes para a caracterização da área de estudo.

No subcapítulo **CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA** serão expostos os atributos utilizados para a avaliação, baseados no chamado “Diagrama de Lugar”, desenvolvido pelo PPS (Project for Public Spaces); os métodos de visão do pesquisador – Análise Morfológica com Ênfase nos Espaços Livres, Passeio Walkthrough e Mapa Comportamental centrado no lugar; e os métodos de visão do usuário – Constelação de Atributos (visão dos usuários-pais) e Mapa Mental (visão do usuário-criança). Para a pesquisa dos métodos foram utilizados alguns

autores, dentre eles AZEVEDO, et.al. (2009), BINS ELY, et.al. (2005), MARTINS, et.al. (2011), NIEMEYER (2015), PINHEIRO, et.al. (2008) e SEIXAS (2015).

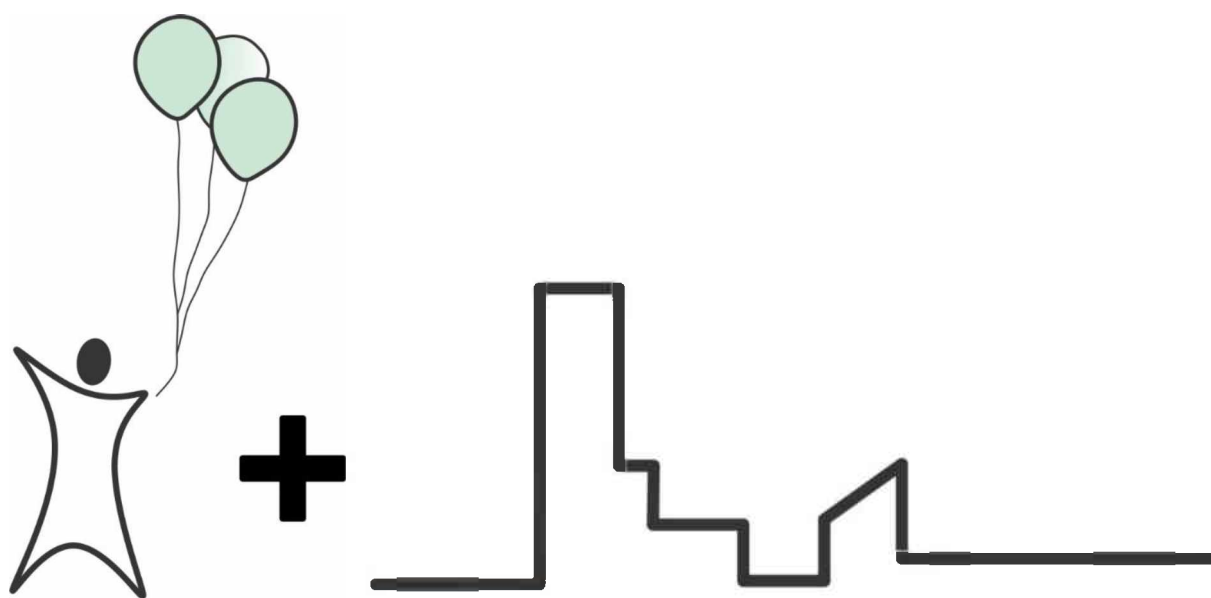
CAPÍTULO III – A CIDADE DA CRIANÇA?

Neste capítulo serão apresentados os resultados e discussões adquiridos a partir do desenvolvimento da pesquisa. Primeiramente, no subcapítulo **DIAGNÓSTICO E ANÁLISES**, será demonstrado a aplicação de todos os métodos, nos dois espaços de estudo, e uma análise individual de cada um deles. Como conclusão da pesquisa, o subcapítulo **MATRIZ DE DESCOBERTAS E RECOMENDAÇÕES**, lança as descobertas gerais da pesquisa, com a unificação de todos os métodos e propõe diretrizes para a melhoria dos espaços infantis públicos estudados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta última seção, abordam-se as considerações e/ou conclusões da pesquisa, assim como as limitações e sugestões/recomendações para trabalhos futuros.

Diante do exposto, espera-se que este trabalho motive novas e futuras pesquisas acadêmicas voltadas aos espaços infantis nas cidades, colaborando dessa maneira, com a melhoria destes. As recomendações geradas serão de grande valia para a tomada de decisões por parte da administração pública para projetos de reforma dos espaços pesquisados, assim como base para a projeção de novos espaços infantis, considerados inúmeros aspectos como relacionados ao layout, dimensionamento e tratamento dos espaços, definição de materiais mais adequados, na previsão de itens de segurança e no conforto dos usuários, dentre outros. No próximo capítulo iniciar-se-á os estudos com apresentação do referencial teórico e metodológico da temática.



CAPÍTULO I – A CRIANÇA E A CIDADE

1.1 A CRIANÇA

1.1.1 QUEM É ELA?

São crianças em faixas etárias diferentes, gêneros diferentes, vivendo em cidades diferentes, tendo origem de classes diferentes, de raça e etnia diferentes, suas famílias tendo credo religiosos diferentes, o tipo de organização familiar da qual fazem parte também é diferente; enfim, tão diferentes, mas, ainda assim, crianças. (GARCIA, 2002, p.11)

As crianças na história, o sentimento de infância e o significado destas no núcleo familiar nem sempre foram como conhecemos hoje. Autores como Áries(1981) e Oliveira(2004) percorrem, apesar das dificuldades de registros históricos e literaturas, a história das crianças e suas relações sociais, familiares e com o próprio espaço de vivência. Na sociedade medieval não havia a consciência das particularidades das crianças, sendo que assim que estas tinham condições de viver sem a presença da mãe ou de uma ama, ingressavam no mundo dos adultos e não se distinguiam mais destes. Como dizia Áries (1981), “de criancinha pequena, ela se transformava imediatamente em homem jovem, sem passar pelas etapas da juventude”.

Os valores, os conhecimentos e a socialização da criança não eram assegurados pela família, visto que a criança se afastava ainda muito nova dos pais. A educação, durante séculos, foi garantida pela aprendizagem, graças à convivência da criança com os adultos, que aprendiam ajudando estes em suas atividades e ofícios. A convivência das crianças com o meio e todos que nele conviviam gerava um sentimento comum da época, a chamada sociabilidade.

As trocas afetivas e as comunicações sociais eram realizadas, portanto, fora da família, num “meio” muito denso e quente, composto de vizinhos, amigos, amos e criados, crianças e velhos, mulheres e homens, em que a indinação se podia manifestar mais livremente. (ÁRIES, 1981, p.11)

Na sociedade antiga, diferente da sociedade atual, o trabalho não ocupava tanto tempo do dia e não tinha importância considerável. Por outro lado, era enorme a importância dos jogos, dos divertimentos e das festas, considerados momentos de união da sociedade e para estreitar os laços coletivos. As crianças e jovens participavam juntamente com todos os outros membros da sociedade das mesmas brincadeiras e em pé de igualdade. Outro aspecto

que mostra o quanto a infância era pouco particularizada era o traje da época. Àries (1981) mostra que “a criança era vestida como os outros homens e mulheres de sua condição, indiferentemente todas as classes de idade, distinguindo apenas de acordo com a hierarquia social. Nada no traje medieval separava a criança do adulto”.

FIGURA 02 – Crianças como adultos em miniatura



Fonte: <https://pt.slideshare.net/Maryjanice/a-infncia-ao-longo-do-tempo-62030472>. Acesso em junho/2017

Ao longo dos séculos XVII e XVIII, houve um compromisso diferente que mostrava um sentimento de valorização da infância: o novo sentido da família e a substituição da aprendizagem como forma de educação pela escola. A criança deixou de ser misturada aos adultos e de aprender a vida diretamente através do contato com eles, sendo mantidas à distância numa espécie de quarentena – a escola. Mas esse novo pensamento veio juntamente com a cumplicidade sentimental das famílias, que passaram a ser o lugar da afeição. Demonstrando isso, Àries (1981) coloca que:

Essa afeição se exprimiu sobretudo através da importância que se passou a atribuir à educação. Não se tratava mais apenas de estabelecer os filhos em função dos bens e da honra. Tratava-se de um sentimento inteiramente novo: os pais se interessavam pelos estudos de seus filhos e os acompanhavam com uma solicitude habitual (...) (ARIES, 1981, p.11)

Associados a preocupação com o futuro e educação das crianças, um novo elemento surge: a preocupação com a higiene e saúde física. A existência e simples presença das crianças eram dignas de preocupação, mostrando a grande importância destas no núcleo familiar, assumindo o papel de centro da família. Os progressos do sentimento da família seguem também os progressos da vida privada, da intimidade doméstica. No século XVIII, a família

passa a manter a sociedade à distância, confinando-se em uma zona cada vez mais particular. A organização da casa foi resultado desta nova forma de se defender do mundo: os cômodos se tornam independentes e se abrem para um corredor de acesso e não mais se tem que passar pelos cômodos para acessar outros.

Surge, dessa forma, a família moderna, em que pais e filhos se fecham para a sociedade, diferente da família antiga aberta aos amigos, clientes e servidores. Esse sentimento de família conseguido com a modernidade é benéfico por vir acompanhado com o reconhecimento da infância e das particularidades da criança, mas traz consigo a perda do sentimento de sociabilidade. Este sentimento de família a partir do século XVIII até os dias atuais modificou-se muito pouco, permanecendo o mesmo observado nas burguesias rurais e urbanas, mas estende-se cada vez mais a outras camadas sociais.

No Brasil colônia a criança também não era tratada de forma diferente dos adultos, mostrando a pouca importância específica dada às crianças fruto do pensamento europeu do período medieval. A infância era considerada um período muito curto e essa vivência infantil era ordenada pelas rotinas da vida adulta: trabalhos, músicas, danças e jogos. Oliveira (2004) aborda que até o final do século XVIII, a maioria das casas possuíam jardins ou quintais onde as crianças praticavam suas atividades lúdicas, e na falta destes, os espaços públicos eram muito utilizados, como a própria rua, adros das igrejas e terrenos baldios. Mas é somente nas primeiras décadas do século XIX que a criança passa a ter seu valor reconhecido.

Apesar da valorização do sentimento de família e do reconhecimento da infância e das particularidades da criança, o direito à infância não era destinado a todas as classes. Crianças moradoras de favelas, de cortiços, da periferia, convivem na ausência de pais, com famílias desestruturadas, verificando descaso, violência e falta de atenção e amor por parte dos familiares adultos. Por isso, esse direito à infância só foi considerado oficialmente em 1959, com a “Declaração Universal dos Direitos da Criança”, promulgada pelas Nações Unidas, garantindo noções de direitos às crianças, como: de dispor de sua formação, de alimentação, saúde, educação, lazer, cultura, liberdade, dignidade, respeito e convivência familiar, que devem ser assegurados pela família, pela sociedade e pelo Estado.

Em 13 de Julho de 1990 foi instituído pela Lei 8.069, o Estatuto da Criança e do Adolescente. O chamado ECA é o conjunto de normas de ordenamento jurídico que tem como objetivo a

proteção integral da criança e do adolescente, inspirado nas diretrizes fornecidas pela Constituição Federal de 1988 e internalizando uma série de normativas internacionais, dentre elas a “Declaração Universal dos Direitos da Criança”. Apesar da garantia dos direitos das crianças, atualmente estas deixam de usufruir de seu direito ao espaço público e à sociabilidade, principalmente a rua, espaço tão utilizado no passado. O uso do espaço público urbano é fundamental para a formação da criança, para que ela trabalhe os seus sentidos, movimentos, para que brinque, crie, observe a natureza e se socialize.

De modo a entender o porquê o espaço é tão importante para o desenvolvimento da criança, é necessário compreender como se dá o pensamento cognitivo infantil. Santos (2011) em sua pesquisa considera três interpretações distintas, que correspondem às três principais correntes do pensamento psicológico, sendo que cada uma delas sugere diferentes formas de tratar a criança. A primeira interpretação enfatiza o meio como elemento responsável pelo desenvolvimento infantil, sendo que todo conhecimento vem de aquisições que partem de fora. A segunda considera a inteligência inata da criança, reduzindo ao mínimo a influência do meio, sendo este importante somente quando afeta o desenvolvimento. A terceira interpretação está baseada nos pressupostos teóricos e psicológicos desenvolvidos por Jean Piaget, que coloca que o conhecimento é construído pelas interações do sujeito com o mundo.

Piaget (1990) considera que a criança aprende por suas ações e vai construindo o conhecimento a partir das interações com o meio. Essa construção do conhecimento inicia-se em seu nascimento e se configura como um processo sequencial, dividido em quatro períodos: sensório-motor – dois primeiros anos; pré-operacional – dois a sete anos; operações concretas – sete a doze anos; e operações formais – doze anos à idade adulta. Cada período possui características específicas que expressam uma etapa do desenvolvimento e reconstrói as construções do período anterior, integrando-as a novas formas de conhecimento.

Por considerar criança a pessoa até doze anos de idade incompletos, de acordo com a Lei Federal 8.069/90 – Estatuto da criança e do adolescente, serão aprofundados apenas os três primeiros períodos de desenvolvimento. Pulask (1983) cita os períodos de desenvolvimento da criança a partir do pensamento de Piaget, como descrito abaixo.

PERÍODO SENSÓRIO-MOTOR (0-2 anos) é dividido em seis estágios:

- Estágio 1 (do nascimento até um mês) - o comportamento é caracterizado por reflexos inatos, que se tornam mais eficientes e combinam-se mutuamente na formação de esquemas primitivos, sem qualquer consciência do mundo exterior.
- Estágio 2 (um a quatro meses) - o bebê começa a definir os limites do seu corpo, com repetição de movimentos que combinados formam uma organização mais complexa do comportamento.
- Estágio 3 (quatro a oito meses) - o interesse se focaliza menos no próprio corpo e mais no mundo ao seu redor.
- Estágio 4 (oito meses a 1 ano) - observa-se o surgimento do comportamento intencional, revelando os primórdios da memória e da representação.
- Estágio 5 (1 ano a 1 ano e meio) a criança emprega novos meios e objetos para conseguir seus objetivos.
- Estágio 6 (1 ano e meio a 2 anos) a criança inventa novos meios através da dedução mental, começa a usar símbolos na linguagem e brincadeiras e recorda-se de acontecimentos passados.

PERÍODO PRÉ-OPERACIONAL (2-7 anos) é dividido em dois estágios:

- Estágio Pré-Conceitual (2 a 4 anos) - a criança opera a nível de representação simbólica, evidenciados na imitação e na memória e exibidos nos desenhos, no sonho, na linguagem e na atividade de faz de conta. O pensamento da criança ainda é egocêntrico, presume que o mundo seja como ela vê e não consegue conceber mentalmente o ponto de vista de outra pessoa.
- Estágio Pré-Lógico ou Intuitivo (4 a 7 anos) - surge o raciocínio pré-lógico, baseado em aparências perceptuais, onde o ensaio e o erro levam a descobertas intuitivas das relações corretas. A linguagem é usada de maneira egocêntrica refletindo a experiência limitada da criança.

PERÍODO DE OPERAÇÕES CONCRETAS (7 a 12 anos) é um estágio que a criança pensa logicamente sobre as coisas que experimentou e as manipula simbolicamente. Uma conquista muito importante é o fato de ser neste momento capaz de raciocinar retrospectiva e prospectivamente no tempo, chamado por Piaget (1990) de reversibilidade.

Vê-se, desse modo, que a construção do espaço pela criança, incluindo como ela percebe e o representa, é bem explicada pela teoria de Piaget (1990). Novos níveis de conhecimento vão sendo adquiridos através das interações das crianças com o meio e das relações que estas estabelecem nele. Com isso, a importância da interação da criança com o meio é comprovada, principalmente nos primeiros anos de vida, e influenciará todo o processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil.

1.1.2 O LÚDICO

1.1.2.1 DEFINIÇÃO DOS TERMOS

Torna-se necessário entender o conceito de lúdico e as diversas nomenclaturas referentes ao comportamento lúdico, visto que está totalmente vinculado ao mundo da criança. O termo mais abrangente é denominado “lúdico”, pois engloba em si tudo o que se refere a este universo. De acordo com Huizinga (1993), o termo lúdico pode ter sido originado de termos do latim, como o termo “ludus”, que está relacionado a jogos públicos de adultos assim como a jogos infantis relativos a competições, divertimentos, recreação, representações litúrgicas e teatrais; e o termo “ludere”, que se refere à ilusão, simulação e a “tornar o aspecto de”. De acordo com o dicionário Aurélio (1986), lúdico refere-se a jogos, brinquedos, divertimentos e às atividades lúdicas das crianças. Sintetizando o conceito, este está ligado ao caráter de jogo, brincadeira, brinquedo, divertimento e imaginação.

Definido por Ferreira (1986), a palavra “brincadeira” está relacionada a divertimento, sobretudo entre crianças, brinquedo, jogo, passatempo, entretenimento, gracejo, pilhéria, zombaria, festa e folia. Com um sentido um pouco diferente, o jogo é compreendido como uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que caracterizam a perda ou o ganho, brinquedo, passatempo, divertimento, gracejo e zombaria. Essa diferença entre brincadeira e jogo é demonstrada também por Santos (2011), cuja ideia de brincadeira “refere-se basicamente à ação do brincar, à espontaneidade de uma atividade não-estruturada” e o jogo “é compreendido como brincadeira que envolve regras”. Santos (2011) também define o brinquedo, como sendo o objeto de brincar e o divertimento como um entretenimento ou distração.

A diferença entre o jogo/jogar e brincadeira/brincar existe tanto no dicionário e em ideias de diversos autores, como também no senso comum de crianças e adultos. Prova disso foi uma pesquisa realizada por Volpato (2002), que mostra que o jogo, para as crianças e adultos estaria mais relacionado com atividades com regras, como o futebol, o vídeo game e o baralho; e as brincadeiras estariam relacionadas aos próprios brinquedos, como a boneca, o carrinho e também o “faz de conta”.

O jogo, a brincadeira e o brinquedo vêm sendo alvo de muitas investigações e têm sido estudados nas mais diversas áreas do conhecimento, como Antropologia, Educação, Filosofia, História, Psicologia, Sociologia e Educação Física, buscando melhor interpretá-los e compreendê-los como fenômenos em constante transformação, mas que ao mesmo tempo, permanecem em diferentes contextos históricos e sociais. Autores como Brougère (1998), Huizinga (1980), Benjamin (1984), Volpato (2002) e Chateau (1987) buscam a compreensão destes termos em suas pesquisas e um estudo mais aprofundado é mostrado nos subcapítulos a seguir.

1.1.2.1.1 O JOGO E A BRINCADEIRA

Para a criança, escreveu Clapadere, o jogo é o trabalho, o bem, o dever, o ideal de vida. É a única atmosfera na qual seu ser psicológico pode respirar e, conseqüentemente, pode agir. A criança é um ser que brinca/joga e nada mais. (CHATEAU, 1987, p. 13)

Para a criança, quase toda a atividade é o jogo e é pelo jogo que ela adivinha e antecipa as condutas superiores, conquista sua autonomia, personalidade e os esquemas práticos necessários à vida adulta. O jogo representa para a criança, o papel que o trabalho representa para o adulto. De acordo com Chateau (1987) o adulto procura provar a si mesmo e aos outros, seu próprio valor através de suas obras: obra artística, lucros de comerciante, construção de casa, filhos bem-criados, enquanto a criança sente-se crescer com suas proezas lúdicas. Para ele “uma criança que não quer brincar/jogar, é uma criança cuja personalidade não se afirma, que se contenta com ser pequena e fraca, um ser sem determinação, sem futuro”.

Além disso, o jogo depende, mesmo que indiretamente, da atividade adulta, sendo comandado pela grande sombra do mais velho. Por não poder trabalhar como o adulto, a

criança vai, em um primeiro momento, imitar as suas atividades. É por isso que entre os três e sete anos de idade, quando a criança busca o contato com o adulto, são muito comuns os jogos de imitação. Nesta idade, a criança compreende ainda muito mal que o mundo do adulto difere de seu próprio mundo, colocando o adulto, apesar da sua superioridade, como uma criança grande. Mas é inverdade dizer que o jogo infantil é sempre a imitação do adulto. Por volta de seis ou sete anos de idade, a criança distancia-se, graças a muitas experiências e a compreensão mais justa da separação dela com o adulto. O distanciamento leva a criança a um mundo onde ela tem todo o poder, um mundo onde as regras do jogo têm um valor que não tem no mundo dos adultos.

O jogo do adulto, já dissemos, tem muitas vezes como origem a procura de relaxamento. Mas não é sempre assim. Frequentemente também joga-se apenas para “se ocupar”, para passar o tempo, porque não se sabe o que fazer (...) O jogo é então um remédio contra o tédio (...) Há nesse jogo de adulto algo de negativo: ele não tem o seu princípio em si mesmo; é um remédio contra o tédio ou contra a fadiga. Ao contrário, o jogo da criança tem seu fim em si mesmo, na afirmação do eu. (CHATEAU, 1987, p. 32)

A infância é, portanto, a aprendizagem necessária à vida adulta. Tem por objetivo o treinamento, pelo jogo, das funções tanto psicológicas quanto psíquicas. Pelo jogo a criança desenvolve as possibilidades que emergem em sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram às superfícies do seu ser, assimilando-as e desenvolvendo-as, unindo-as e as combinando, coordenando seu ser e lhe dando vigor. O jogo, é assim, o centro da infância e a preparação para a vida adulta, e sempre ocuparam um lugar muito importante nas mais diversas culturas.

Várias teorias procuraram explicar ao longo da história a origem do jogo no homem. Segundo Huizinga (1996), desde a origem dos jogos verifica-se características lúdicas de ordem, tensão, mudança, movimento, solenidade e entusiasmo. Já para Kishimoto (1994), nos tempos passados, não se chegou a definir o jogo em si, mas como algo que se contrapôs ao trabalho e às atividades consideradas sérias. Para ele, as primeiras representações postulam o jogo como recreação, descanso do espírito para o duro trabalho intelectual. Volpato (2002), em seu livro *Jogo, Brincadeira e Brinquedo*, cita alguns autores como Vygotsky (1994), Piaget (1978), Leontiev (1988), Fantin (1996) e Brougère (1998) e suas

pesquisas, as quais buscam demonstrar as relações do jogo e a brincadeira com o desenvolvimento da criança. Piaget (1978) e Vygotsky (2002) concordam que há evolução no jogo da criança, mas atribuem a essa evolução razões diferentes.

Vygotsky (1994) condena as teorias que definem o jogo somente como atividade que dá prazer à criança, da mesma forma que critica também as que ignoram o fato de que o brinquedo preenche as necessidades dela. Para ele, a brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento do próprio pensamento da criança, e é por meio dela que a criança dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual, dos significados das coisas e não nos objetos. No jogo, a criança, frequentemente faz coisas que ainda não consegue fazer na realidade, aprende, verbaliza, comunica-se com pessoas que tem mais conhecimentos, internaliza novos comportamentos e, conseqüentemente se desenvolve.

Piaget (1978) também considera importante a brincadeira para a criança. Mas, embora a considere importante para a constituição de símbolos que servem para representar objetos e acontecimentos, ampliando o campo de ação da inteligência, seu desenvolvimento está sempre subordinado ao desenvolvimento da própria inteligência e não ao aprimoramento destes esquemas mentais. Portanto, a evolução acompanha o desenvolvimento da inteligência e do pensamento. Analisa o jogo em sua contribuição para o desenvolvimento cognitivo da criança e o distingue em três categorias, que coincidem com as fases de evolução da criança¹.

Para Leontiev (1988) o mundo objetivo da criança está em constante expansão e “chega um momento em que a criança não se satisfaz mais apenas com os objetos que constituem o ambiente que a envolve, como seus brinquedos, utensílios e objetos”, e ela passa a se interessar por objetos da vida adulta. Se interessam por uma esfera mais ampla da realidade e agir sobre as coisas passa a ser a principal forma que a criança dispõe para conhecer e compreender esta realidade. Dessa forma, as crianças mais velhas, buscando ampliar o

¹ Se referindo ao desenvolvimento sensório-motor (0-2 anos), os primeiros jogos que a criança realiza são os jogos de exercício, por repetição ou puro prazer, de comportamentos que a criança já aprendeu. O segundo estágio refere-se a crianças no período pré-operacional (2-7 anos), e os jogos que aparecem são chamados de simbólicos, ou “faz de conta”. Surge na criança quando seu pensamento se torna capaz de representação simbólica, ou seja, representar objetos e acontecimentos ausentes. Já o terceiro estágio, que coincide com o período de operações concretas (7-12 anos), prevalece os jogos de regras, e se tornam presentes devido à socialização dos pensamentos da criança, que conduz a substituição do símbolo lúdico individual pelas regras.

universo de suas relações buscam brincadeiras em grupo, podendo ser com outras crianças ou através da criação de situações imaginárias onde fazem de conta que essas pessoas e situações existem. Assim conclui Fantin (1996) que

Na brincadeira da criança pequena a situação imaginária é evidente, as regras organizam as ações, mas não aparecem explicitamente, estão ocultas. Com a evolução da brincadeira, no jogo de regras a situação inverte, as regras são evidentes e o que está oculto são os elementos de ilusão que o jogo envolve. (VOLPATO,2002, p.55)

Já Brougère (1998) coloca que existem três níveis de sentido para o termo jogo. O primeiro nível trata o jogo como produto de um sistema linguístico, o qual tem sua concepção vinculada ao contexto social onde está inserido, assumindo diversas significações conforme os valores e modo de vida dessa sociedade. O segundo nível revela um sistema de regras definido por estruturas sequenciais que especificam sua modalidade, como num jogo de baralho, em que com um mesmo número de cartas pode-se ter vários tipos de jogos com regras diferentes. Já o terceiro nível, considera o material que compõe o jogo, o objeto que o materializa, como o jogo de xadrez, constituído pelo tabuleiro e o conjunto de peças que permitem jogar de acordo com o sistema de regras do jogo.

No terceiro nível de significação pode-se associar o termo brinquedo. Porém, Brougère (1998) faz uma diferenciação entre os objetos que são designados como jogo e outros como brinquedo. Em relação ao brinquedo, considera o termo bem específico e sem regras que organizam a sua utilização, além de estabelecer uma relação de intimidade com as crianças, sem uso determinado. Nos adultos, o brinquedo desperta o imaginário, pois está vinculado à ideia de criança, em qualquer contexto cultural. Dessa maneira, o brinquedo difere do jogo e da brincadeira, já que estes pressupõem a própria ação de brincar, o próprio ato lúdico. Por isso, o brinquedo será tratado de forma isolada em outro subcapítulo.

Santos (2011) em sua pesquisa por diversos autores, considera alguns pontos comuns que caracterizam e identificam fenômenos dos jogos: liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário, de motivação interna e episódica da ação lúdica, prazer (ou desprazer), futilidade, o “não sério” ou efeito positivo; regras (implícitas ou explícitas); relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), incerteza de resultados; não-literalidade,

reflexão de segundo grau, representação da realidade, imaginação; e contextualização no tempo e no espaço.

O brincar das crianças se desdobra em várias formas e tipos, divididos em jogos não regulamentados e jogos regulamentados. Autores como Kishimoto (2002), Friedman (1996) e Chateau (1987) ressaltam algumas dessas modalidades. Os primeiros jogos, os jogos dos bebês, são chamados de não regulamentados e são puramente funcionais. Correspondem a gestos espontâneos que a criança repete, por efeito de reação circular. Mais tarde, nos jogos hedonísticos, a criança busca se dar um prazer, como provocando um ruído ou se proporcionando uma sensação tátil. Ainda no campo dos jogos não regulamentados, tem-se os jogos de destruição ou desordem, os de arrebatamento e os solitários. Entre os jogos regulamentados têm-se os de imitação, de construção, o jogo simbólico ou “faz de conta”, as brincadeiras tradicionais infantis e os jogos com regras, como descritos abaixo:

- 1) Jogos de imitação - de acordo com Chateau (1987), os jogos de imitação são os preferidos entre o segundo e quarto ano e relacionam-se principalmente ao meio familiar, ou ao meio social imediato. São eles os jogos de mãe e filha, de escola, de vendedor. As imitações também aparecem um pouco mais tarde, entre os 7 e 8 anos, mas não são mais imitações de modelos humanos, e sim de animais, como ursos, lobo, coelhos; e de veículos, como trem, carros e motos. Mais tarde essas imitações são lugar a uma organização do grupo, com a imitação de cenas e não mais de seres individuais.
- 2) Jogos de construção – conhecidos como “tijolinhos” de Froebel, são jogos que iniciam-se muito cedo, junto com as primeiras imitações. É uma realização mais abstrata, de algo que não se conhece e não mais a realização de um mundo concreto. De acordo com Santos (2011) “possibilitam o enriquecimento da experiência sensorial, estimulam a criatividade e desenvolvem as habilidades da criança”. Com a manipulação dos objetos, as crianças constroem casas, móveis e objetos para as brincadeiras simbólicas, ou de faz de conta, aumentando a complexidade da brincadeira a medida que a criança se desenvolve.
- 3) Jogos simbólicos (“faz de conta”) – de acordo com Santos (2011) neste tipo de jogo, há a intercessão entre o brincar e simular, uma representação de papéis, deixando claro ser uma situação imaginária.

O faz de conta permite que a criança entre no mundo imaginário e aprenda a expressar regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras. O conteúdo do imaginário provém de experiências individuais adquiridas pelas crianças em diversos contextos: social, familiar e escolar. (SANTOS, 2011, p.59)

- 4) Brincadeiras tradicionais infantis – para Santos (2011), são consideradas como parte da cultura popular, tradicionais e universais, transmitidas de geração em geração. Ligadas ao folclore, assumem características de tradição, conservação, universalidade, como a amarelinha, pião, empinar pipas, jogar pedrinhas. Muitas delas preservam a sua estrutura original, e outras se modificam de acordo com o tempo e cultura onde estão inseridas. São de grande importância por perpetuar a cultura infantil e permitir às crianças o prazer da brincadeira e do relacionamento entre elas de forma lúdica.
- 5) Jogos com regras – são diversos tipos de jogos formados através da organização coletiva das atividades lúdicas. Esses tipos de jogos começam por volta dos 4 anos de idade e passam para a idade adulta por serem atividades lúdicas que permitem grande socialização. Por meio desses jogos a criança desenvolve aspectos sociais, morais, cognitivos, políticos e emocionais, e desenvolvem a cooperação, visto que as regras propõem relações sociais.

A criança, através dos jogos e das brincadeiras, atribui sentidos e significados ao seu mundo e um novo conceito em relação às suas ações concretas. Por isso, seja nos parques, praças, ruas, escolas, casas, ou em qualquer lugar, a criança sempre está jogando ou brincando de alguma coisa. Por ser considerado um material utilizado para jogar e brincar, o brinquedo é um objeto de profunda riqueza no universo infantil. É um dos elementos que revela a cultura, os valores, as crenças e as concepções de mundo de cada povo em cada tempo histórico. Por tamanha importância, será tratado separadamente no subcapítulo a seguir.

1.1.2.1.2 O BRINQUEDO

O brinquedo é considerado um elemento material para a atividade lúdica. Solé (1992, apud. BORGES, 2008) afirma que uma criança, ao brincar, pode tirar partido como material lúdico, tanto de elementos básicos da natureza, como a água, a terra, as pedras, as folhas, como também de objetos utilitários e fabricados para este fim, o que chamamos de brinquedo. As

funções do brinquedo seriam de contribuir para o desenvolvimento sensorial, motor, intelectual e social da criança, ajudando na evolução de sua personalidade, inteligência, criatividade e sensibilidade.

Volpato (2002) coloca que o brinquedo, assim como qualquer elemento material de uma determinada cultura e tempo, serve como meio de revelar valores, crenças e concepções de mundo. Assim como Brougère (1997), que coloca que o brinquedo é rico em significados que permitem compreender a sociedade e sua cultura, que hoje trata-se de uma cultura globalizada ou também chamada de mundializada. Ao se estudar a origem dos brinquedos percebe-se que estes possuíam certa ambiguidade, visto que eram compartilhados tanto por adultos quanto por crianças, tanto por meninos quanto por meninas, nas mais diversas situações do cotidiano.

O histórico do surgimento dos brinquedos é tratado nas pesquisas de Volpato (2002) e é possível identificar que muitos dos brinquedos do passado ainda são encontrados no universo lúdico das crianças. Os brinquedos foram utilizados durante muito tempo como objetos ligados a atividades artísticas, sacras, místicas ou de trabalho, antes de serem considerados efetivamente brinquedos de crianças. Muitos deles nasceram em festas coletivas, cerimônias religiosas e em imitações de atitudes dos adultos, como o cavalo de pau, o cata-vento, o pássaro amarrado, o balanço, a boneca, o chocalho e o xadrez.

O cavalo de pau nasce na Idade Média, numa época em que o cavalo era o principal meio de transporte e de tração. Surge da imitação das atitudes dos adultos com a redução à escala das crianças, assim como a técnica dos moinhos de vento, transformadas em pás que giravam na ponta de uma vareta – o chamado cata-vento. Outro brinquedo muito comum na Idade Média era o pássaro amarrado, que no início não era considerado um brinquedo individual, mas sim um elemento de uma festa sazonal coletiva. Somente mais tarde se torna um brinquedo individual, sem qualquer conteúdo social, sem relação com a comunidade ou com as festividades.

FIGURA 03 – Brinquedos da Idade Média



Fonte: <https://pt.slideshare.net/Maryjanice/a-infancia-ao-longo-do-tempo-62030472>. Acesso em junho/2017

Outro brinquedo que fazia parte de festividades, interpretado como o rito da fecundidade, era o balanço, muito frequente na iconografia do século XVIII. Com o tempo se libertou do simbolismo religioso, tornando-se um brinquedo cada vez mais reservado às crianças. Já a boneca e os demais brinquedos em miniatura, na Antiguidade, eram difíceis de serem distinguidos das outras imagens e estatuetas, que possuíam significações religiosas e eram objeto de cultos domésticos ou funerários. O chocalho, um dos primeiros brinquedos dos bebês, foi inicialmente objeto de adoração indígena e considerado um instrumento de defesa contra os maus espíritos, por isso dado aos recém-nascidos.

O xadrez, por sua vez, teve origem na Índia, e possuía peças representando elefantes, marajás e carros de guerra. Com a vinda para o Ocidente, as peças foram transformadas em bispos, reis e torres de castelo, pela influência dos acontecimentos da época, principalmente os políticos. Outros brinquedos, como a bola, o papagaio, o arco, a roda de penas, também foram impostos inicialmente como objetos de culto, e somente mais tarde, foram transformados em brinquedos pela imaginação das crianças.

O mundo dos brinquedos está marcado por toda parte, por vestígios de gerações passadas e pela ambiguidade que existia em seu conceito. Essa ambiguidade começa a desaparecer a partir do século XVII, com o advento do capitalismo, quando o brinquedo passa a ser comercializado com fins lucrativos e passa a ser específico para as crianças. De acordo com Volpato (2002), “os brinquedos passam a ser fabricados para “ensinar” comportamentos, gestos, atitudes, valores, considerados “corretos” em nossa sociedade”. Os novos

brinquedos colocam a criança em uma realidade pré-fabricada e muitas vezes não refletem os anseios das crianças, mas dos adultos que os fabricaram.

Mas apesar de todas as transformações ocorridas ao longo do tempo, mesmo em uma sociedade capitalista de supervalorização do trabalho em detrimento do lazer, as crianças continuam brincando, continuam jogando e se expressando por meio de atividades lúdicas. Isso mostra que existe um valor social atribuído ao brinquedo, ao brincar e jogar, principalmente na vida das crianças. Com o relacionamento das crianças com os jogos, brincadeiras e brinquedos dispostos em seu meio, elas criam uma cultura infantil atribuindo significados e um sentido particular, dependendo de sua interação e relação com o universo lúdico.

1.1.2.2 ATIVIDADE LÚDICA, O HOMEM E A CRIANÇA

De forma a entender a importância da atividade lúdica para o homem e, principalmente, para a criança buscou-se estudos de autores como Huizinga(1993), Chateau(1987) e Volpato(2002); e Borges(2008) que aprofunda ainda mais a temática com autores como Benjamin(1984), Brogère(1993), Claparède(1956) e Vigostky(1994). Huizinga(1993), historiador holandês, faz um questionamento sobre a real natureza do ser humano. O homem recebeu a definição de Homo Sapiens, pela sua racionalidade e posteriormente de Homo Faber, pelo seu poder de fabricar e transformar o mundo. Mas para ele, tão importante quanto estas definições, é a de Homo Ludens, pela capacidade de dedicar-se às atividades lúdicas. Acredita que no jogo que a civilização surge e se desenvolve, sendo a própria fonte que impulsiona muitas das atividades humanas.

A atividade lúdica é uma manifestação que aparece em todas as faixas etárias e de natureza social e biológica. Mas não é uma manifestação apenas humana, aparece também em vários níveis da escala zoológica. Rizzi e Haydt (1987, apud. BORGES, 2008) mostram que não apenas os homens jogam, mas também os animais em um ritual de gestos e atitudes. De acordo com eles, a brincadeira dos animais apresenta inclusive regras, como a de não se morderem, de fingirem estar zangados e experimentam, dessa forma, o prazer, o divertimento e a socialização com outros animais e com o próprio homem. Essa

manifestação do lúdico em animais vem de uma necessidade de estimulação física e psicológica para as relações sociais e como forma de exploração.

O jogo se manifesta ao longo de toda a vida humana, de diferentes formas. Durante a infância se manifesta de forma ativa e diversificada, como forma de escoamento de energia, mas ao longo da vida adulta e da velhice, diminuem sua variedade e se tornam mais sedentários. Para Chateau (1987), a arte, a ciência e a religião são também formas de jogos adultos. São ações como rimar, pintar, desenhar, orar, que permitem ao homem entrar num mundo de utopia – o mundo lúdico, para abandonar o peso das obrigações, necessidades e disciplinas habituais. Considera que ao jogar, o adulto se entrega por inteiro, com imenso prazer, encontrando momentos de manifestação de alegria, senso de humor e espontaneidade.

Segundo Huizinga (1993) uma das características do jogo é que ele se opõe ao tempo dedicado às atividades diárias. É uma atividade essencialmente fictícia, é a mudança para uma dimensão temporária com regras próprias, para a prática de atividades especiais que não são permitidas ou possíveis na realidade. Porém, mesmo tendo esse caráter fictício, o homem adulto e também a criança sabem perfeitamente quando se está “fazendo de conta”, mesmo estando em estado de prazer não perde o sentido de realidade e tem total domínio sobre este mundo imaginário, podendo sair dele a qualquer momento.

A atividade lúdica na infância é de extrema importância para o desenvolvimento infantil em seus vários aspectos. Chateau (1987) afirma que a criança é por excelência um ser que brinca e não pode se esperar dela outra ação. A brincadeira desenvolve não apenas o físico, mas também as capacidades intelectuais e emocionais, através do treinamento das funções psicológicas e psíquicas. O jogo é o ponto integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais da criança. Não se pode imaginar a infância sem brincadeiras, visto que é brincando e jogando que a criança ordena, reproduz e recria o mundo à sua volta incorporando crenças e valores. O brincar é um aprendizado para a vida adulta, e não apenas uma diversão ou distração.

Na visão da pedagogia, tem-se autores como Clapadère (1956), Piaget (1956) e Vigostky (1994) que discutem a importância do jogo para a criança. Clapadère (1956) une fundamentos da base biológica do jogo aos conceitos da psicologia da criança. Diz que o jogo

é espontâneo e natural na criança, assim como nos animais, e que só através dele que ela se desenvolve, cria e aprende. Piaget (1956) defende também o jogo como forma de aprendizado e diz que na atividade lúdica coletiva a criança aprende a cooperação, aprende a suportar frustrações, a superar os acasos e o respeito ao outro. Vigotsky (1994) afirma que a principal função do jogo seria a socialização e considera que ocorre a evolução da criança à medida que modificam as relações e os diferentes papéis e tarefas que começam a desempenhar.

Através dos estudos realizados, vê-se a importância das atividades lúdicas para o homem, mas principalmente para a criança, por auxiliar no seu desenvolvimento físico, intelectual e emocional. Mas para que estas desenvolvam suas capacidades cognitivas, o meio em que se inserem e praticam suas atividades interfere diretamente neste desenvolvimento. Por isso, no próximo subcapítulo, será tratado como o espaço é essencial ao desenvolvimento infantil.

1.1.3 O ESPAÇO

Kishimoto (1998) mostra em sua pesquisa, como a urbanização e a industrialização alteraram o panorama da cidade e da vida das crianças. A rua, enquanto prolongamento das casas nos bairros operários integrava o cotidiano das crianças, que a utilizavam para expressar suas brincadeiras. As crianças de famílias mais abastadas, porém, eram proibidas de sair às ruas, vistas como espaço perigoso, e utilizavam o espaço doméstico ou clubes para as suas brincadeiras. Antigamente, pela visão adulta havia uma separação social entre as crianças pobres, com as brincadeiras de rua e brinquedos fabricados por eles mesmos e as crianças ricas, com brincadeiras no ambiente doméstico e brinquedos artesanais ou industrializados. Porém, não era o que sempre ocorria, pois como diz Oliveira (2004) “a criança não tem censura, para ela, a brincadeira pode acontecer independente da classe social, pois o importante é o brincar”.

Atualmente, com o processo de individualização e decadência dos espaços públicos e da vida pública, a relação da criança com a cidade se modificou. Para Oliveira (2004), muitos fatores contribuíram para essa mudança: o incremento da urbanização, a redução dos espaços públicos e das habitações, o advento do trabalho feminino, o uso de aparelhos elétricos e

principalmente eletrônicos como TV e computador, e também a antecipação da ida da criança às escolas e creches. A criança precisa aprender a vivenciar a cidade, e o mais importante, a se socializar com as diferentes pessoas que nela habitam.

Jacobs (2003) coloca que nas cidades modernas, as ruas e demais espaços urbanos, assim como praças e parques urbanos, estão cada vez mais isolados dos espaços privados e por isso tornam-se abandonados, violentos e depredados, sendo a causa e consequência do não uso destes espaços. Para garantir a segurança e o não desaparecimento destes espaços, não somente o policiamento e a iluminação pública são necessários, mas principalmente a presença de pessoas e o seu contínuo fluxo. Quanto mais os espaços públicos oferecem condições de serem vividos pelos habitantes, mais seguros eles serão e transmitirão esta sensação aos seus usuários.

A vivência das crianças na cidade é analisada por Oliveira (2004) que coloca que essa forma de viver se dá de diferentes maneiras de acordo com o espaço que estão inseridas. Os espaços públicos abertos, as ruas e calçadas, são os primeiros lugares vivenciados pelas crianças após o ambiente doméstico. Porém, a rua, antigo local de relações sociais e brincadeiras, torna-se perigoso e nada atraente para a utilização de crianças. Os espaços privados, são locais de exclusividade que se isolam da cidade, promovem a segregação e revelam a desigualdade social. Podem ser espaços abertos, como pátios de escolas, playgrounds de condomínios e clubes, mas que permitem a interação apenas de um grupo pequeno de crianças e, geralmente da mesma classe social. E podem ser fechados, desde quartos, brinquedotecas, parques indoor, centros esportivos e culturais, geralmente espaços reduzidos, com pouca novidade de informações e que não permitem o contato com a natureza e com a diversidade pública.

A autora Oliveira (2004) sintetiza visões de diversos autores, entre eles Lima (1989), e classifica como havendo três tipos básicos de vivência infantil na cidade:

1) Crianças que moram em áreas urbanizadas e utilizam a rua apenas para circulação

São geralmente crianças moradoras de edifícios de classe média de zonas centrais, em pequenos apartamentos, que se tornam verdadeiras prisões domiciliares. Localizam-se isoladas no meio, sem contato com crianças pobres e brincadeiras de rua e impedidas de viverem nos espaços de luxo das crianças ricas. A forma de brincar dessas crianças se resume

à televisão, videogames e internet, e quando possível no pátio dos prédios com pequena possibilidade de socialização.

Em pesquisa realizada por Lima (1989), essas crianças tinham dificuldade de se orientar no bairro onde viviam, consideravam a rua perigosa, não tinham relações sociais com os vizinhos e tinham dificuldade de reconhecer animais e plantas. Raramente frequentavam parques públicos e privados, não andavam a pé pelas ruas, mas iam de carro para todos os lugares. Possuem uma visão desarticulada e mal conheciam as qualidades e defeitos das cidades.

2) Crianças que moram em bairros residenciais e que caminham pelas ruas

Em bairros geralmente mais pobres, ainda é possível encontrar brincadeiras em grupos nas ruas, brincadeiras tradicionais, jogos de bola e casinha. Apesar da presença dos carros, as ruas ainda são utilizadas como espaços de brincadeiras e permanência de crianças. Costumam brincar sempre no espaço da rua com os vizinhos, e não dentro das casas, possuindo uma boa percepção do espaço e bairro onde vivem.

3) Crianças que moram nas favelas e nas ruas

Essas crianças tendem a fugir do espaço pequeno e precário de suas casas, permanecendo quase todo o tempo nas ruas de terra, descalças e maltrapilhas, sendo o espaço da casa utilizado e suportado apenas para dormir. O espaço coletivo da rua, muitas vezes labiríntico, assim como os bairros da proximidade, são conhecidos detalhadamente. Os jogos que exigem espaço ou lugar para guardar objetos só acontecem na escola ou quando há igrejas ou centros comunitários. Brincam de parar carros, pedir esmolas, de bola, de correr, catar coisas, esconde-esconde e possuem grande habilidade em construir e criar seus próprios brinquedos com caixotes, pedaços de madeira, papelão, barbante, sucata e garrafas.

As vivências futuras da infância dependem da qualidade do ambiente no qual a criança cresceu e das informações sensório-motoras que adquiriu brincando. Assim como aprender a falar e a ler, a compreensão do espaço físico é algo que também precisa ser aprendido. A este aprendizado é que chamamos de aprendizado sensorial do espaço. De acordo com Oliveira (2004), quanto mais os sentidos da criança forem trabalhados, maiores as informações sensoriais que ela poderá conhecer. Precisa do espaço para trabalhar seus sentidos e sentimentos, e além disso, no espaço aberto tem a possibilidade de conhecer

sobre o ar, o sol, as árvores e os animais. A natureza aguça todos os sentidos e nela, poderá experimentar as mudanças de temperatura, a chuva e o comportamento dos animais.

Nas diversas e constantes pesquisas de Lima (1989), realizadas geralmente com a aplicação da metodologia de mapas mentais, percebeu que crianças que convivem em um mesmo espaço físico o representam de modo diferente, mostrando os diferentes tipos de relações afetivas que a criança pode ter com os espaços. Espaços muitas vezes com características idênticas podem tomar diferentes significados dependendo do tipo de experiência que ela teve ali e isso muda a forma como a pessoa se lembrará daquele espaço quando adulto. O espaço existe sempre conjugado a um ambiente, que por sua vez, se define na relação que os homens estabelecem nele e entre si.

A cidade vai além de suas dimensões físicas, sendo o lugar ideal para a socialização e aprendizado das crianças. É nela que as crianças usufruem de seus direitos e deveres, compreendem que pertencem a um grupo social e que são responsáveis pelo bem comum, chamado de espaço público. E é neste espaço público, em especial parques urbanos e praças, que estão, em geral, inseridos os espaços de brincadeiras e lazer das crianças. O brincar nestes espaços difere do brincar com os brinquedos dentro de casa, pois neste o brinquedo é tridimensional a ponto de envolver todo o corpo da criança e, em geral, há a participação de um maior número de crianças. Porém, há uma tendência à padronização dos equipamentos e mobiliários infantis, e não o desenvolvimento de projetos de arquitetura integrados e humanizados.

Os espaços infantis tendem a ser espaços pouco funcionais, com propostas ultrapassadas e equipamentos que não oferecem autonomia à criança para a criação e expansão das suas habilidades motoras, sensoriais e cognitivas. Empregam-se, geralmente, os mesmos materiais, com poucas cores e variação de texturas, não possibilitando a plena estimulação de todos os sentidos. Além disso, os brinquedos oferecem pouca interação entre as crianças e apenas uma forma de brincar, com movimentos repetitivos e pouca liberdade de criação. Os espaços costumam ser pequenos, e nem sempre há a presença significativa de vegetação e outros elementos da natureza.

De acordo com Lima (1989), a maioria dos equipamentos existentes com formas e significados pré-concebidos limitam seu uso a uma única interpretação e se adiantam à

imaginação. Por isso, os projetos para espaços e equipamentos infantis precisam estimular a iniciativa e a curiosidade da criança, sem adiantar-se às suas formas de apropriação. Devem ser suficientemente pensados, mas incompletos o bastante para que as crianças se apropriem e transformem o espaço através de sua ação. A autora desenvolveu inúmeras pesquisas no sentido de descobrir quais os espaços e brinquedos que as crianças mais gostavam. Embora estas pesquisas tenham sido realizadas tendo como enfoque o espaço fechado, muitas das descobertas podem ser aplicadas a qualquer espaço infantil.

De acordo com ela, as características mais importantes dos espaços preferidas pelas crianças são seu tamanho e sua relação com o ambiente. Em experiências construindo ambientes com as crianças, percebeu que elas idealizavam espaços fragmentados com uma grande quantidade de usos e funções, gostavam de diferentes formas de aberturas, passagens e divisórias. Apresentaram preferência por aberturas múltiplas e pequenas e com comunicação visual de um ambiente ao outro e para o exterior em diferentes ângulos. Construam também aberturas com diferentes alturas, diferenças nos níveis dos pisos, variedades de pés-direitos, de incidência de luz, cores e materiais diversos.

Mazilli (2003) cuja pesquisa foi bastante estudada por Santos (2011), considera a linguagem visual lúdica como um meio essencial de produção de mensagens relativas ao espaço da criança, tanto nos processos de criação quanto na execução e utilização destes espaços. Com a análise de diferentes espaços infantis propõe algumas categorias para análise da questão ambiental. São elas: Afetiva – adjetivos e qualidades do espaço como surpresa, tristeza, alegria, mistério; Funcional/Atividades – as ações do brincar: motriciais, faz de conta, construção e regras; e Perceptiva/Espaço Visual – informações sobre a estrutura espacial, os elementos de sintaxe visual, de materiais e de representação.

Identificadas essas questões, Mazilli(2003) chega às características visuais lúdicas, sintetizados abaixo de acordo com Santos(2011):

Estrutura Ambiental – espaço/ambiente lúdico

- Integração ou contraponto com o entorno
- Mudança de pontos de vista (deslocamentos, relações de espaço e tempo)
- Componentes funcionais do espaço (superfícies e desenhos de piso que demarcam áreas de brincar, mobiliário, brinquedos)

Elementos da linguagem visual lúdica

- Temas (representações figurativos ou abstratos: bichos, personagens fantásticos)
- Linha (tomada como expressivo – movimentada, torcida, trama, variações de espessura)
- Formas orgânicas
- Cor: contrastes de matizes, complementares, jogos de cor, expressando alegria, divertimento, surpresa; contraste de luz e sombra, expressando mistério e dramaticidade
- Texturas gráficas: visuais e táteis
- Ritmo e movimento
- Variações de escala
- Distorção e proporção
- Materiais variados

A pesquisadora constata que os elementos do espaço estimulam sensações diversificadas nas crianças e conclui que sensações como: surpresa, mistério, aventura, desafio, medo ou prazer são consequência da exploração desses elementos, e ainda, que as crianças têm sua percepção sensorial estimulada enquanto brincam e interagem com os elementos do espaço. (SANTOS, 2011, p.64)

Com estas pesquisas e estudos reconhece-se a importância de se estabelecer uma relação positiva entre o projeto arquitetônico e o usuário criança, para que estes sejam propícios à realização de diversos tipos de brincadeiras e jogos e estimulem o desenvolvimento infantil.

1.2 A CIDADE

1.2.1 SISTEMAS DE ESPAÇOS LIVRES: O PÚBLICO E O PRIVADO

O espaço urbano é definido como um produto histórico, um ambiente construído e transformado pelo homem, tendo como base a dinâmica social e, portanto, sendo também um espaço social. Com toda a sua diversidade de relações, formas, funções e processos, é dissociado por alguns autores entre espaço público e espaço privado. Autores como Hertzberger (1996) e Lamas (2004) trabalham estes conceitos de modo isolado e, em um conceito mais contemporâneo, em que estes espaços fazem parte de um sistema de espaços livres – SEL, tem-se pesquisadores como Macedo (2011) e Queiroga (2011).

Para Hertzberger (1996) a diferença entre o conceito de espaço “público” e espaço “privado” pode ser interpretada como espaços de vivência “coletiva” e “individual”. De modo geral, pode-se dizer que uma área pública é aquela que pode ser acessada por todos a qualquer momento e a privada, é uma área com acesso a um determinado grupo ou pessoa, cabendo a este a sua manutenção e responsabilidade. Lamas (2004) apresenta uma leitura do espaço urbano onde explicita elementos morfológicos que através do modo como se estruturam e se organizam, resultam na forma urbana.

Dentre estes elementos, destacam-se os que fazem parte da esfera pública, sendo eles: o traçado/a rua, a praça, a árvore/a vegetação. De acordo com Lamas (2004), a rua é considerada como a estruturadora do traçado, pois assenta num suporte geográfico preexistente, regula a disposição dos edifícios e quarteirões e liga os vários espaços e partes da cidade, e não deve ser tratada como espaço residual, mas como um elemento fundamental e organizador. Já a praça, de acordo com ele, é um elemento morfológico das cidades ocidentais, distinguindo-se de outros espaços pela organização espacial e intencionalidade do desenho. Pressupõe a vontade e o desenho de uma forma e de um programa e, assim como a rua, na cidade tradicional, estabelece estreita relação do vazio com os edifícios, os seus planos marginais e as fachadas. Estas definem os limites da praça e caracterizam-na, organizando o cenário urbano.

Se a rua, o traçado, são lugares de circulação, a praça é o lugar intencional do encontro, da permanência, dos acontecimentos, de práticas sociais, de manifestações de vida urbana e comunitária e de prestígio, e, conseqüentemente, de funções estruturantes e arquiteturas significativas. (LAMAS, 2004, p.100)

Para Hertzberger “se a rua como uma coleção de blocos de edifícios é basicamente a expressão da pluralidade de componentes individuais, na maior parte privados, a sequência de ruas e praças como um todo constitui potencialmente o espaço em que deve tornar-se possível um diálogo entre os moradores”. De acordo com ele, a importância da rua e da praça está também relacionada na estruturação e no relacionamento destas com a cidade como um todo, sendo consideradas agradáveis não somente por formas, proporções e dimensões, mas também por essa ligação e pertencimento da cidade.

Lamas insere o parque na categoria denominada “estruturas verdes”, juntamente com a alameda e o jardim, caracterizando-os como elementos de composição da cidade, e não atribuindo conceitos específicos como nos casos da rua e da praça. Estas estruturas verdes são reconhecidas pelo autor como elementos identificáveis na estrutura urbana, que caracterizam a imagem da cidade, têm individualidade própria e não possuem a mesma dureza das estruturas edificadas da cidade, como as ruas e praças, mas situa-se no mesmo nível de hierarquia morfológica e principalmente visual.

Em um conceito mais contemporâneo, surgem estudos que ampliam a visão destes espaços e a função destes nas cidades, sendo seus principais pesquisadores Macedo (2011) e Queiroga (2011). A paisagem urbana passa a ser definida basicamente pelo arruamento e pelas edificações, e os espaços livres associados a ela, implantados no suporte físico local. Surge o conceito chamado de SEL – sistemas de espaços livres, que compreendem qualquer espaço livre de edificações, independente de suas dimensões, qualificação estética, funcional e de sua localização e propriedade, podendo ser públicos ou privados.

Para eles, toda cidade possui um SEL que é produzido e modificado ao longo do tempo para se adequar às transformações sociais e do espaço. O SEL amplia o conceito usual de áreas verdes, pois considera-se importante também as áreas não vegetadas. É verdade que as áreas vegetadas têm um papel fundamental nas cidades brasileiras, pois facilitam a drenagem urbana, cria microclimas agradáveis, facilita a diversidade da vida animal e embelezam a cidade. Porém as áreas não vegetadas são também importantes espaços de práticas culturais.

Não há um tipo único ou ideal de sistema, pois cada cidade possui características específicas de tecido urbano em função de sua formação histórica, características socioeconômicas e de seu relacionamento com o suporte físico local. Na decisão de ações sobre o sistema, cada cidade requer tipos de arranjo e distribuição específicos dos seus espaços livres em função de suas características morfológicas, que devem atender às demandas sociais e às características ambientais (ecológicas, climáticas e de drenagem locais). (QUEIROGA et al., 2011, p.13)

Em termos de propriedade do solo, existem duas categorias de espaços livres, que formam subsistemas: privada e pública. Os espaços livres privados possuem acesso restrito da

população e estão em áreas particulares, como os jardins, quintais, estacionamentos, pátios de carga e descarga. Ao contrário dos espaços livres públicos, são raramente conectados, encontrando-se dispersos no tecido urbano. Os espaços livres públicos, são aqueles de propriedade pública, com diferentes graus de acessibilidade e apropriação. De acordo com Queiroga, et al. (2011), o principal espaço livre público é a rua, elemento de conexão da cidade, onde ocorre grande parte das atividades sociais, e que através dele são conectados fisicamente os outros espaços livres – parques, praças, lagoas, praias e reservas.

Os parques e bosques urbanos possuem importância significativa no sistema de espaços livres das cidades, por possuírem extensas áreas permeáveis e vegetadas que contribuem para a drenagem urbana e para a criação de microclimas. No caso das praças, se observa que estas são definidas primeiramente pelo contexto construído no entorno e que a princípio independem da vegetação como elemento estruturado, assim como os parques e bosques dependem para ter uma identidade própria. Porém, o que de mais valioso acontece nestes espaços públicos são as trocas sociais, atividades estas que exigem a presença de outras pessoas e incluem todas as formas de comunicação entre estas, e permitem reunir interesses das mais diversas faixas etárias e classes sociais.

E são nestes espaços públicos onde são implantados, em sua maioria, os espaços infantis abertos, naturais, acessíveis e que permitem a sociabilidade entre o público infantil nas suas diversas formas do brincar. Por isso, nos próximos subcapítulos é mostrado um histórico de surgimento do parque infantil, implantado nos parques urbanos do mundo, assim como a importância do parque urbano e da praça brasileiros, espaços públicos onde estes equipamentos infantis passam a ser implantados também no Brasil.

1.2.2 O SURGIMENTO DO PARQUE URBANO E DO PARQUE INFANTIL

Como forma de compreender as mudanças estruturais que nortearam a sociedade contemporânea, faz-se necessário um estudo histórico, mais especificadamente no século XIX e início do século XX, quando surge uma nova fase do capitalismo industrial. Howsbawn (2003), em sua pesquisa, mostra as etapas da industrialização e as mudanças ocorridas em decorrência desta, assim como Corbusier (1993), no livro “A Carta De Atenas”, demonstrando as transformações físicas e sociais ocorridas com a industrialização, e como o

Urbanismo Moderno atua com seus preceitos para buscar soluções para os problemas das cidades.

O processo de industrialização que se inicia neste período irá provocar profundas alterações socioespaciais, modificando a sociedade tradicional e com ela todo o padrão da vida social, e ao mesmo tempo contribuindo para acelerar a urbanização e o êxodo rural. Iniciada na Inglaterra, a primeira fase da Revolução Industrial, de 1780 a 1840, se caracteriza pela grande transformação nos meios de produção através da substituição do artesanato por produtos industrializados, pelo desenvolvimento de maquinários que possibilitaram a produção em grande escala e o beneficiamento da matéria bruta.

Já nesta fase inicia-se o processo de transformações no espaço das cidades, que passam a crescer de forma acelerada em virtude da grande oferta de empregos e da mecanização do campo, provocando o êxodo rural.

O advento era da máquina provocou imensas perturbações no comportamento dos homens, em sua distribuição sobre a terra, em seus empreendimentos, movimento desenfreado de concentração nas cidades a favor das velocidades mecânicas, evolução brutal e universal sem precedentes na história. O caos entrou na cidade.
(CORBUSIER,1993)

O trabalhador também se vê obrigado a sair do campo para se mudar para a cidade ou para dentro das próprias indústrias. O êxodo rural foi o principal fator que levou ao inchaço populacional nos centros urbanos que chegaram a abrigar cerca de 80% da população do país, no caso da Inglaterra. Essa rápida transformação impossibilitou a preparação das cidades para receber tamanho contingente populacional, fazendo com que surgissem formas precárias de habitação, como os cortiços ou habitações insalubres oferecidas pelas indústrias. As cidades se tornam fileiras intermináveis de casas e fábricas cobertas de vapor de carvão e imundas, poluídas, sem abastecimento de água e esgoto, sem espaços abertos, fontes, nem praças públicas, nem parques. (HOWSBAWN, 2003)

No período entre 1840 e 1895, denominado Segunda fase da Revolução Industrial, a economia passa a se firmar na indústria de bens de capital, como o carvão, o ferro, o aço e no aperfeiçoamento da construção ferroviária. É neste período que surge o Urbanismo, como disciplina autônoma, separada da Arquitetura, na busca de solucionar os problemas

das cidades. Representa o reconhecimento de que naquele momento a arquitetura já não conseguia dar conta da evolução das cidades, necessitando de novos desdobramentos de outras disciplinas complementares.

Nesta nova realidade, surgem modelos de desenvolvimento urbano, muitos deles utópicos, considerados “ideais de cidades”, a fim de organizar as cidades e suas diversas atividades. No século XX, essas utopias tomam um novo caráter através de propostas de cidades em franca ruptura com as condições urbanas existentes nesta época. A solução imediata de resgate do ar puro, o verde, a luz e a água, considerados elementos indispensáveis à reprodução sadia do ser humano, surge com o Urbanismo Moderno e suas convicções.

As propostas e os ideais do Urbanismo Moderno começaram a ser discutidos através de congressos, mas é através do IV CIAM (Congresso Internacional de Arquitetura Moderna), realizado em Atenas, em 1933, que se abre uma ampla discussão entre os arquitetos deste período. Deste congresso resultou o documento-manifesto conhecido como Carta de Atenas, que foi convertido em uma espécie de “10 mandamentos” desse Urbanismo. Era baseada, principalmente, nas 4 funções-chave: habitar, trabalhar, circular e recrear, que seriam autônomas entre si e por meio desta organização, a sociedade também se organizaria. Foi depositada uma grande “fé” pelos arquitetos, de que o Urbanismo Moderno sozinho iria resolver todos os problemas e moldar uma nova sociedade.

A arquitetura preside os destinos da cidade. Ela ordena a estrutura da moradia, célula essencial do tecido urbano, cuja salubridade, alegria, harmonia estão subordinadas às suas decisões. Ela reúne as moradias em unidades habitacionais cujo êxito dependerá da justeza de seus cálculos. Ela reserva de antemão os espaços livres em meio aos quais se erguerão os volumes edificados em proporções harmoniosas. Ela organiza os prolongamentos da moradia, os locais de trabalho, as áreas consagradas ao entretenimento. Ela estabelece a rede de circulação que colocará em contato as diversas zonas. A arquitetura é responsável pelo bem-estar e pela beleza da cidade. É ela que se encarrega de sua criação ou sua melhoria, e é ela que está incumbida da escolha e da distribuição dos diferentes elementos cuja proporção feliz constituirá uma obra harmoniosa e duradoura. A arquitetura é a chave de tudo. (CORBUSIER, 1993)

Apesar desta “fé” no Urbanismo Moderno, alguns pensadores e arquitetos se opuseram a este modelo, como a pensadora e jornalista Jane Jacobs, com seu livro “Morte e vida das

grandes cidades” (2003), considerando este urbanismo como a “grande praga da monotonia”, com espaços monumentais, padronizados, vazios e sem vida; e Françoise Choay (1997), com seu livro “O urbanismo: utopias e realidades, uma antologia”, que aponta que o urbanismo moderno fracassa por não conseguir responder aos problemas urbanos e menos ainda aos anseios do homem de verdade. Mas apesar destas críticas, o Urbanismo Moderno teve sua importância ao propor soluções efetivas relacionadas aos problemas de higiene, qualidade de vida e crescimento urbano, sendo um divisor de águas na consolidação de novas formas de planejamento.

Além dos problemas ambientais gerados pelo industrialismo, há também outra vertente importante que surge nas cidades industriais: a necessidade de controle dos elevados índices de enfermidade existentes, principalmente em meio aos operários. A Higiene Social surge como um importante reforço científico para a higiene urbana, para a requalificação dos espaços de lazer nas congestionadas e degradadas cidades industriais da Europa e dos Estados Unidos. Partindo da premissa de reforma sanitária em busca do “lazer higiênico e moralizador”, haverá a valorização do parque urbano como importante espaço das cidades.

É quando passamos a destacar a importante contribuição do movimento higienista e seu ideal de salubridade, impulsionando ações disciplinadoras e racionalizadoras no espaço urbano. Baseando-se no discurso médico, no qual a cidade assume um papel de objeto, o ideal de salubridade prescreverá um controle social do espaço urbano, sugerindo medidas de proteção ou compensação dos males decorrentes do industrialismo. (NIEMEYER, 2002, p.27)

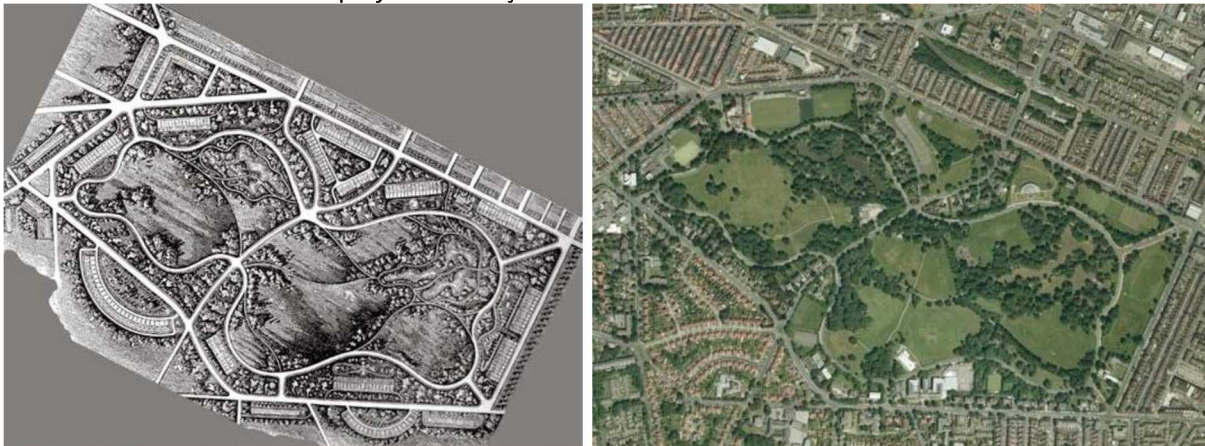
Niemeyer (2002) afirma que neste período inicia-se a reestruturação dos antigos parques privados e surge uma nova experiência de lazer. Elementos que evocavam um passado romântico passam gradativamente a conviver ou são substituídos por playgrounds, riques de patinação e espetáculos, campos esportivos e largas avenidas para passeios. Esses elementos são o início de uma nova era de organização do lazer e da recreação após este período. O parque, dessa maneira, se torna a “solução” para os problemas de saúde pública – saúde do “corpo” e da “alma”, sendo constituído como importante espaço a serviço do chamado tempo livre do trabalhador. Niemeyer (2002) foca seus estudos no surgimento do parque urbano no Brasil e no mundo, assim como o aparecimento do parque infantil dentro

do contexto de valorização do lazer. Por isso, para a compreensão do surgimento destes espaços, este autor será de grande importância para a pesquisa.

Os parques existentes até este período de valorização do lazer, desde o Renascimento e o período Barroco, eram geralmente associados aos grandes palácios dos nobres ou junto às edificações religiosas e tinham um caráter de contemplação e lazer passivo, e eram frequentados essencialmente pelas camadas mais ricas da sociedade. Voltados à valorização do lazer para as classes operárias, nascem os novos parques urbanos, espaços apropriados ao lazer higiênico e moralizador, que disseminaram em todas as cidades congestionadas e degradadas dos países industrializados.

A Inglaterra investe na reformulação de seus parques, até então utilizados pela elite, criando novos conceitos de parques, e sendo o primeiro deles construído nos arredores de Liverpool, o Birkinhead Park, projetado por Joseph Paxton, em 1843 (figura 04). Estes novos projetos buscavam ser mais funcionais e não apenas voltados ao lazer passivo, sendo o lazer ativo de grande importância, através de espaços para a prática dos tradicionais esportes ingleses. Não somente a Europa, mas os Estados Unidos tiveram um importante papel na disseminação destes novos parques urbanos, e é o local onde mais tarde o Parque Infantil terá enorme repercussão como reformador social e promotor de bem-estar ao público infantil, influenciando vários países, dentre eles o Brasil. (NIEMEYER,2002).

FIGURA 04 - Birkinhead Park – projeto e execução



Fonte: <http://urban-networks.blogspot.com.br/2014/10/el-primer-parque-publico-de-la-historia.html>. Acesso em julho/2016

Cranz (2000) faz uma análise das etapas de desenvolvimento dos parques urbanos americanos, os quais influenciaram o Brasil e vários países do mundo. De acordo com ele, os

parques urbanos americanos passaram por 4 etapas desde o fim do século XIX e ao longo do século XX. Todos os parques tiveram como conceito os mesmos elementos: a água, as árvores, as flores, a circulação, a pavimentação, as esculturas e a arquitetura, porém em cada fase estes tiveram uma combinação e diferentes ênfases, de acordo com os objetivos sociais específicos. Cranz (2000) difere estas fases e suas características da seguinte maneira:

1.2.2.1 1ª FASE – PLEASURE GARDEN (1850 – 1900)

Já em 1840, com o processo de urbanização e industrialização, os operários passavam por condições subumanas de trabalho e a ausência de horas livres de descanso. Para suprir a necessidade de tempo livre e lazer, surge a primeira etapa - a Pleasure Garden, que vai do ano de 1850 a 1900 e significa “Jardim de Prazer” ou “Jardim de Lazer”. A ideia era que o parque não remetesse a nenhum aspecto da vida urbana, por isso tinham uma localização mais periférica, onde a terra era também mais barata, e caracterizava-se por ampla paisagem com árvores, campinas, pequenas montanhas, sinuosos cursos d’água, inspirando uma cena agrária ideal.

O projetista da maior parte dos parques urbanos da época, Frederick Law Olmsted, acreditava que o melhor contraponto para a vida urbana seria a natureza em seu estado mais primitivo, mas como percebeu a impraticabilidade de alcançar este cenário próximo às cidades, considerou mais apropriado o cenário campestre. Para a construção de seus parques realizou grandes intervenções humanas na concepção do ambiente, através do deslocamento de vegetações e movimentações de terra e água. Porém, apesar destas intervenções, queria que o aspecto final do parque tivesse o mínimo de vestígios possíveis dos elementos construídos pelo homem ou que lembrasse a cidade.

Um dos importantes projetos de Olmsted nessa fase foi o Central Park em Nova York, projetado em 1858. Ao contrário de outros parques deste período, foi inserido dentro da metrópole, com um cenário mais urbano e uma paisagem mais domesticada. Mesmo assim, permitia a fuga das cidades, porém sem negá-la. Neste projeto houve a separação entre a circulação de pedestres e veículos, uma inovação que se tornou importante parte do planejamento urbano.

FIGURA 05 – Central Park em Nova York



Fonte: <http://www.dicasnewyork.com.br/2014/04/central-park-em-nova-york.html#>. Acesso em junho/2017

Niemeyer(2002) afirma que nestes grandes parques urbanos surge, dentro de uma proposta de zoneamento funcional, o espaço denominado playground, não com o significado que temos hoje de espaço lúdico com equipamentos recreativos, voltados ao público infantil, mas como um espaço orgânico, livre e aberto, destinado à prática de exercícios e de esportes populares da tradição inglesa, como o tênis, beisebol e o críquete. O movimento dos playgrounds se inicia juntamente aos jardins escolares em 1868, vindo posteriormente a consolidar-se em espaços públicos de Chicago (1876) e Boston (1885).

Ao final do século XIX, verifica-se o surgimento de uma nova tipologia de equipamento recreativo importante, com grande repercussão no mundo do lazer, constituindo uma alternativa funcional aos tradicionais espaços livres: o Parque Infantil. O público infantil, considerado o mais prejudicado perante todas as transformações urbanas, recebe uma atenção especial dos reformadores que viam as ruas como um ambiente nocivo e criador de maus hábitos e tendências anti-sociais. O Parque Infantil surge na Europa e Estados Unidos e coincide com o surgimento da pedagogia e da psicologia moderna, de ascendência franco-germânica, e a evocação do lúdico como forma de influenciar positivamente as emoções humanas desde a menor idade. (NIEMEYER,2002)

O pedagogo alemão Friedrich Frobel, com base nas teorias elaboradas por Pestalozzi e Fichte, acerca das responsabilidades pelo desenvolvimento físico e emocional das crianças, apresenta uma proposta que favorecerá o estímulo ao desenvolvimento infantil com base em atividades lúdicas e pedagógicas: os chamados “jogos motores”, iniciado de maneira

pioneira no colégio alemão Brunnschiwick. Será importante para o surgimento das comunidades infantis, os Kindergarten, espécie de embrião dos jardins de infância. Juntamente com o conhecimento pedagógico alemão, a experiência inglesa será também de grande importância para a experiência que mais tarde será chamada de “Parque Infantil”. (NIEMEYER, 2002)

Os novos processos pedagógicos irão estabelecer que a educação deveria estimular aspectos ligados à inteligência e à solidariedade social, e que a recreação viria contribuir eficazmente para essa finalidade. A partir dessa constatação, passa-se a valorizar os “recreios dirigidos” como forma de estimular impulsos naturais da criança e do adolescente além de acompanhar sua saúde em ambiente natural e acolhedor. Esses fins estimulariam profundas mudanças pedagógicas nos processos educativos, primeiramente na Europa e nos Estados Unidos, chegando no cenário educacional brasileiro na década de 1930 com o escolanovismo. (NIEMEYER, 2002, p.31)

1.2.2.2 2ª FASE – REFORM PARK (1900 – 1930)

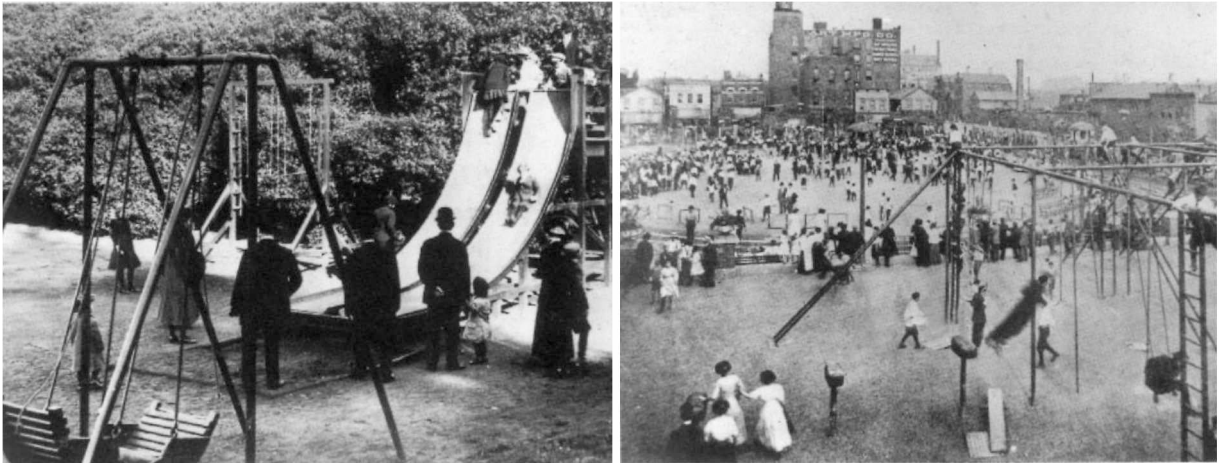
O Reform Park (1900-1930) vem com profundas transformações na morfologia e apropriação do uso, dando margem a uma proposta lúdico-pedagógica dos recreios dirigidos. O legado mais duradouro do Reform Park foi o playground, inclusive o termo costumava-se contrapor o antigo “Pleasure-ground” ao novo “Play-ground”, pelas novas funções voltadas ao lazer ativo. Este modelo estava ligado à era Progressista, considerado um estilo de paisagem utilitária. Desde 1880, os reformadores já haviam se posicionado a favor da construção de parques infantis, mas apenas em 1890, as ideias do playground e da criação de parques se unem e ganham força, dando origem ao Reform Park.

A ideia de incorporar brinquedos aos playgrounds será levada aos Estados Unidos em 1885 pela médica americana Marie Zakrzewska, absorvida do modelo de Parque Infantil criado pelo alemão Emil Hartwright, já bem conhecido na Europa. O primeiro sand-garden (jardim de areia), à maneira do Kindergarten, será implantado numa praça da cidade de Boston, naquele mesmo ano, trazendo uma nova concepção de recreio aos espaços livres. (NIEMEYER, 2002, p.31)

Em 1906, houve a fundação do “Playground and Recreation Association of America”, sendo esta, até aquele momento, a maior e mais significativa mudança nos parques urbanos

americanos. A partir desse momento ocorre a massificação dos playgrounds que passarão a adotar equipamentos esportivos e recreativos com o objetivo de atrair crianças e jovens trabalhadores para a ocupação sadia do tempo livre. O sucesso do programa foi tão grande que estatísticas da época mostram que em 1915 havia 432 cidades americanas mantendo 3.294 playgrounds e no ano de 1937 haviam 9.749 playgrounds implantados em 1.204 cidades americanas.

FIGURA 06 – Imagens de Reform Parks nos EUA



Fonte: NIEMEYER, Carlos Augusto da Costa. **Parques Infantis de São Paulo: lazer como expressão de cidadania**. São Paulo: Ed. Annablume, 2002.

A fase Reform Park traz consigo o conceito de Parque de Vizinhança, com a proposta de inserção em terrenos menores no centro da cidade, pois as formas de lazer deveriam estar mais próximas às residências, para um uso diário. Os parques de vizinhança eram compostos de um ou dois blocos cercados por habitação, caminhos em linha e ângulos retos, em estruturas arquitetônicas convencionais, sem nenhum detalhe pitoresco, semelhantes às estruturas fabris. Surge uma nova tipologia, a Field House, que abriga chuveiros, salas de convívio e um ginásio, e as crianças passam a ser valorizadas neste novo estilo, com a implantação dos parques infantis e campos de jogos, com atividades orientadas exclusivamente a elas.

O Reform Park foi criado para a satisfação da classe trabalhadora e suas características como localização, ênfase em atividades físicas, supervisão e organização tiveram uma enorme importância para a ocupação do tempo livre. Houve a implantação de brinquedos, quadras de tênis, campos de golfe, campos de futebol, de hóquei, de beisebol, ginásio com vestiários, piscina e pistas destinadas à dança e bailes populares, sendo todas as atividades

supervisionadas por profissionais de recreação. Os espaços não se destinavam apenas a jovens e crianças, mas também aos adultos que se dirigiam a estes espaços após as jornadas de trabalho para usufruir das atividades de lazer.

1.2.2.3 3ª FASE – RECREATIONAL FACILITY (1930 – 1965)

Na década de 1930, abandonou-se a ideia de parque como mecanismo de reforma e assistência social, com a ascensão do modelo Facility e o fim do Reform Park. O termo “recreação” passa a ser usado como importante para servir a todas as faixas etárias, e não apenas às crianças em seus playgrounds, havendo uma importante ruptura entre o parque infantil e as instalações de lazer emergente. A nova concepção não era necessariamente um edifício, as atividades de lazer ativo eram manifestadas ao ar livre, com instalações para os adultos, como campos de beisebol, futebol e piscinas, e para as crianças os recreios dirigidos continuaram tendo sua importância.

Neste período, a padronização da estrutura, da estética e da programação dos parques era tendência. A fim de economia, os modelos de parque foram disseminados sem a preocupação com as diferenças de topografia e necessidades locais de cada terreno a ser implantado. Os equipamentos de ginástica, mesas de piquenique, arquibancada, e até mesmo centros de recreação foram encomendados em grandes quantidades. Com o crescimento da classe média e a ida de famílias para casas em bairros mais suburbanos, em amplos terrenos, a necessidade do momento compreendia espaços abertos para a prática de esportes, e por isso os parques urbanos do Reform Park foram banalizados.

De acordo com Niemeyer (2002), a experiência norte-americana desta fase inspirará programas de lazer semelhantes no mundo. A Inglaterra, a partir de 1927, através do National Playing Fields Association, presidida pelo duque de York, implantará 1.450 parques recreativos completos, incluindo bem equipados playgrounds. A França, em 1930, iniciará um programa de playgrounds (Square d'Enfants), através da Oeuvre des Squares D'enfants. A Alemanha, com base nas experiências pedagógicas de Froebel, tem-se um grande incremento ao lazer infantil, emergindo a tipologia funcional dos parques de recreio e modernos parques aparelhados para o lazer ativo. No Brasil, a partir de 1935, o modelo de parque infantil é organizado em São Paulo, e adotará o modelo do Reform norte-americano, porém adaptado às condições sociais e culturais do país.

1.2.2.4 4ª FASE – OPEN SPACE (1965 - DEPOIS)

Depois de 1965, havia novas ideias sobre o significado dos espaços abertos e verdes, surgindo então um novo conceito de parque urbano. A nova proposta tratava os espaços verdes das cidades, como parques, ruas, praças e terrenos vazios, como parte de um único sistema contínuo de espaços livres e grande potencial para o alívio mental da população. A nova tipologia de parques é melhor caracterizado como “parques de aventura”. Os convencionais equipamentos dos playgrounds, como balanços, escorregadores e gangorras foram abandonados em favor de ambientes e equipamentos de formas mais livres. Dormentes de trilhos de trens e manilhas de concreto eram utilizados como módulo para várias estruturas de brinquedos. Eram formas abstratas desenvolvidas com dormentes de trilhos e manilhas de concreto, com poucas partes móveis e extremamente resistentes, e por isso de fácil manutenção e difíceis de serem vandalizadas.

Havia 3 tipos de parques: os “tot-lots”, destinados à crianças bem pequenas; os “parques de aventuras”, para crianças maiores, os quais deveriam ser livres e com equipamentos também de forma livre para auxiliar na brincadeira; e os “pocket parks”, lugares agradáveis no centro comercial da cidade para serem usufruídos por adultos em horários de almoço e descanso. A filosofia Open Space considerava cada pedaço de terra valiosa dentro da rede de espaços abertos e com grande potencial de uso. Esta ideologia dos espaços abertos tinha o objetivo de salvar a cidade que estava em decadência e a nova tendência seria então a revitalização.

A lição mais importante ao se estudar a história do parque urbano é que a forma sempre reflete os objetivos e anseios sociais imediatos. Mesmo a história dos parques norte-americanos podendo ser dividida em etapas, nenhum modelo se extingue totalmente, pelo contrário, cada novo modelo surgia ao lado de modelos anteriores. A quarta fase Open Space, que inicia-se em 1965, vem com uma leitura contemporânea das cidades, tratando os parques como parte de um sistema de espaços livres, assim como todos os outros espaços públicos: praças, ruas, largos e terrenos vazios.

1.2.3 INSERÇÃO DO PARQUE INFANTIL: PARQUES E PRAÇAS BRASILEIROS

O estudo sobre o parque urbano e a praça no Brasil baseou-se principalmente nas pesquisas realizadas pelo grupo Quapá e suas publicações, cujos principais autores são Sílvio Soares Macedo, Eugenio Fernandes Queiroga, Francine Gramacho Sakata e Fábio Robba.

O parque urbano brasileiro, ao contrário de seu congêneres europeu, não surge da urgência social de atender às necessidades das massas urbanas da metrópole do século XIX. O Brasil do século passado não possuía uma rede urbana expressiva, e nenhuma cidade, inclusive a capital, Rio de Janeiro, tinha o porte de qualquer cidade grande europeia da época. O parque é criado, então, como uma figura complementar das elites emergentes, que controlavam a nova nação em formação e que procuravam construir uma figuração urbana compatível com a de seus interlocutores internacionais, especialmente ingleses e franceses. (MACEDO; SAKATA, 2002, p.16)

Para o Brasil, o século XIX é um momento de estruturação e modernização do país, que necessitava dessa organização principalmente após a vinda da família real ao Brasil, em 1808. A capital, Rio de Janeiro, é a que passa por mais profundas e urgentes transformações urbanas, já que incorpora as funções antes exercidas por Lisboa, a partir de 1822, com a Independência do Brasil. Este século marcou também transformações formais nos espaços públicos – largos e terreiros – em espaços “modernos” e ajardinados, destinando-se apenas à elite. É neste momento que surge a linha denominada Ecletismo (fim do século XIX e início do século XX), com um modelo paisagístico baseado nos moldes europeus, com elementos românticos, bucólicos e arcades.

Tem-se como características dos parques urbanos ecléticos a configuração morfológica estruturada por grandes maciços arbóreos bem elaborados, águas sinuosas e em fontes ou chafarizes, espaços de lazer contemplativo, rede de caminhos criando nós de circulação e alamedas e que conduzem a pontos focais com elementos como fontes, grutas, estátuas e templos. Nesse contexto, são criados no Rio de Janeiro, os três primeiros parques públicos: o Campo de Santana e o Passeio Público, localizados na área central e histórica; e o Jardim Botânico, localizado na época afastado do centro. O Passeio Público (figura 07), o mais antigo parque urbano do Brasil, criado em 1783, seguia um traçado extremamente geométrico, inspirado nas tradições de desenho do jardim clássico francês e construído em

área alagadiça conquistada ao mar. Posteriormente, em 1864, foi reformado à moda inglesa por Glaziou, adquirindo aspecto romântico, que permanece até os dias de hoje.

FIGURA 07 – Passeio público – foto atual



Fonte: <http://www.passeiopublico.com/sec21-03restauo8.asp>. Acesso em julho/2016

O Campo de Santana, primeiro parque público do Segundo Império, de 1873, foi construído de acordo com as mais modernas tendências, por Auguste François Marie Glaziou, de teor nitidamente romântico, assim como todos os parques e jardins de Paris construídos na 2ª metade do século XIX. O modelo mistura a lógica francesa de orientação dos caminhos e o ideal árcade e pastoril inglês.

Por esses espaços públicos passeia a nova aristocracia, tanto na corte como nas principais cidades, trajada especialmente para a ocasião, exibindo um vestuário à francesa e imitando os hábitos parisienses. Aqui, a industrialização e os operários seriam figuras do próximo século. A massa urbana estava praticamente alijada de tais espaços, cujo uso somente era permitido aos decentemente trajados, isto é, vestidos à semelhança dos pares do Império, ou seja, como europeus. (MACEDO; SAKATA, 2002, p.23)

As cidades brasileiras, durante todo o século XIX e em especial na primeira metade do século XX, expandiram-se de um modo descontínuo, criando grandes vazios urbanos, sendo o parque considerado um elemento desnecessário para o lazer imediato e cotidiano da população. Nas várzeas, fundos de vale, banhados e riachos, surgiam diversas possibilidades de lazer, como o passeio, banho, piquenique e jogos de bola. Os vazios urbanos foram, por

mais de cem anos, os verdadeiros espaços de lazer urbano. Os poucos parques que existiam eram concentrados em cidades grandes e capitais e localizados nas áreas centrais e bairros de elite. A partir da segunda metade do século XX, os bosques, campos e várzeas foram utilizados para a construção urbana, o que fez com que nos anos 50 e 60 houvesse uma carência de espaços de lazer ao ar livre.

Somente a partir do final de 1960, o parque público se multiplica nas cidades brasileiras, recebendo investimento público e não mais voltados exclusivamente às elites, com novos objetivos, programas e formas de agenciamento espacial. Seguem uma nova linha projetual, denominada Modernismo, fruto da ruptura com o Eclétismo e baseada nos princípios modernistas da Carta de Atenas. Apesar de algumas características semelhantes a eclética, possui uma linguagem formal mais geométrica, com caminhos interligando os diferentes equipamentos voltados à prática esportiva, presença de vegetação tropical e organizada, água em caráter contemplativo, e espaços definidos funcionalmente.

Esse novo modelo é marcado pela inauguração de dois grandes parques públicos: em 1954, o Parque Ibirapuera e em 1962, o Aterro do Flamengo. O Parque Ibirapuera (figura 08), com projeto do arquiteto Oscar Niemeyer e equipe e projeto paisagístico do engenheiro agrônomo Otávio Teixeira Mendes, em São Paulo, seria o primeiro parque público instalado em uma zona já consolidada, com um programa que atendia ao lazer cultural – museus e exposições e esportivo – quadra e tanques para modelismo de barcos e contemplativo.

FIGURA 08 - Parque Ibirapuera – inauguração (1954) e atualmente

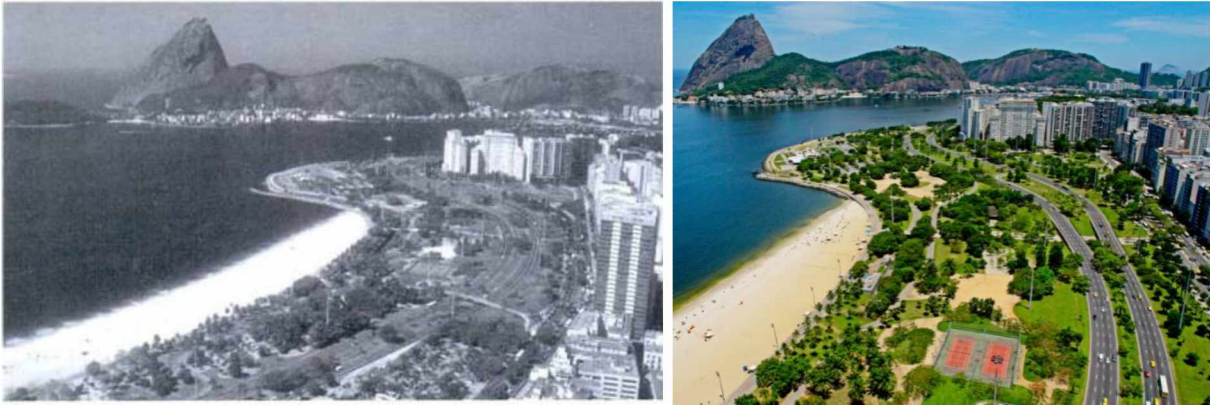


Fonte: <http://acervo.estadao.com.br/noticias/acervo,como-era-sao-paulo-sem-o-parque-do-ibirapuera,9193,0.htm> e

http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/meio_ambiente/parques/regiao_sul/index.php?p=14062. Acesso em julho/2016

O Aterro do Flamengo (figura 09), no Rio de Janeiro, com projeto urbanístico do arquiteto Affonso Eduardo Reidy e equipe e projeto paisagístico de Roberto Burle Marx Arquitetos Associados, tem em seu programa e na sua concepção morfológica, inovações que buscam novos usos ao espaço, com áreas de jogos, museus, marina, praia artificial e espaço infantil.

FIGURA 09 - Aterro do Flamengo – inauguração (1962) e atualmente



Fonte: <http://www.cronologiadourbanismo.ufba.br/> e http://www.congressointernacionaldegestaltterapia.com/sitexiv/index.php?option=com_content&view=article&id=87:aterro-do-flamengo&catid=18&Itemid=193&lang=pt_br. Acesso em julho/2016

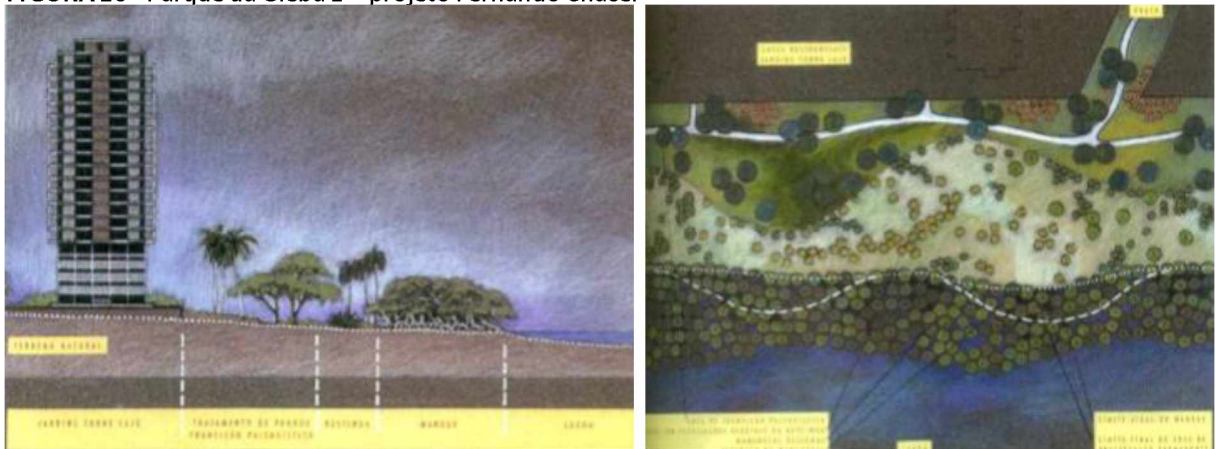
As alterações nas linhas projetuais podem ser identificadas em dois aspectos estreitamente relacionados: o programa e a forma. O programa de atividades refere-se às possibilidades de uso que o parque oferece à comunidade. (...) A elaboração do programa de um espaço público, a escolha dos equipamentos que o compõem e a própria construção do parque obedecem a parâmetros com a disponibilidade de espaço físico, as características desse espaço (porte, declividade, presença de recursos naturais, etc), a acessibilidade (...) A forma é o suporte físico do programa de atividades, é a configuração propriamente dita, que acomoda o programa e estrutura os espaços que conterão os equipamentos, segundo um determinado padrão estético. (MACEDO; SAKATA, 2002, p.61)

Nos anos 80, há o retorno dos antigos valores estéticos do Ecletismo, que irão fundir com as novas formas de uso. A linha contemporânea caracteriza-se por uma fase experimental, sem padrões rígidos como as linhas antecessoras. O conceito ecológico se torna importante conceito de aplicação no meio urbano, assim como seu formalismo, mostrado na simetria dos canteiros, uso da água em formas elaboradas, canteiros de espécies floríferas formando tapetes coloridos, ou seja, espaços dotados de uma grande plasticidade. As atividades esportivas e o lazer ativo continuam valorizados, assim como na linha moderna. Porém, há

também um retorno a alguns valores do ecletismo, como a valorização dos espaços de contemplação e o uso de elementos decorativos como pérgulas, mirantes, pontes e pórticos.

Definido como um importante arquiteto-paisagista contemporâneo tem-se Fernando Chacel, nascido em 1931, no Rio de Janeiro. Desenvolve uma metodologia própria denominada ecogênese, conceito que prima pela reconstrução de paisagens que já sofreram profundas modificações em sua estrutura, de modo a recompor as associações vegetais originais. O primeiro projeto a incorporar esta metodologia foi o Parque da Gleba E, de 1985, localizado na Barra da Tijuca, Rio de Janeiro. Foi um projeto de restauração ecológica, tendo como base conceitual a convivência com a natureza e espaço construído, visando a melhoria da qualidade de vida e valorização econômica da região.

FIGURA 10 - Parque da Gleba E – projeto Fernando Chacel



Fonte: <http://www.docomomo.org.br/seminario%208%20pdfs/145.pdf>. Acesso em julho/2016

A praça, por sua vez, por possuir muitas definições, primeiramente é necessário definir o termo. Ao longo de toda a história de evolução das cidades, o papel da praça se modificou, mas seu caráter social permaneceu, assim como sua função como espaço de lazer e convivência dos habitantes das cidades. No Brasil, as praças estão associadas a espaços ajardinados, sendo os espaços secos chamados de largos, pátios ou terreiros.

Mas, de acordo com Robba; Macedo (2010), nem todos os espaços ajardinados das cidades são praças, podendo ser classificados também como jardins urbanos. Para ele os jardins urbanos são espaços livres fundamentais para a melhoria da qualidade ambiental, pois permitem a melhor circulação do ar, insolação e drenagem, além de servirem como referenciais cênicos da cidade, como canteiros centrais de avenidas, jardins junto a alças de acesso a pontes e viadutos, rotatórias, taludes, encostas ajardinadas. Já as praças “são

espaços livres de edificação, públicos e urbanos, destinados ao lazer e ao convívio da população, acessíveis aos cidadãos e livres de veículos” (ROBBA; MACEDO, p.17, 2010)

A praça, juntamente com a rua, consiste no mais importante espaço público urbano da história das cidades, tendo sempre desempenhado um papel muito importante nas trocas e relações sociais. Nas cidades coloniais brasileiras o centro era destinado à capela e seu adro, e em torno eram construídos casarios e as edificações que compunham a freguesia. O espaço deixado em frente ao templo – adro, era justamente o que mais tarde seria chamado de praça. Os adros das igrejas foram os primeiros espaços livres públicos brasileiros. Diferentemente das cidades medievais europeias, onde as funções, usos e apropriações eram divididos em diferentes espaços, na cidade colonial brasileira havia uma sobreposição dos usos e funções, englobando em um mesmo local as atividades sacras e profanas, civis e militares.

A partir do século XIX as áreas ajardinadas, que antes se restringiam às propriedades religiosas e aos quintais, passam a constituir um elemento considerável na paisagem das cidades. Neste período o sucesso do processo de ajardinamento é enorme, e também algumas praças coloniais mais antigas e tradicionais recebem vegetação e tratamento paisagístico, perdendo uma de suas peculiaridades como largo, pátio e terreiro. Surge então a praça ajardinada, um grande marco na história dos espaços livres urbanos, pois altera a função da praça na cidade. O mercado se transfere para edificações próprias, as demonstrações militares perdem força e deslocam-se para as grandes avenidas.

Assim, a praça-jardim deixa de ser – como eram, no período colonial, o largo, o terreiro e o adro da igreja – o palco da vida mundana e religiosa, civil e militar da cidade. A praça agora é um belo cenário ajardinado destinado às atividades de recreação e voltado para o lazer contemplativo, a convivência da população e o passeio. (ROBBA; MACEDO, 2010, p.29)

O Ecletismo foi um período fértil de criação e de grandes transformações na paisagem urbana brasileira, juntamente com as radicais transformações do espaço urbano, sua forma e imagem. Não só a nível urbano, foi a corrente dominante também na arquitetura, tanto em programas residenciais, equipamentos públicos como teatros, escolas e museus, além de edifícios comerciais. Se dividiu em duas linhas: a linha clássica, inspirada nos jardins

franceses do século XVI e XVII, com uma rigidez geométrica buscando sempre a ortogonalidade e a centralização; e a linha romântica, com traçados orgânicos e sinuosos, estares contemplativos, lagos serpenteantes, elementos pitorescos, e ambientes e vegetações criando cenários.

Na cidade colonial os adros das igrejas assumiam a função lúdica de uma praça, oferecendo uma ambiência segura às crianças. Na cidade moderna, a praça adquire outros significados sendo que o traçado viário predetermina a localização desta, mesmo que sua estrutura morfológica viesse a se concretizar anos depois. Os espaços urbanos modernos, com o ideal de limpeza e praticidade e com toda a sua superpopulação e os motores dos automóveis não comportava mais padrões urbanísticos ecléticos, pois deveria ser planejado funcionalmente seguindo os atributos-chaves do Modernismo: habitação, trabalho, lazer e circulação.

A praça moderna não se resumia mais a aleias, alamedas e caminhos para o passeio de damas e cavalheiros, mas estava baseada na estruturação formal e funcional do espaço. Estares interligados e tridimensionalmente estruturados por elementos vegetais foram criados para conduzir e abrigar o usuário, em substituição aos tradicionais eixos. Os espaços da praça moderna foram idealizados para a permanência e não para o simples caminhar dos transeuntes. (ROBBA; MACEDO, 2010, p.38)

O programa de atividades da praça moderna evoluiu, a partir do programa contemplativo eclético, para novas formas de uso. Os usos tradicionais de contemplação, passeio, apreciação da natureza e convivência permaneceram, mas novos programas voltados a outras formas de lazer foram incorporados: lazer esportivo, lazer infantil e lazer cultural, com a presença de equipamentos como anfiteatros e conchas acústicas. A praça moderna traz uma mudança de caráter na praça, aproximando a população e exprimindo um sentimento de nacionalismo e democratizando o espaço livre público. Possui princípios semelhantes aos princípios dos parques urbanos modernos: setorização das atividades, criação de estares como elementos centrais do projeto e ligados por circulações estruturadas e a valorização da flora nativa e tropical.

Na década de 50 ocorre uma intensa afirmação nacional e há a consolidação de um nome muito importante para o desenvolvimento paisagístico no país - Roberto Burle Marx (1909-1994). Considerado o principal paisagista moderno brasileiro, cria um novo padrão estético

para o paisagismo brasileiro caracterizado pelo forte rompimento com as linhas ecléticas de desenho. Elabora de modo excepcional a articulação de espaços, criando composições de pisos, canteiros e massas vegetais para estruturar projetos com desenhos extremamente plásticos; insere elementos até então não utilizados, como o banco contínuo – reto ou sinuoso; e a larga utilização de plantas nacionais e materiais locais, como a pedra portuguesa, formando mosaicos. Utiliza destes princípios em praças brasileiras, como: praça Salgado Filho (1954), localizada em frente ao Aeroporto Santos Dummond, no Rio de Janeiro; a praça Visconde de Mauá (1944), em Petrópolis; os jardins da Pampulha (década de 1940) e a Praça Sérgio Pacheco (1973), localizada na cidade de Uberlândia, Minas Gerais, que será tratada mais profundamente em capítulo posterior.

No começo de 1990, apesar de ainda grande difusão do modernismo, alguns projetistas brasileiros buscam novas linguagens formais de projeto, inspirados nos projetos de americanos, espanhóis, franceses e japoneses. Em uma nova conjuntura urbana, de conurbação e diversos problemas urbanísticos, houve a revisão de alguns conceitos relativos ao programa de atividades dos espaços livres urbanos, passando a ser aceita uma maior liberdade de concepção, variando de acordo com o local de implantação.

As praças contemporâneas evoluem no conceito modernista de liberdade, abrindo diversas possibilidades formais e funcionais. A sua base morfológica ainda obedece a lógica espacial moderna, com estares, esplanadas, ambientes e subespaços, mas há uma liberdade maior em relação ao programa, elementos, desenhos, cores e materiais. Quanto à forma, os projetos se caracterizam por revitalizações e restauros da imagem, o velho e o novo uso, reconfigurações e mudanças estruturais e cenarizações. Quanto aos usos, há a introdução do uso comercial e de serviços, direcionamento do uso para a passagem de pedestres e a circulação e a criação de espaços multifuncionais e adaptáveis.

Com estudos sobre a evolução dos parques e praças brasileiros, assim como de suas linhas projetuais, pode-se perceber como os espaços infantis foram introduzidos nestes e como hoje se encontram inseridos e sua importância. O pensamento contemporâneo vem com uma nova visão do espaço público, como um espaço vivo, multifuncional, centrado no usuário e, portanto, humanizado. E não é diferente aos espaços infantis, que devem ser pensados com a finalidade de dar resposta às necessidades, desejos, interesses e

competências das crianças, tendo em conta sua usabilidade, a riqueza no envolvimento dos sentidos e sua capacidade funcional. Mas o que seria o desenho humanizador?

1.2.4. O ESPAÇO PÚBLICO E O PÚBLICO INFANTIL: O DESENHO HUMANIZADOR

O Urbanismo Contemporâneo com a nova visão do espaço público instigou pesquisas para propor e discutir o que seriam os espaços humanizados. Autores e pesquisas que buscam a resposta para o que de fato seria a humanização serão tratados neste subcapítulo, com diferentes visões. Uma destas pesquisas foi desenvolvida pela associação internacional “Project for Public Spaces” (PPS)² como forma de avaliar o espaço público urbano. Afim de tratar a humanização da arquitetura para o público específico da pesquisa – a criança, Santos (2013) desenvolve conceitos que devem ser pensados para a projeção de espaços destinados a este público. E, mais especificamente, o desenho humanizador é tratado por Cambiaghi (2012) com a exposição de princípios do desenho universal, que devem ser utilizados para avaliação ou projeto de espaços inclusivos.

A associação internacional PPS através de suas pesquisas elabora um gráfico com as características que o espaço público urbano deve ter para que tenha qualidade e pontos importantes de humanização – Diagrama de Lugar. É formado pelo centro, que representa o lugar, o espaço público. O anel adjacente, que contém características base do espaço público, chamados de atributos-chave: acessos e ligações, usos e atividades, conforto e imagem e sociabilidade. No anel exterior encontram-se elementos motivadores destas características e que irão determinar a qualidade do espaço público. Se as características de qualidade do espaço (anel exterior) não existirem, o anel intermediário será enfraquecido, diminuindo assim a qualidade do espaço.

Em relação ao atributo-chave Acessos e Ligações, o espaço deve ser acessível a todos, mostrando a importância do desenho universal. Deve evitar as barreiras arquitetônicas, separar as diferentes circulações – pedestres e veículos, fomentar continuidades, conectividades e proximidades. Em relação a Usos e Atividades, o espaço público deve ser

² É uma organização norte-americana, sem fins lucrativos, de planejamento, design e educação dedicada a ajudar as pessoas a criar e sustentar espaços públicos, desenvolvendo comunidades mais fortes. As ações auxiliam os cidadãos a transformar seus espaços públicos em locais vitais, estimulando o rejuvenescimento e atendendo às necessidades comuns dos usuários. Foi fundada em 1975, com o intuito de expandir o trabalho de William (Holly) Whyte, autor de “Vida social de pequenos espaços urbanos”. Atua em mais de 3000 comunidades, em 43 países e em todos os 50 estados dos EUA.

multifuncional, abrangendo uma variada gama da população, com faixas etárias, grupos sociais e interesses distintos. Relacionado ao atributo-chave Conforto e Imagem, o objetivo do espaço público é que as pessoas consigam realizar suas ações sem hesitação, para que o espaço seja sempre utilizado. Por fim, a Sociabilidade é conseguida através da vivência, identidade e apropriação das pessoas em relação ao próprio espaço. Para a análise dos espaços infantis públicos da pesquisa, este diagrama foi considerado como os atributos a serem analisados pelos métodos de visão do pesquisador. Por isso, este estudo será aprofundado no subcapítulo 2.2 Caracterização da Pesquisa.

A fim de tratar de espaços públicos voltados à criança buscaram-se estudos referenciais voltados para espaços infantis, tendo como referência SANTOS (2013) que desenvolve através da sua tese de doutorado conceitos de humanização da arquitetura, que devem ser pensados no desenvolvimento de espaços escolares. Por se tratar de ambientes infantis, estes conceitos foram estudados e interpretados considerando a aplicação em espaços públicos, de modo a auxiliar no entendimento da humanização de ambientes para o público infantil.

Conceitos estes: **acolhimento, complexidade, polivalência, transparência e ludicidade**, e que de acordo com Santos (2013), tornam os ambientes mais interativos, atraentes, estimulantes e acolhedores, contribuindo para a relação entre seus usuários, para a participação e interação com a construção do conhecimento e desenvolvimento das crianças e correspondendo às necessidades destas. São eles descritos abaixo:

ACOLHIMENTO

De acordo com Santos (2013), Hertzberger (1996) afirma que a boa arquitetura é aquela que, por permitir várias associações e assumir diversos significados, determina uma interação positiva entre seus usuários e entre estes e a própria arquitetura. É o que Hertzberger (1996) chama de forma convidativa, a forma ou a arquitetura que acolhe as pessoas e promove a inter-relação entre elas e o meio. Tratando dos espaços públicos infantis, esse pensamento ressalta o significado do espaço enquanto lugar, aquele a que as pessoas atribuem valor e que só se torna concreto quando a relação delas com o espaço é plena e envolve todos os sentidos.

COMPLEXIDADE

Segundo Santos (2013), os autores: Nair, Fielding e Lackney (2009, p. 18-19) lembram que estudar questões relativas ao espaço é importante porque ele lida com os quatro domínios da experiência humana: espacial – íntimo, iluminado, conectado com a natureza, ativo; psicológico – seguro, alegre, divertido, estimulante, criativo; fisiológico – aconchegante, ventilado, texturizado, visualmente agradável; e comportamental – relaxando, construindo, brincando, refletindo, relacionando. Neste sentido, verifica-se que a percepção tem papel fundamental na relação homem-ambiente, visto que qualquer ambiente só pode ser experimentado plenamente se forem envolvidos todos os sentidos.

POLIVALÊNCIA

De acordo com Santos (2013) é importante atentar para a necessidade de oferecer à criança espaços que tenham a capacidade de provocar reações específicas, adequadas a situações específicas. Os espaços não devem ser neutros, mas devem conter uma variedade de proposições e estímulos que sejam capazes de despertar associações, ou seja, devem ter uma maior eficácia, aquela que Hertzberger (1996) chama de polivalência. Neste sentido, Hertzberger (1996) associa a qualidade de lugar à capacidade variável de um espaço de ser convidativo para distintos grupos, dependendo de suas dimensões e forma.

TRANSPARÊNCIA

Santos (2013) destaca a pesquisa de Elali (2002), que mostra a relevância de conceitos como: espaço-pessoal, distâncias interpessoais, territorialidade, aglomeração, privacidade, lugar, adaptação e apropriação, pois ajudam a esclarecer as relações que envolvem as pessoas com o ambiente. A transparência pode ser pensada nos parques infantis através de brinquedos que incorporem estes conceitos e provoquem determinadas sensações.

LUDICIDADE

Considerando a relevância da atividade lúdica como fator importantíssimo para o desenvolvimento das crianças, relacionam-se aspectos e conceitos ligados ao lúdico que se associam ao caráter de jogo, brincadeira e divertimento.

O autor Piaget (1972) citado por Santos (2013), diz que quando as crianças brincam, elas estão se socializando e desenvolvendo suas percepções, inteligências e tendências à experimentação. Neste processo, o desenvolvimento cognitivo das crianças pode ser afetado

pela interação delas com o espaço, relacionando desta forma a capacidade de aprendizado não apenas à atividade lúdica, mas também à percepção espacial, como já mostrado no subcapítulo 1.1 A criança.

Sendo assim, tanto a ludicidade quanto as qualidades espaciais aqui colocadas, e representadas pelo acolhimento, polivalência, complexidade e transparência, conferem aos espaços a dimensão lúdica que se quer enfatizar, ou seja, aquelas qualidades que os tornam mais atraentes, interativos e estimulantes para a criança, que os tornam espaços realmente humanizados.

Além de todos os aspectos descritos acima como forma de tornar os espaços cada vez mais humanizados, deve-se considerar um aspecto de grande importância para o planejamento destes espaços, que possibilita o uso e a apropriação pelo maior número de pessoas possíveis – o desenho universal, tratado por Cambiaghi (2012) em seu livro “Desenho Universal – métodos e técnicas para arquitetos e urbanistas” e por Baptista (2011) em artigo no livro “Um novo olhar para o projeto: a ergonomia no ambiente construído”.

Através da conscientização a respeito de questões referentes às deficiências e a busca pela redução de barreiras arquitetônicas para estas pessoas, em 1961, uma conferência internacional é realizada na Suécia, juntamente com o Japão, Estados Unidos e países da Europa. Já em 1963, foi criada em Washington, a chamada Barrier-free Design, uma comissão que constituía de uma corrente de discussão voltada para o desenho de equipamentos, edifícios e áreas urbanas adequadas à utilização de pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida.

O conceito de desenho livre de barreiras acabou evoluindo para o **desenho universal**, que foi adotado inicialmente nos Estados Unidos. Outras expressões são também utilizadas para empregar o sentido de desenho universal: projetar para todos, projetos para longevidade, respeito pelas pessoas, design para a diversidade, arquitetura inclusiva ou sem barreiras. Apesar de diversas nomenclaturas, todas se referem a algo mais universal por se destinar a qualquer pessoa e por ser fundamental para tornar possível a realização das ações essenciais na vida cotidiana, uma consolidação dos pressupostos dos direitos humanos.

Desenho universal significa para o usuário a garantia de que ele pode desfrutar dos ambientes sem receber um tratamento discriminatório por causa de suas características pessoais (...) o objetivo do desenho universal é reduzir a distância funcional entre os elementos do espaço e as capacidades variadas das pessoas. (CAMBIAGHI, 2012, p.81)

Em um espaço com os princípios do desenho universal, ou seja, um espaço acessível, seja ele ambiente urbano ou edificação, todos os usuários podem ingressar, circular e utilizar todos os ambientes e não apenas parte deles. A essência do desenho universal está no propósito de estabelecer a acessibilidade integrada a todos, sejam eles portadores de deficiência ou não. Por isso, para a projeção destes espaços é necessário conhecer profundamente as necessidades humanas, as dificuldades existentes e os tipos de deficiências e suas limitações.

Cambiaghi (2012) estuda o Center for Universal Design – centro de pesquisa, informação e desenvolvimento tecnológico para avaliar, desenvolver e promover iniciativas que tenham como meta o desenho universal, sediado na Escola de Design da Universidade da Carolina do Norte, nos Estados Unidos, e que desenvolveu sete princípios para a aplicação em novos projetos de Arquitetura e Urbanismo e Design e para avaliação de projetos existentes, com o intuito de sistematizar os conceitos do desenho universal.

- 1) **USO EQUITATIVO:** para conseguir atender a todos os grupos, deve disponibilizar os mesmos recursos de uso para todos os usuários, evitando a segregação e sendo igualmente atraente a todos.
- 2) **USO FLEXÍVEL:** atende a uma ampla gama de indivíduos, preferências e habilidades, e deve ser acessível e utilizado por destros e canhotos, facilitar a acuidade e a precisão do usuário e oferecer adaptabilidade ao ritmo do usuário.
- 3) **USO SIMPLES E INTUITIVO:** tem o objetivo de tornar o uso facilmente compreendido, independente da experiência do usuário, do seu nível de formação, conhecimento do idioma ou de sua capacidade de concentração. Deve, por isso, eliminar as complexidades desnecessárias, ser coerente e disponibilizar as informações facilmente perceptíveis e em ordem de importância.

- 4) **INFORMAÇÃO PERCEBÍVEL:** tem o objetivo de comunicar eficazmente ao usuário as informações necessárias, independentemente das condições ambientais ou da capacidade sensorial. Deve utilizar meios diferentes de comunicação – símbolos, informações sonoras, táteis, maximizar a clareza das informações essenciais e tornar fáceis as instruções de uso do espaço ou equipamento.
- 5) **TOLERÂNCIA AO ERRO:** tem o objetivo de minimizar o risco e as consequências de ações acidentais. Por isso, deve isolar e proteger elementos de risco, disponibilizar alertas no caso de erros e disponibilizar recursos que reparem as possíveis falhas de utilização.
- 6) **MÍNIMO ESFORÇO FÍSICO:** prevê a utilização de forma eficiente e confortável, com um mínimo de esforço. Dessa forma deve necessitar de pouco esforço para a operação, minimizar as ações repetitivas e os esforços físicos que não puderem ser evitados.
- 7) **ESPAÇO E DIMENSÕES ADEQUADAS PARA APROXIMAÇÃO E USO:** tem o objetivo de oferecer espaços e dimensões apropriadas ao uso, independente do tamanho ou da mobilidade do usuário. Por isso, deve possibilitar o alcance visual dos ambientes e produtos a todos os usuários e oferecer acesso e utilização confortáveis de todos os componentes.

Além destes sete princípios, de acordo com Cambiaghi (2012), alguns outros itens não podem deixar de ser observados quando se trata da relação entre espaços públicos e desenho universal. Considerando a relação de funcionalidade a ser estabelecida entre todos os elementos que integram um meio urbano, são estes os itens a serem observados:

- **Acessibilidade:** as vias, os edifícios e os espaços públicos devem ser projetados de forma a garantir o acesso a todas as pessoas, independentemente da idade ou da capacidade física;
- **Circulação:** a rede viária deve ser projetada de forma tal que permita a todos os usuários circular livremente e chegar ao maior número possível de lugares;
- **Utilização:** a via e os espaços públicos devem ser projetados de forma que possam ser utilizados e desfrutados por todos;

- **Orientação:** os assentamentos urbanos devem ser projetados de forma que seja fácil se orientar em seu interior, encontrando-se, sem problemas, os caminhos que conduzam mais diretamente aos lugares que queira ir;
- **Segurança:** calçadas, caminhos e travessias devem permitir que a mobilidade das pessoas seja máxima com o menor risco para a saúde e a integridade física;
- **Funcionalidade:** os espaços urbanos, lugares de trabalho e recreio devem ser projetados de forma que as pessoas com mobilidade reduzida possam utilizá-los de maneira autônoma.

Para Cambiaghi (2012), consideradas essas medidas no momento oportuno, ou seja, nas fases de planejamento e execução do projeto, as barreiras urbanísticas serão eliminadas. Como barreiras urbanísticas, tem-se as dificuldades encontradas pelas pessoas nos espaços e equipamentos urbanos, sítios históricos e locais não edificados, de domínio público e privado. Ubierna (1999, apud. MONT´ALVÃO; VILLAROUCO, 2011) mostra a importância de uma acessibilidade que envolva os âmbitos do espaço urbano, dos transportes, das edificações e das informações – acessibilidade integral. O desenho universal dessa forma só atingirá seu objetivo quando for aplicado a todas as áreas da vida dos usuários – moradia, educação, trabalho, lazer, transportes e remover as barreiras de igualdade entre todos os cidadãos.

Surgem, dessa forma, alguns questionamentos sobre a inclusão das crianças nos espaços das cidades: As cidades oferecem hoje espaços lúdicos para as crianças em quantidade suficiente e com qualidade de design, construção, acabamento e funcionamento? As crianças não estariam sendo igualmente vítimas do processo de redução e empobrecimento dos espaços públicos urbanos? Através destes pensamentos, foi planejada e desenvolvida pelo SESC – instituição sociocultural e de serviços sociais, uma proposta de implantação de instalações lúdicas para crianças, através de alguns modelos experimentais. Um trabalho de renovação do brincar, com o objetivo de substituir os antigos playgrounds por novas concepções e soluções de design, com acabamentos e materiais diversos e possibilidades lúdicas e humanizadas.

Das primeiras ideias, surge em 1990, no SESC Interlagos, a instalação chamada **Gigante Jacaré**, da artista plástica Márcia Maria Benevento. Um brinquedo de trinta e seis metros de

comprimento e dois níveis, desenvolvido para crianças e adultos, reproduzindo um animal em grandes dimensões, com elementos recreativos internos e externos, integrado à uma área verde. A sua concepção tem relação direta com a pedagogia do movimento, levando em conta estímulos relacionados aos deslocamentos corporais, ao uso do corpo em contato com diversos materiais, às alternativas de subir, descer, escorregar, dependurar e abaixar.

Ele desce o gramado ao lado dos bosques, como se fosse beber água na represa. No seu dorso há uma rampa que sobe pelo rabo, segue pelas patas traseiras onde ficam saídas para escorregar, como as de emergência de bombeiros; a rampa passa pelas patas dianteiras que são escadas e chega na nuca de onde sai um escorregador de três lances, descendo como uma língua da boca do animal. Na barriga temos um minianfiteatro, e à medida que segue para as pontas torna-se um túnel que vai afunilando com saídas e bancos. Sua argamassa é verde e no peito, amarela. (MIRANDA, 1996, p.74)

FIGURA 11 – Instalação Gigante Jacaré no SESC Interlagos, 1990



Fonte: <http://vejasp.abril.com.br/cidades/jacare-gigante-sesc-interlagos/>. Acesso em junho/2017

Juntamente com o desenvolvimento deste projeto, foi elaborada também uma estrutura mais simples, a **Casa da Árvore**, feita de madeira e corda e localizada também em meio a uma área verde. Integrando com os dois equipamentos, a **Aldeia Lúdica**, também idealizada em madeira, corda e elementos estruturais em metal, surge como um novo projeto para atender o público infantil a partir do ano de 1991, concebida pelos técnicos da instituição e executada por empresa contratada.

FIGURA 12 – Instalação Casa da Árvore no SESC Interlagos, 1991



Fonte: <http://mapio.net/pic/p-38000834/>. Acesso em junho/2017

Estas experiências estimularam a continuidade do trabalho de implantação de instalações lúdicas infantis, resultando na construção do denominado **Parque Lúdico**, com a primeira parte concluída em 1994 e tendo como cenário o SESC Itaquera. Na primeira etapa da implantação, foram desenvolvidos três projetos: a Orquestra Mágica, projeto da Teúba Arquitetura; os Bichos da Mata, de Marcia Maria Benevento; e o Trenzinho dos Jogos, desenvolvido por José Carlos Serroni.

A **Orquestra Mágica** foi criada de modo a incentivar a descoberta lúdica e intuitiva dos sons, colocando à disposição das crianças a possibilidade de se obter os mais variados sons em timbres e gradações. Os dezoito brinquedos dos quais ela é formada assemelham-se a instrumentos musicais convencionais ampliados e redesenhados, construídos com materiais duráveis como o aço, concreto e fibra de vidro, próprios para permanecer ao ar livre. Todos os dispositivos produzem sons mecânicos, baseados em princípios acústicos, os quais são acionados diretamente pelas crianças. E não somente com o uso das mãos, mas com o movimento de todo o corpo e de vários corpos, se unindo para o prazer da descoberta coletiva.

Na literatura clássica temos várias histórias que enfatizam a atração exercida pela música. Talvez quiséssemos atrair as crianças, instigá-las ou mesmo cooptá-las, não

só para o lazer, mas principalmente para o fazer, para a descoberta dos mistérios sonoros, para a interação do sujeito com o objeto, para o aguçar dos seus sentidos. Cooptá-las não só para o prazer individual, mas para a cooperação, pois a variedade de sons é maior quando interagem duas ou mais crianças. (MIRANDA, 1996, p.52)

FIGURA 13 – Orquestra Mágica no SESC Itaquera



Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/792136/classicos-da-arquitetura-orquestra-magica-do-sesc-itaquera-teuba-arquitetura-e-urbanismo>. Acesso em junho/ 2017

A concepção musical foi baseada na escala pentatônica e foi dada uma ampla gama de timbres, de modo a ampliar o conteúdo sonoro e permitir inúmeras combinações. É composta de três famílias de instrumentos: sopro – flauta coletiva, órgão, trompa; cordas – harpa, violino, guitarra; e percussão – surdo de manivela, labirinto de sinos, carrossel de reco-reco.

FIGURA 14 – Instrumentos da Orquestra Mágica – sopros, corda e percussão



<http://www.archdaily.com.br/br/792136/classicos-da-arquitetura-orquestra-magica-do-sesc-itaquera-teuba-arquitetura-e-urbanismo>. Acesso em junho/ 2017

A instalação **Bichos da Mata** é como uma cenografia lúdica, tendo como foco o contato com a natureza e a aventura e estimulando a atividade física, a imaginação e as questões de sensibilização, com texturas, luzes, sombras, diferentes materiais, cores e sons do vento. Não se configura como apenas um brinquedo, como o Gigante Jacaré, mas sim como um ambiente que permite tanto a reunião quanto a dispersão dos usuários, inúmeras possibilidades de brincadeiras individuais e coletivas.

Está inserida em uma clareira de aproximadamente 300m² e as esculturas são interligadas pelo rio, um caminho azul com mosaicos que percorre um percurso de aproximadamente 70m. São esculturas agigantadas de cinco bichos (coelho, cobra sururu, veado, hipopótamo e capivara), três montanhas, feitos de argamassa armada sobre estrutura de concreto armado e uma ponte pênsil. O desenho e a concepção nasceram de um diálogo entre o lugar, os espaços vegetados, os desníveis do terreno e as dimensões dos brinquedos.

FIGURA 15 – Instalações Bichos da Mata no SESC Itaquera



Fonte: <http://www1.folha.uol.com.br/saopaulo/2015/05/1626402-na-zona-leste-sesc-itaquera-abriga-exposicoes-brinquedos-e-piscinas.shtml>. Acesso em junho/2017

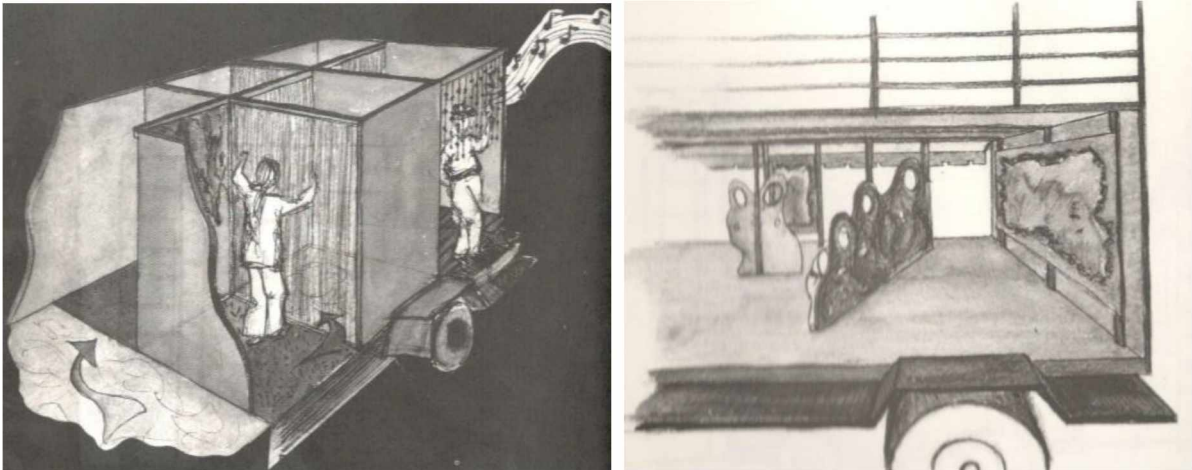
O projeto do **Trenzinho de Jogos**, idealizado por Serroni, buscou proporcionar sensações e emoções ao trabalhar com forma, cor, luz, textura, aspectos térmicos e sonoros e elementos artesanais, e por isso mais humanizados e sensíveis. A ideia do trenzinho foi a de se criar um brinquedo móvel, que pudesse “viajar”, com a função de unificar todos os outros brinquedos que comporiam o Parque Lúdico. Foi pensado dividido em quatro vagões e uma grande

cabeça de um monstro simpático e doce, que guia todo o conjunto e onde estão instalados alto-falantes com trilha sonora especialmente produzida para o brinquedo.

O brinquedo possui diversas possibilidades de uso. A primeira possibilita a função implícita do próprio trem, a de levar as crianças para um passeio. Todos os vagões possuem bancos projetados para acomodar as crianças em segurança, com a devida proteção. Uma segunda possibilidade é de criar uma área que permita a recreação com brincadeiras e jogos, onde cada vagão estabelece uma alternativa de diversão. Com o agrupamento dos vagões lado a lado e com a retirada dos assentos, pode-se criar um palco para apresentação de shows variados, com uma área de quase 30m². Existe também a possibilidade de uso individual de cada vagão, sendo cada um com diferentes alternativas.

O vagão-labirinto é um vagão de sensações, com várias texturas no piso, nas paredes e em elementos pendurados e intensidades diferentes de calor e frio. A criança caminha e tenta perceber os materiais, uma rica brincadeira de adivinhações. O vagão-espelho tem figuras recortadas e ao se encaixar nos lugares determinados, a criança cria formas engraçadas entre o estático e o vivo e momentos de ilusão ótica.

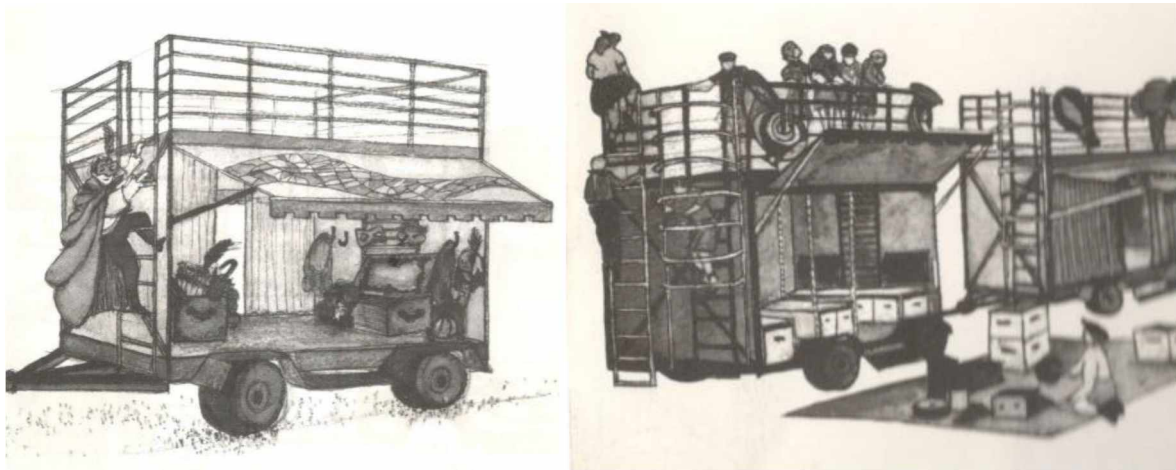
FIGURA 16 – Vagão-labirinto e vagão-espelho – Trenzinho de jogos



Fonte: MIRANDA, D.S. de, 1996

O vagão-camarim, além de ser um suporte ao vagão-palco, é um espaço propício ao teatro, com baús de roupas, acessórios e adereços cênicos.

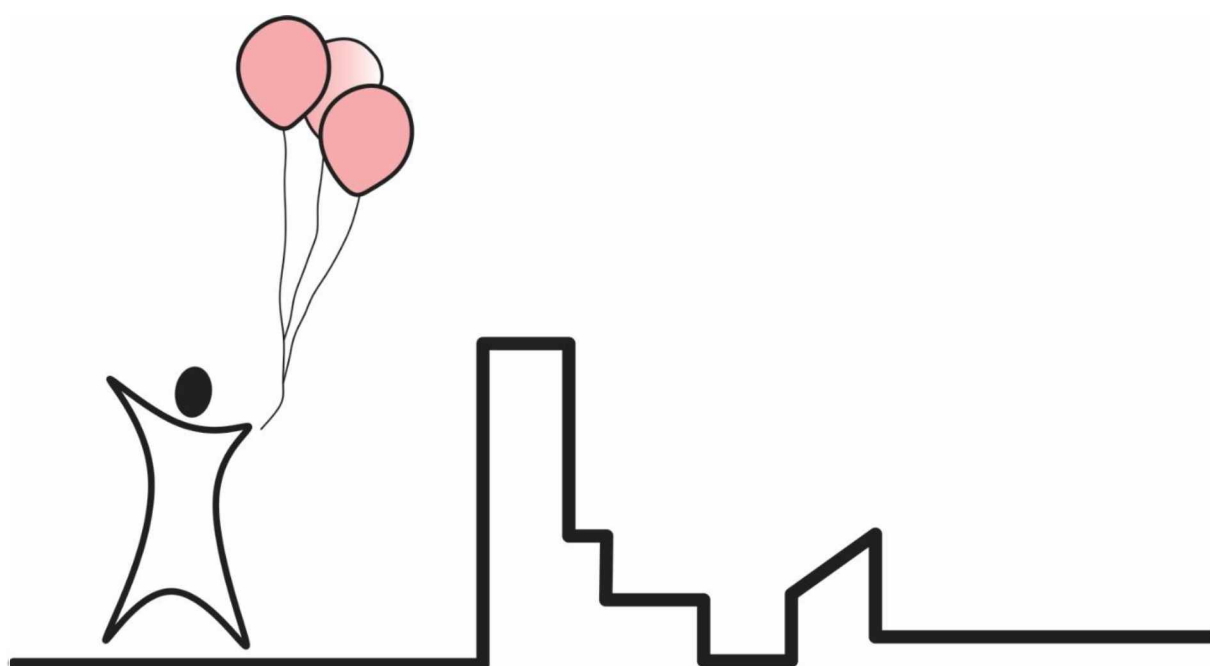
FIGURA 17 – Vagão-camarim e vagão-jogos – Trenzinho de jogos



Fonte: MIRANDA, D.S. de, 1996

Por último, o vagão-jogos foi projetado para crianças menores, de 3 a 6 anos. É composto por uma série de caixas e maleta, com jogos de montar, de encaixe, quebra-cabeças, armações de castelos e casas, todos em tamanhos agigantados. Possibilitam brincadeiras livres e a formação de jogos mais complexos. Estes modelos de instalações lúdicas no SESC Interlagos e Itaquera mostram como é possível projetos humanizados para espaços infantis e a importância destes para o brincar e o desenvolvimento das crianças.

A melhoria do espaço relaciona-se com o nível de humanização do mesmo, que por sua vez implica considerações ao nível físico, funcional e social. Quando intervimos num dado espaço, com o objetivo de o revitalizar é necessário percebermos para quem estamos a projetar, quais são as necessidades da população. Em suma, o espaço público urbano para corresponder às necessidades de humanização do mesmo, deve cumprir uma série de critérios que lhe vão atribuir qualidade. Diversas características devem ser pensadas para que este espaço seja um espaço humanizado, mas principalmente quem são seus usuários e quais suas características, vontades, desejos e necessidades.



CAPÍTULO II – A CRIANÇA NA CIDADE

2.1 CARACTERIZAÇÃO DA ÁREA DE ESTUDO

2.1.1 A CIDADE DE UBERLÂNDIA E OS ESPAÇOS LIVRES PÚBLICOS

Uberlândia está localizada na região Sudeste, a oeste do estado de Minas Gerais, na mesorregião do Triângulo Mineiro e Alto Paranaíba (figura 18), fazendo limite ao Norte com o Município de Araguari, a leste com Indianópolis, a oeste com Monte Alegre de Minas, a sudoeste pelo Município de Prata, a noroeste por Tupaciguara, a sudeste por Uberaba e ao sul pelo Município de Veríssimo. É a segunda maior cidade em população do estado de Minas Gerais, com 662.362 habitantes, através de estimativa realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) para o ano de 2015. Possui uma área total de 4.115,82 Km², sendo destes 219km² de área urbana e 3.896,82km² de área rural, de acordo com o Banco de Dados Integrados – BDI 2015, da Prefeitura Municipal de Uberlândia.

FIGURA 18 - Localização do Estado de Minas Gerais, Mesorregião Triângulo mineiro e Alto Paranaíba e da cidade de Uberlândia



Fonte: <https://pt.wikipedia.org/>. Adaptado pela autora, 2016

O município de Uberlândia é caracterizado pelo clima tropical semi-úmido, com duas estações bem definidas, sendo o verão chuvoso (outubro a março) e o inverno seco (abril a setembro). Possui alto Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) – 0,789 e tem como sua base econômica a prestação de serviços e a agroindústria. A história da cidade e a sua morfologia, mas principalmente a sua localização privilegiada de ligação entre importantes cidades brasileiras fez com que Uberlândia se desenvolvesse inicialmente, sendo outros

fatores também muito importantes para a configuração de cidade média atualmente: polo industrial, presença de grandes atacadistas, polo educacional com a presença da Universidade Federal de Uberlândia e outras faculdades, entre outros aspectos.

Os espaços livres em cidades médias do interior do Brasil apresentam padrões morfológicos próprios e que se diferenciam conforme a região, a população, as características geográficas e econômicas. Porém, pode-se dizer que um modelo se repete, formado por um conjunto que geralmente se caracteriza por praças centrais originárias do adro religioso, dos espaços cívicos e da prática mercantil; praças, avenidas arborizadas e, em alguns casos, parques em bairros pericentrais que apresentam boa qualidade espacial; e uma região periférica, tomada por loteamentos com baixa qualidade espacial – em contraste com os condomínios fechados pontuais, que simbolizam a perda da urbanidade em muitas cidades brasileiras. (COCOZZA; OLIVEIRA, 2013, p.12)

De modo a compreender o padrão morfológico da cidade de Uberlândia e como seus espaços livres se desenvolvem ao longo dos anos, foi abordado um breve histórico até os dias atuais, com pesquisas de autores como Cocozza; Oliveira (2013), Guerra (1998) e Lopes (2010). A formação de Uberlândia inicia-se no início do século XIX com concessão de área outorgada ao fazendeiro João Pereira da Rocha através do sistema de Sesmarias. O sistema de Sesmarias “consiste na ocupação do território, com base na posse de grandes extensões a quem habilite em explorá-los” (GUERRA, 1998).

A área de posse, próxima ao córrego São Pedro, originou em 1856 o arraial denominado Nossa Senhora do Carmo de São Sebastião da Barra de São Pedro de Uberabinha, e antes disso, em 1853, foi inaugurada a primeira capela, requisito para a criação deste arraial. Em 1858 a capela foi elevada à condição de matriz, época em que a freguesia já possuía 3.000 paroquianos. Nesta época, a freguesia se resumia praticamente ao terreno compreendido entre as praças das igrejas do Carmo (atual Praça Cícero Macedo) e do Rosário (atual Praça Dr. Duarte), sendo o tecido urbano constituído pela igreja como principal construção religiosa e construções secundárias ao redor dos espaços livres.

O espaço livre apresentava grande importância na estruturação da cidade, sendo utilizado para diversas atribuições, como adro religioso, comércio, parada de tropas e cemitério. A cidade é implantada seguindo a orientação da igreja matriz, voltada para ao córrego São

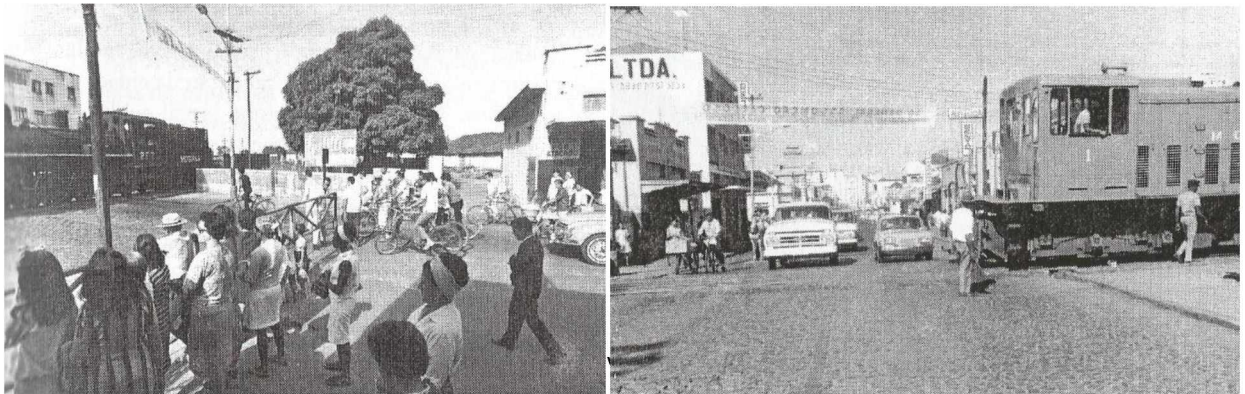
Pedro, organizando o núcleo urbano inicial. O crescimento ocorre principalmente junto aos caminhos para cidades próximas e junto a outros espaços religiosos, como o adro da igreja do Rosário, oposta à igreja matriz e destinada à população negra.

Em 1883, com a doação de terras à Igreja, foi criado o primeiro bairro popular – o Bairro Patrimônio, distante do centro e localizado do outro lado do Córrego São Pedro, e novas ruas foram abertas, o que ampliou e organizou o sítio urbano, que passa a se chamar Uberabinha em 1888.

O espaço físico da cidade que ficou conhecido como “cidade antiga” deu-se de forma a vencer ou contornar barreiras do terreno, a vala, a pedreira, a mina d’água, o córrego, o vau, daí formando as primitivas trilhas do arraial. As ruas estreitas e sinuosas justificam-se em função das dificuldades topográficas, das atuações domésticas ligadas aos hábitos e práticas sociais, e pelas atividades vinculadas ao centro comercial (...) (LOPES, 2010, p. 57)

A partir de 1895, com a chegada da Ferrovia Mogiana (figura 19), há um crescimento econômico do município que passa por grandes melhorias urbanas, como a implantação de energia elétrica, sistema de água potável, estação telegráfica e a implantação de equipamentos urbanos como escolas, hospitais e cadeia.

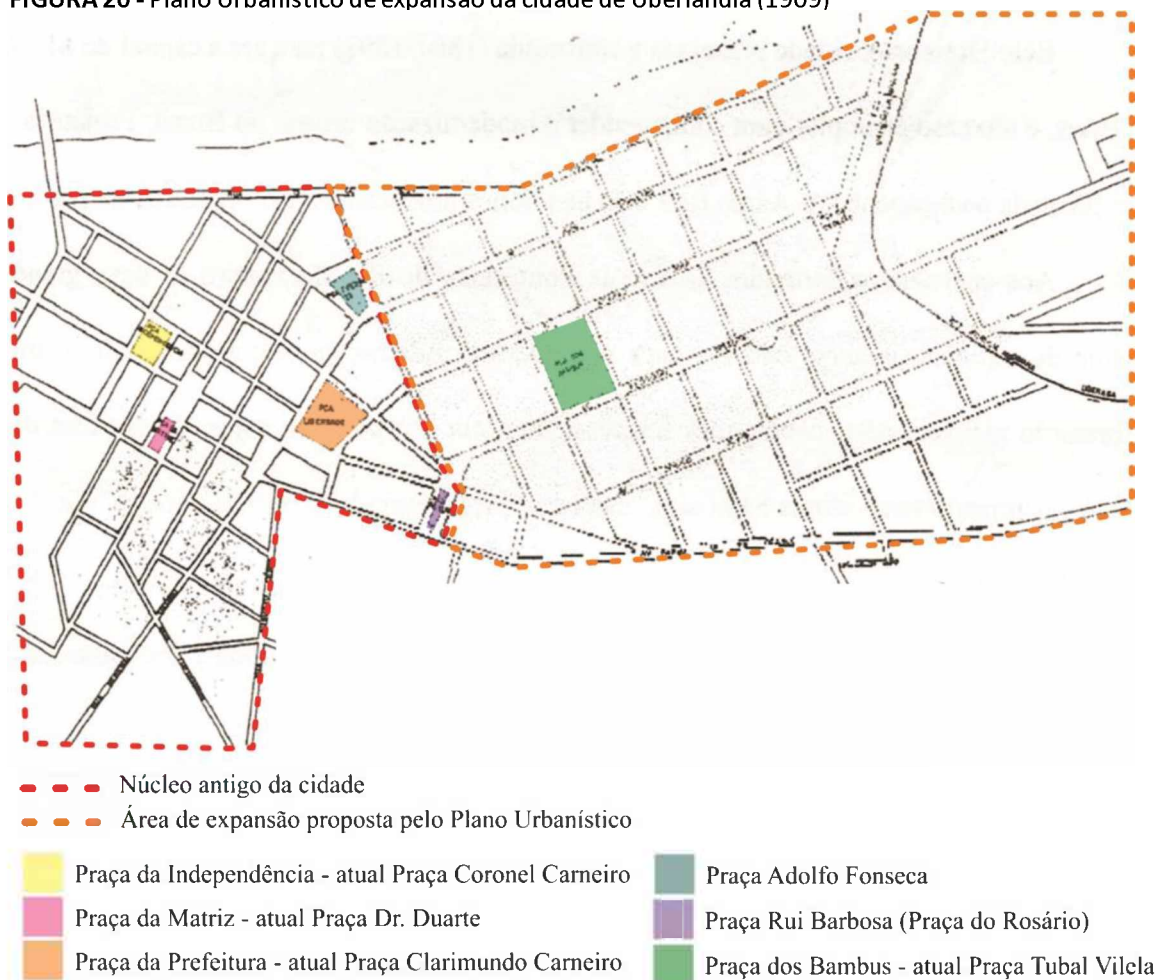
FIGURA 19 - Imagens da Ferrovia Mogiana (1895)



Até este momento a cidade crescia sem um ordenamento aparente, mas em 1908, o prefeito Alexandre Marquez (1908/12), encomenda um Plano Urbanístico (figura 20) para nortear a expansão da cidade, implantado em 1909. O plano foi desenvolvido pelo engenheiro Mellor Ferreira Amado e consistia na ampliação do perímetro urbano a partir do núcleo antigo da cidade (Fundinho) com a criação de seis avenidas. As avenidas iniciavam nas praças existentes e terminavam na estação ferroviária.

É importante destacar que a cidade já contava com duas praças no seu núcleo antigo, a Praça da Matriz e a Praça da Independência. (...) As avenidas Afonso Pena e João Pinheiro iniciavam na antiga Praça da Prefeitura, primitivo cemitério, hoje Praça Clarimundo Carneiro. Na Praça Adolfo Fonseca, iniciava a avenida Cipriano Del Fávero, e da Praça Rui Barbosa, mais três avenidas: Floriano Peixoto, Cesário Alvim e Rio Branco. (GUERRA, 1998, p.62)

FIGURA 20 - Plano Urbanístico de expansão da cidade de Uberlândia (1909)



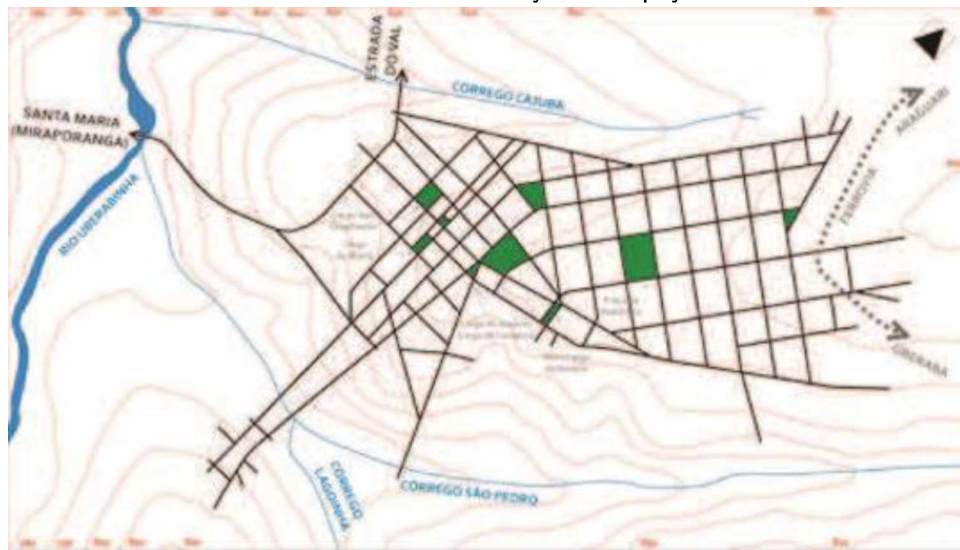
Fonte: COLESANTI, M.T.M.; 1995. Adaptado pela autora, 2016

Na década de 1920, a cidade consolida-se em duas regiões distintas: primeiro núcleo, atual bairro Fundinho, com traçado mais irregular, e a parte alta, atual Centro, com traçado ortogonal, vias públicas planas, retas e simétricas que davam suporte à materialização do discurso do progresso e modernização. Os espaços livres, antes originados com caráter utilitário, passam a configurar espaços em quadras, como é o caso da atual Praça Tubal Vilela, uma das mais importantes da época e ainda hoje o ponto central mais importante da

cidade em relação à identidade, simbolismo, local de encontro e sociabilidade. No ano de 1929, a cidade passa a se chamar Uberlândia.

O núcleo original e sua expansão urbana proposto até o encontro com a estação da Estrada de Ferro Mogiana estão indicados no mapa abaixo, com destaque para seus espaços livres na segunda década do século XX.

FIGURA 21 - Trama urbana de Uberlândia em 1920 com a locação dos espaços livres



Fonte: COCOZZA, G. de P.; OLIVEIRA, L.M., 2013

Em meados de 1940, a cidade com cerca de 40 mil habitantes, amplia seus limites e surgem as primeiras ocupações periféricas desconectadas do traçado original. De acordo com Coccozza; Oliveira (2013), neste período a cidade pode ser caracterizada por duas zonas distintas: centro e periferia (atual pericentral). O padrão da malha ortogonal xadrez regeu a maioria dos novos parcelamentos, em uma tentativa de costura entre os novos loteamentos e o centro da cidade.

Porém, diminuiu a preocupação com os espaços livres, sejam eles funcionais ou áreas de lazer, sendo a rua o principal elemento de estruturação da vida urbana, pela baixa densidade de ocupação e ainda, a pouca presença de automóveis. Nesta época devido ao crescimento da cidade, esta apresentava diversos problemas, levando a encomenda de um novo Plano Urbanístico, desenvolvido pelo DGMG – Departamento Geográfico do Estado de Minas Gerais, inspirado no movimento urbanístico norte-americano “City Planning”, sendo entregue à Prefeitura em 1954.

As décadas de 1950 a 1970 são marcadas por várias transformações na paisagem da cidade de Uberlândia, como a transformação de alguns cursos d'água em infraestrutura viária, o que faz com que os fundos de vale deixem de ser barreiras para o crescimento das cidades. Outro ponto de transformação é o surgimento de outros modelos de parcelamento do solo, com largas avenidas arborizadas e praças originadas do traçado radial, como o bairro Roosevelt (1956), projetado pelo arquiteto João Jorge Coury, inspirado em grandes referenciais do modelo cidade-jardim, como as cidades de Goiânia e Belo Horizonte.

A construção dos primeiros edifícios verticais, voltados à população de alta renda, substituem antigas construções, alterando não só a paisagem urbana como também o padrão morfológico da região central. Mas a maior de todas as intervenções marca o fim deste período: a transposição dos trilhos da ferrovia para o norte da cidade.

Em Uberabinha os projetos urbanísticos disciplinaram, delimitaram e impuseram aos habitantes, desde muito cedo, verdadeiras “muralhas”. Se no final do século XIX, a Mogiana justificou e fundamentou a abertura de amplas e simétricas avenidas, em pouco mais de 30 anos de sua inauguração, os discursos políticos a apontavam como um “estrago na paisagem”. (LOPES, 2010, p.116)

Visto como uma grande barreira física que impedia o crescimento, há a construção de uma nova linha férrea e estação ferroviária ao norte da cidade. A antiga área do pátio ferroviário dá lugar à atual Praça Sérgio Pacheco, que será tratada posteriormente, por se tratar do objeto de estudo desta pesquisa; e no local das antigas linhas férreas estrutura-se uma importante avenida, a atual Av. João Naves de Ávila. Desse modo, na década de 1970, a cidade expande em todas as direções, mas principalmente em direção à nova estação Mogiana. Os espaços livres públicos caracterizados principalmente pelas praças se encontram pulverizados na malha urbana.

Nas décadas de 1970 e 1980 a cidade cresce economicamente e torna-se um ponto nodal de ligação entre o Sul e o norte do Brasil. Com este intenso movimento e a política rodoviarista, difundida pelo Estado desde os anos de 1950, as estradas fragmentam o tecido urbano e aliadas à especulação imobiliária, redesenham o crescimento da cidade, transferindo-o para a Zona Sul. Com o crescimento populacional os loteamentos que antes se distribuíam de

modo mais equilibrado, surgem agora nas regiões periféricas, sem infraestrutura básica e com ausência de espaços livres.

Como reflexo destas alterações no sistema viário e conseqüentemente na dinâmica de crescimento da cidade, a prefeitura inicia um conjunto de obras de qualificação do sistema viário, sendo mais marcante a canalização de córregos para a implantação da Av. Rondon Pacheco e a Av. Anselmo Alves dos Santos, que liga o centro ao Parque do Sabiá, maior e mais importante espaço livre público da cidade de Uberlândia. O Parque do Sabiá é inaugurado em 1982 e surge inicialmente como um complexo de lazer voltado somente para a classe trabalhadora, com zoológico, parque infantil, parque aquático, aquário, pista de caminhada e quadras poliesportivas. Será abordado posteriormente, também por se tratar de um dos objetos de estudos desta pesquisa, mostrando seu histórico e configuração na cidade.

Ao final do século XX, pelo seu grande crescimento econômico e modernização do setor agrícola, o tecido urbano da cidade de Uberlândia se transforma tornando mais complexo e ao mesmo tempo problemático em questões urbanas e estruturais. O período é marcado pelo surgimento de novos loteamentos com baixa qualidade espacial, mas ao mesmo tempo pela visão de uma cidade mais verde e moderna, com a implantação do loteamento Jardim Karaíba (1982), com grandes espaços livres frontais aos lotes em substituição aos espaços verdes públicos exigidos pela legislação (Decreto-lei 69/77) e destinado às classes médias e de alta renda. Já os espaços livres (parques e praças) dos novos loteamentos periféricos destinados à população de baixa renda, são mostrados apenas em projeto para aprovação, não sendo implantados ou sendo utilizados para outros fins.

Com a chegada do século XXI, a Zona Sul se desenvolve e surgem os primeiros condomínios fechados, marcando a segregação espacial. Em favor dos espaços livres públicos, questões ambientais são debatidas no Brasil e no mundo através de políticas do meio ambiente. Com isso, são criados na cidade de Uberlândia novos parques municipais em áreas de proteção ambiental, como o Parque Linear do Rio Uberabinha (2012), resultado de concurso público, com o principal objetivo de ser um eixo de lazer, cultura e educação ambiental, costurando a área central com os bairros antes segregados.

Segundo Coccozza; Oliveira (2013), dois aspectos são importantes destacar quando se trata de espaços livres urbanos da cidade de Uberlândia. O primeiro refere-se à perda da sua condição qualitativa e de seu papel como organizador do tecido urbano. O segundo aspecto é a gestão deste sistema na cidade. Isso, pois com o crescimento econômico e populacional, há a priorização de intervenções no sistema viário, no sistema de abastecimento de água e energia, mas pouco se faz relacionado ao sistema de espaços livres urbanos. O espaço livre público desta forma perde seu valor e significado, dando lugar principalmente a espaços de lazer e integração privados, como os condomínios fechados.

De modo a compreender a distribuição dos espaços livres públicos na malha urbana da cidade de Uberlândia atualmente, foi realizado um levantamento destes espaços, priorizando parques e praças, espaços estes onde estão localizados os espaços infantis públicos, e separados por setor. Como base para esta produção, foram utilizados dados do BDI 2015 (Banco de Dados Integrados) e Caderno Informativo 2015, retirados do site da Prefeitura Municipal de Uberlândia; da Secretaria de Meio Ambiente (SEMEIAM) e através de pesquisa de campo realizada pela pesquisadora.

Em relação às praças, através de dados colhidos do Caderno Informativo 2015, da Prefeitura Municipal de Uberlândia, a cidade de Uberlândia possui em sua Zona Urbana, um total de duzentos e quarenta e quatro (244) praças, sendo: sessenta e duas praças (62) no Setor Central, quarenta e uma (41) praças no Setor Norte, cinquenta e duas (52) praças no Setor Sul, sessenta e três (63) praças no Setor Leste e vinte e seis (26) praças no Setor Oeste.

Porém, tomando-se como definição o conceito de praça associado aos estudos de espaços livres públicos, tem-se de acordo com Robba; Macedo (2010) que as praças são espaços livres de edificação, públicos e urbanos, destinados ao lazer e ao convívio da população, acessíveis aos cidadãos e livres de veículos. Por isso, nem todos os espaços ajardinados das cidades são praças, podendo também ser classificados como jardins urbanos. Os jardins urbanos são espaços livres que permitem a melhoria da qualidade ambiental, no que diz respeito à circulação do ar, insolação e drenagem.

Desse modo, a classificação e quantificação de praças realizada pela Prefeitura Municipal de Uberlândia foi revisada com base nos estudos dos espaços livres públicos e suas definições. Os espaços apenas denominados praças em sua nomenclatura, mas que não possuem

nenhum elemento de lazer ou estar (mobiários, caminhos, parques infantis, academias ao ar livre) ou que possibilitasse convívio da população, foram desconsiderados nesta nova classificação. Com isso, de acordo com a nova definição, a cidade de Uberlândia possui em sua zona urbana um total de cento e trinta e sete (137) praças, sendo destas: quarenta e sete (47) no Setor Central, vinte e seis (26) no Setor Norte, vinte e uma (21) no Setor Sul, vinte e nove (29) no Setor Leste e quatorze (14) no Setor Oeste.

Em relação aos parques, também chamados de unidades de conservação ambiental pela lei 9.985/2000, a cidade de Uberlândia possui onze (11) em seu total, sendo um (1) na Zona Rural e dez (10) na Zona Urbana. Dos 10 (dez) parques urbanos, nove (9) estão descritos no Caderno Informativo 2015, BDI 2015 e site da Prefeitura Municipal de Uberlândia, e um (1) foi levantado através de pesquisa de campo para a produção dos mapas de espaços livres públicos da cidade, o Parque Linear Cachoeirinha, inaugurado no ano de 2016, como mostra a tabela 01.

TABELA 01 - Unidades de conservação ambiental (UCs) de Uberlândia

PARQUES MUNICIPAIS		
CARACTERIZAÇÃO	LOCALIZAÇÃO	ÁREA (ha)
Parque Ecológico São Francisco	Zona Rural	119,23
Parque Municipal do Distrito Industrial	Setor Norte	22,00
Parque Municipal Victório Siquierolli		23,23
Parque Municipal Gávea	Setor Sul	11,99
Parque Municipal Santa Luzia		26,83
Parque Linear Cachoeirinha		3,4
Parque Municipal Luizote de Freitas	Setor Oeste	5,59
Parque Municipal do Mansour		11,72
Parque Natural Municipal do Óleo		18,75
Parque Linear do Uberabinha	Setor Oeste/Central	10,00
Parque Municipal Virgílio Galassi - Sabiá	Setor Leste	185,00

Fonte: BDI 2015 e Prefeitura Municipal de Uberlândia. Adaptado pela autora, 2016

A pesquisa dos espaços livres públicos na cidade de Uberlândia resultou na produção de mapas indicativos, separados pelos setores da cidade, e com a classificação quanto à presença ou não de espaços infantis públicos nestes. Esta produção foi de grande

importância para o conhecimento dos espaços infantis públicos, em relação a quantidade e setorização, possibilitando dessa forma a escolha dos objetos de estudo desta pesquisa. Também como fonte de informação, através do Censo 2010, retirado do site da Prefeitura Municipal de Uberlândia, tem-se calculada a densidade de cada setor. O mapa 01 que engloba toda a cidade de Uberlândia e os mapas 02 a 06, mapas dos setores da cidade, são demonstrados a seguir, precedidos de breves análises.

Por constituir o núcleo de origem da cidade de Uberlândia, quando o espaço livre público era ainda considerado de grande importância na estruturação da cidade, o Setor Central possui a maior quantidade de praças, num total de quarenta e sete (47). O **Setor Central** (mapa 02) compreende os bairros: Brasil, Bom Jesus, Nossa Senhora Aparecida, Martins, Centro, Cazeca, Osvaldo Rezende, Fundinho, Lídice, Daniel Fonseca e Tabajaras. Apesar da grande quantidade de praças, apenas seis (6) destas possuem espaços infantis, sendo elas: Praça Ana Diniz, Hermínia Zocolli Costa, Participação, Nicolau Feres, Alayde Rezende Pereira e Sérgio Pacheco. Nota-se que o núcleo de formação original não possui espaços destinados à criança, visto que a importância destes espaços surge acompanhando o crescimento da cidade. Também parte deste setor, tem-se o Parque Linear do Uberabinha. Com uma área de 13,6Km² e uma população de 84.903 pessoas, a densidade do setor é aproximadamente 6242 pessoas/Km².

O **Setor Norte** (mapa 03) compreende os bairros Distrito Industrial, Minas Gerias, Nossa Senhora das Graças, Marta Helena, Residencial Gramado, Santa Rosa, Pacaembu, Maravilha, Presidente Roosevelt, Jardim Brasília e São José. Possui uma área de 19,6Km² e uma população em torno de 93.267 pessoas, resultando em uma densidade de 4.758 pessoas/Km². Como já demonstrado possui vinte e seis (26) praças, sendo destas nove (9) com espaços infantis, concentrados ao sul e a leste do setor. São elas: Praça dos Buritis, Tenente-coronel Edson Carneiro, Primeiro de Maio, Alarico Assunção, José Alair Mendes, Guilherme Freitas Paraíso, Lincoln, Clarinda de Freitas e Tancredo Silva Pinto. Dos dois (2) parques existentes no setor, apenas o Parque Municipal Victório Siquierolli possui espaço infantil. Os parques serão tratados de maneira mais detalhada posteriormente.

O **Setor Leste** (mapa 04) compreende os bairros Granja Marileusa, Aclimação, Morada dos Pássaros, Jardim Ipanema, Umuarama, Alto Umuarama, Custódio Pereira, Grand Ville, Portal

do Vale, Residencial Integração, Morumbi, Alvorada, Tibery, Santa Mônica, Segismundo Pereira, Novo Mundo e Nova Alvorada. Possui vinte e nove (29) praças, sendo destas cinco (5) com espaços infantis, concentrados ao sul e a oeste do setor. São elas: Praça Durval Gomes Xavier, Senador Camilo Chaves, Américo Ferreira de Abreu, Alcides Borges Oliveira e Praça Said Chacur. Localizado no setor encontra-se apenas um (1) parque, porém o maior em extensão e o mais utilizado da cidade, o Parque do Sabiá. Este setor possui uma densidade de 6.758 pessoas/Km², visto sua área de 20,27Km² e população de 137.000 pessoas.

O **Setor Sul** (mapa 05) é formado pelos bairros Saraiva, Vigilato Pereira, Lagoinha, Carajás, Pampulha, Tubalina, Patrimônio, Cidade Jardim, Morada da Colina, Jardim Karaíba, Jardim Inconfidência, Granada, Santa Luzia, Nova Uberlândia, Gávea, Jardim Sul, Laranjeiras, São Jorge e Shopping Park. Das vinte e uma (21) praças do setor, apenas uma (1), a Praça José Motta, localizada na divisa com o Setor Central, possui equipamentos infantis. Todos os três (3) parques possuem espaços infantis, sendo eles: Parque Municipal Gávea, Parque Municipal Santa Luzia e Parque Linear Cachoeirinha. Com uma área de 35,39Km² e uma população de 125.842 pessoas, a densidade do setor é aproximadamente 3.555 pessoas/Km².

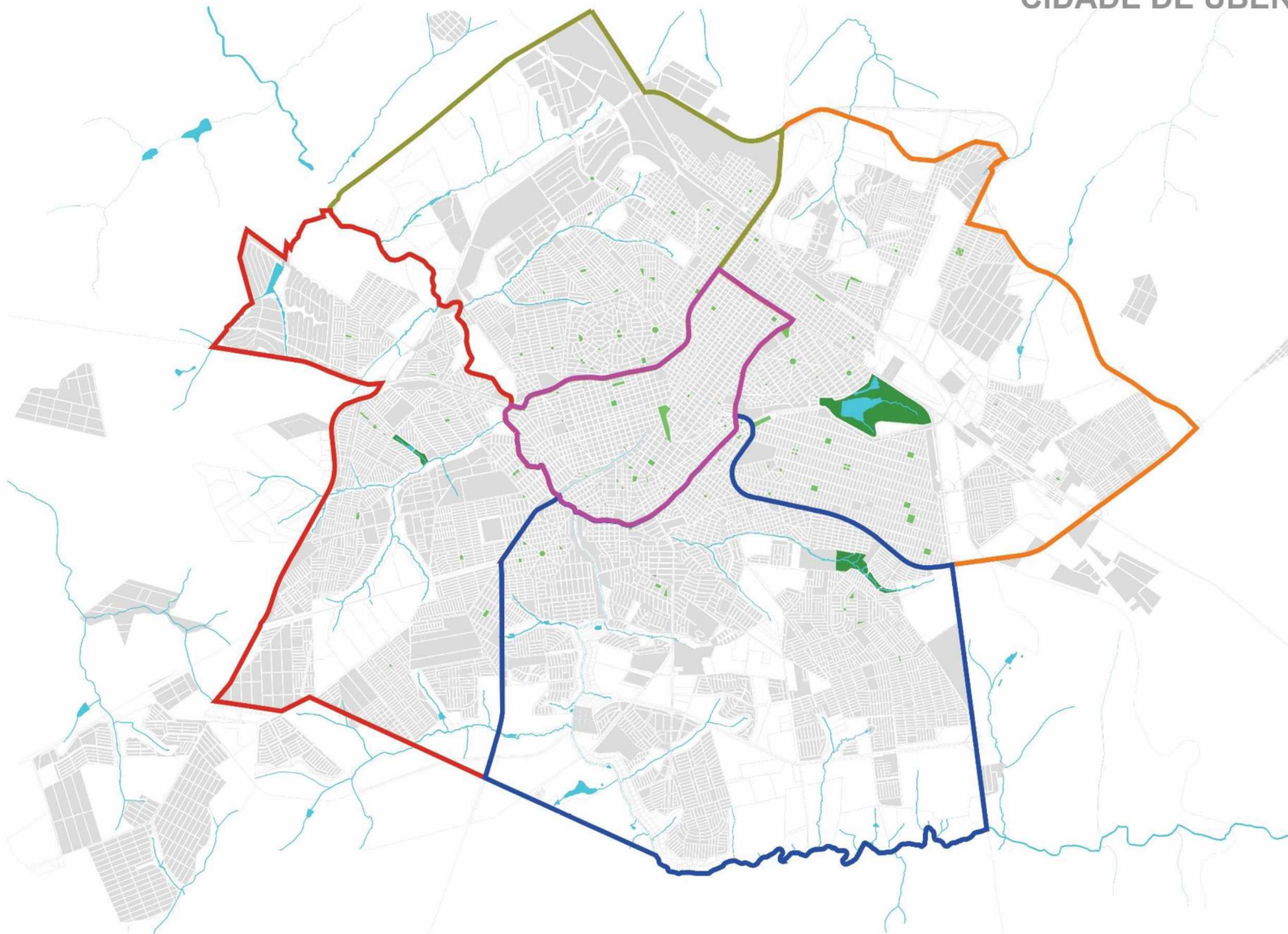
O **Setor Oeste** (mapa 06) compreende os bairros Morada do Sol, Guarani, Tocantins, Taiaman, Jardim Patrícia, Dona Zulmira, Luizote de Freitas, Jaraguá, Mansour, Chácaras Tubalina e Quartel, Jardim Europa, Planalto, Panorama, Jardim das Palmeiras, Jardim Holanda e Jardim Canaã. Com uma área de 41,04Km² e uma população em torno de 140.539 pessoas, o setor tem uma densidade de 3.424 pessoas/Km². Possui quatorze (14) praças, sendo destas apenas uma (1) com a presença de espaço infantil. É denominada Praça Sargento Ariston Souza Milhomen e se localiza próxima a divisa com o Setor Central. Com a maior concentração de parques municipais, o Setor Oeste abriga quatro (4), sendo: Parque Municipal Luizote de Freitas, Parque Municipal do Mansour, Parque Natural Municipal do Óleo e Parque Linear do Uberabinha. Apesar da maior quantidade, apenas um deles possui equipamentos infantis: o Parque Municipal Luizote de Freitas.

Apesar de demonstrada a perda de valor dos espaços livres públicos (praças e parques), pela escassez destes em diversas regiões da cidade, nota-se que ainda são os principais espaços

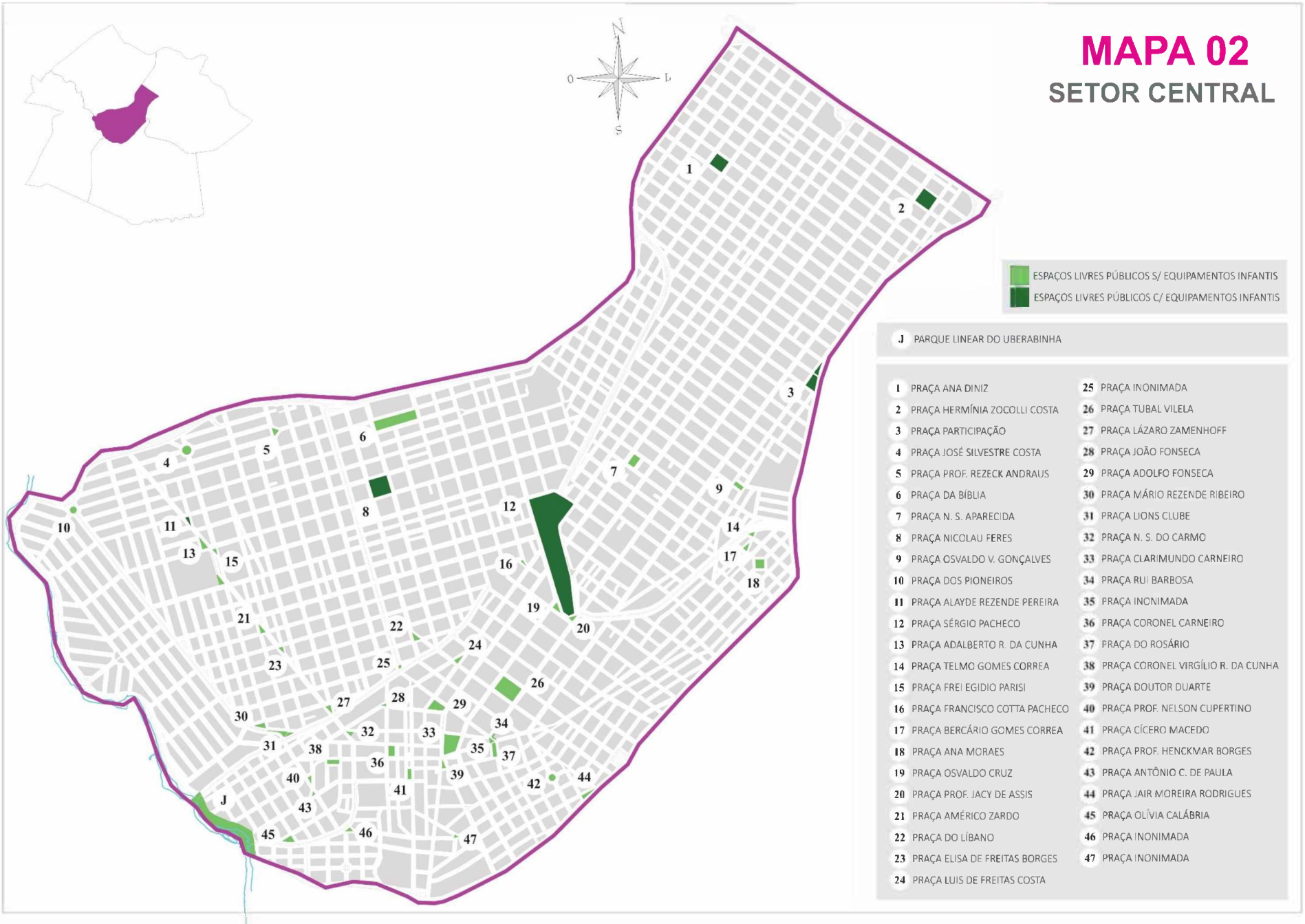
que abrigam os espaços infantis públicos e que dessa forma contribuem para a relação das crianças com a cidade e permitem a sua sociabilização. Para a escolha dos dois objetos de estudo: o “Mundo da Criança” do Parque do Sabiá e o parque infantil da Praça Sérgio Pacheco, alguns aspectos foram considerados, mas principalmente a importância dos espaços livres públicos onde estão inseridos. Os motivos de tais escolhas são apresentados nos subcapítulos a seguir.

MAPA 01

CIDADE DE UBERLÂNDIA

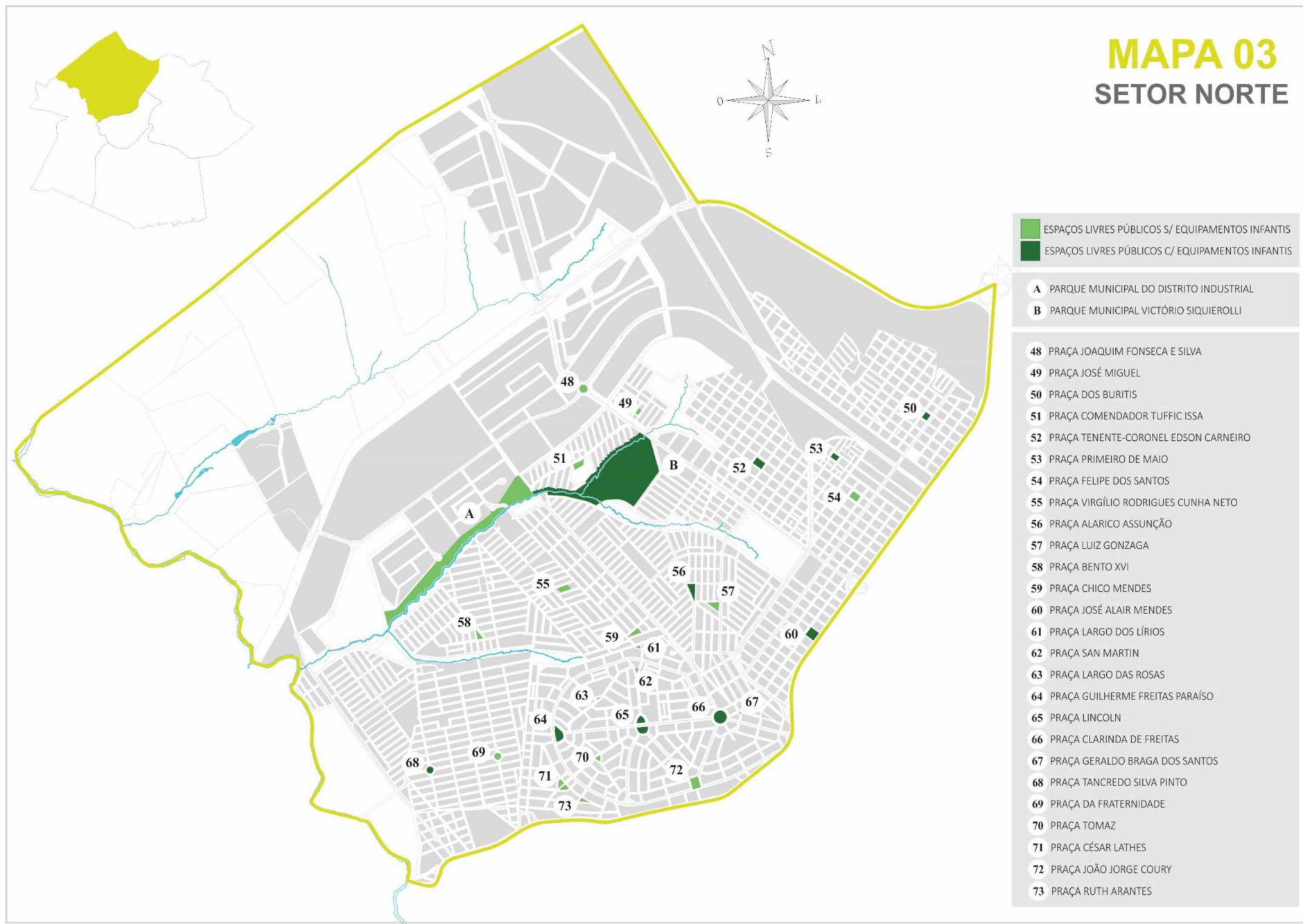


MAPA 02 SETOR CENTRAL



- ESPAÇOS LIVRES PÚBLICOS S/ EQUIPAMENTOS INFANTIS
- ESPAÇOS LIVRES PÚBLICOS C/ EQUIPAMENTOS INFANTIS

J PARQUE LINEAR DO UBERABINHA	
1 PRAÇA ANA DINIZ	25 PRAÇA INONIMADA
2 PRAÇA HERMÍNIA ZOCOLLI COSTA	26 PRAÇA TUBAL VILELA
3 PRAÇA PARTICIPAÇÃO	27 PRAÇA LÁZARO ZAMENHOFF
4 PRAÇA JOSÉ SILVESTRE COSTA	28 PRAÇA JOÃO FONSECA
5 PRAÇA PROF. REZECK ANDRAUS	29 PRAÇA ADOLFO FONSECA
6 PRAÇA DA BÍBLIA	30 PRAÇA MÁRIO REZENDE RIBEIRO
7 PRAÇA N. S. APARECIDA	31 PRAÇA LIONS CLUBE
8 PRAÇA NICOLAU FERES	32 PRAÇA N. S. DO CARMO
9 PRAÇA OSVALDO V. GONÇALVES	33 PRAÇA CLARIMUNDO CARNEIRO
10 PRAÇA DOS PIONEIROS	34 PRAÇA RUI BARBOSA
11 PRAÇA ALAYDE REZENDE PEREIRA	35 PRAÇA INONIMADA
12 PRAÇA SÉRGIO PACHECO	36 PRAÇA CORONEL CARNEIRO
13 PRAÇA ADALBERTO R. DA CUNHA	37 PRAÇA DO ROSÁRIO
14 PRAÇA TELMO GOMES CORREA	38 PRAÇA CORONEL VIRGÍLIO R. DA CUNHA
15 PRAÇA FREI EGÍDIO PARISI	39 PRAÇA DOUTOR DUARTE
16 PRAÇA FRANCISCO COTTA PACHECO	40 PRAÇA PROF. NELSON CUPERTINO
17 PRAÇA BERCÁRIO GOMES CORREA	41 PRAÇA CÍCERO MACEDO
18 PRAÇA ANA MORAES	42 PRAÇA PROF. HENCKMAR BORGES
19 PRAÇA OSVALDO CRUZ	43 PRAÇA ANTÔNIO C. DE PAULA
20 PRAÇA PROF. JACY DE ASSIS	44 PRAÇA JAIR MOREIRA RODRIGUES
21 PRAÇA AMÉRICO ZARDO	45 PRAÇA OLÍVIA CALÁBRIA
22 PRAÇA DO LÍBANO	46 PRAÇA INONIMADA
23 PRAÇA ELISA DE FREITAS BORGES	47 PRAÇA INONIMADA
24 PRAÇA LUIS DE FREITAS COSTA	



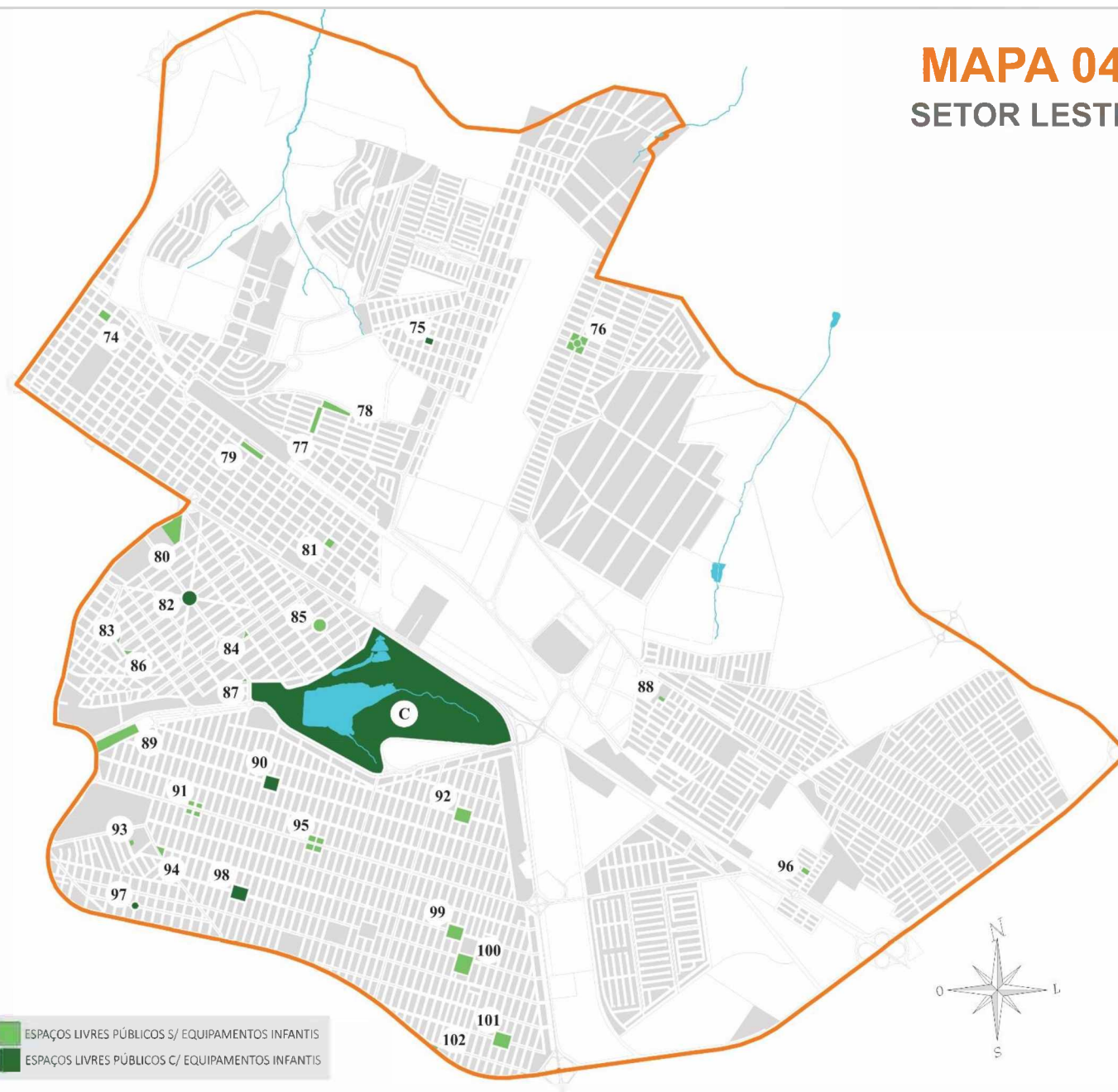
MAPA 04 SETOR LESTE



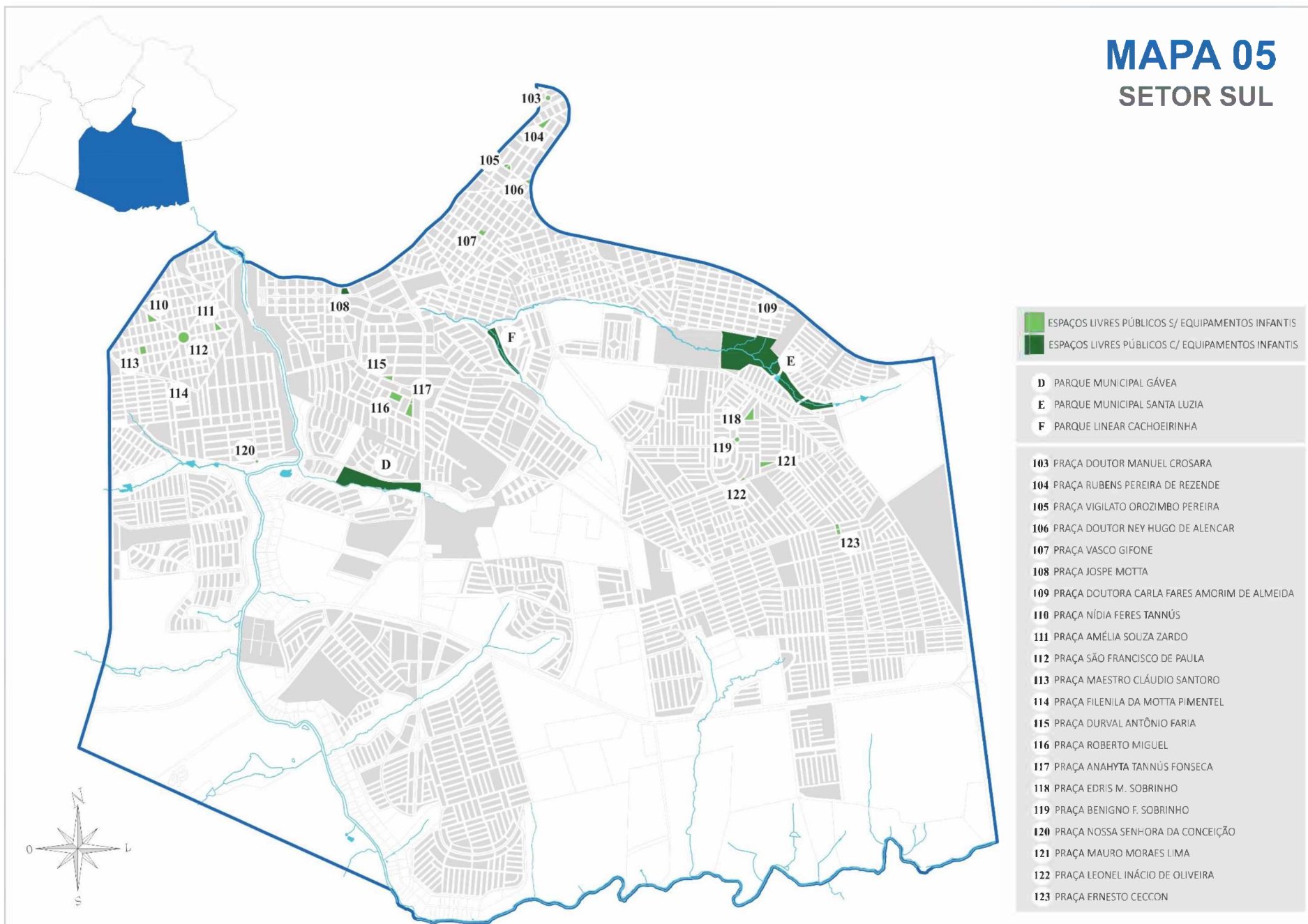
C PARQUE MUNICIPAL VIRGÍLIO GALASSI SABIÁ

- 74 PRAÇA URIAS BATISTA SANTOS
- 75 PRAÇA DURVAL GOMES XAVIER
- 76 PRAÇA BANDEIRANTE
- 77 PRAÇA SEBASTIÃO DE BRITO
- 78 PRAÇA PEDRO MENDES DA SILVA
- 79 PRAÇA WEBERT JÚNIO FONSECA
- 80 PRAÇA CIVICA DÉCIO DE MAGALHÃES TIBERY
- 81 PRAÇA INDEPENDÊNCIA
- 82 PRAÇA SENADOR CAMILO CHAVES
- 83 PRAÇA JOÃO BATISTA DE LIMA
- 84 PRAÇA CHAMPAGNAT
- 85 PRAÇA RENATO HUMBERTO CALCAGNO
- 86 PRAÇA ANÍSIA MARIA DE JESUS
- 87 PRAÇA GILSON GOMIDE MACHADO
- 88 PRAÇA JUAREZ GARCIA NUNES
- 89 PRAÇA CÍVICA
- 90 PRAÇA AMÉRICO FERREIRA DE ABREU
- 91 PRAÇA LUIZ FINOTTI
- 92 PRAÇA HÉLVIO CARDOSO
- 93 PRAÇA DOS MENINOS
- 94 PRAÇA DOUTOR KAZUAKI TAZINI
- 95 PRAÇA APARECIDO ÁLVARES
- 96 PRAÇA ODETE REZENDE PEREIRA
- 97 PRAÇA ALCIDES BORGES OLIVEIRA
- 98 PRAÇA SAID CHACUR
- 99 PRAÇA DOUTOR FAUSTO SAVASTANO
- 100 PRAÇA DO CENTENÁRIO
- 101 PRAÇA CALIMÉRIO LOBATO
- 102 PRAÇA MESTRE CAPELA

- ESPAÇOS LIVRES PÚBLICOS S/ EQUIPAMENTOS INFANTIS
- ESPAÇOS LIVRES PÚBLICOS C/ EQUIPAMENTOS INFANTIS

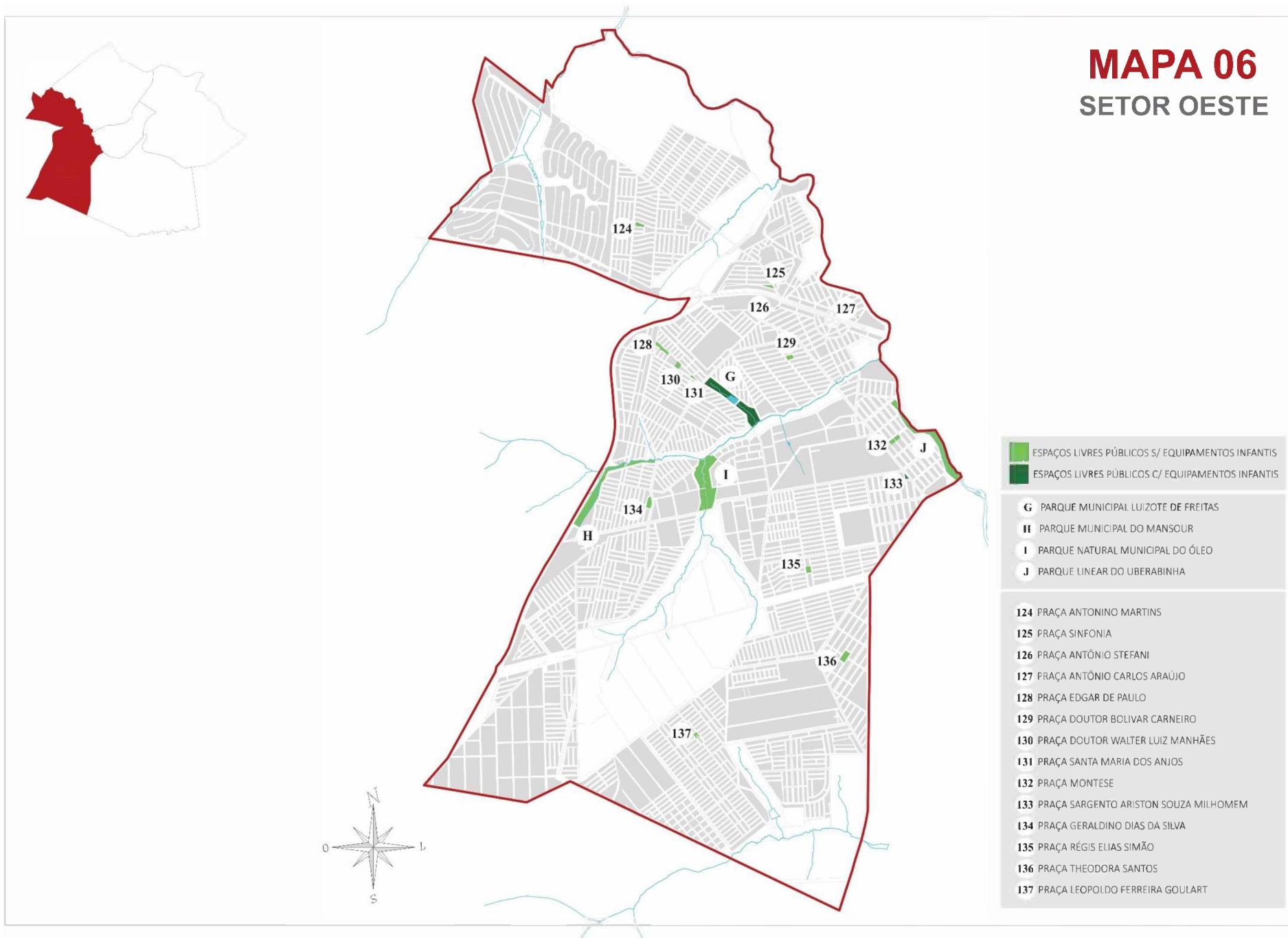


MAPA 05 SETOR SUL



MAPA 06

SETOR OESTE



2.1.1.1. O PARQUE DO SABIÁ COMO INSTRUMENTO DE LAZER

Como já observados na tabela 01 e nos mapas setoriais, a cidade de Uberlândia possui um total de onze (11) parques, sendo apenas um (1) na Zona Rural e dez (10) na Zona Urbana. Como único parque da Zona rural, o Parque Ecológico São Francisco (2003) compreende uma área de preservação ambiental próxima à cachoeira de Sucupira. Já na Zona urbana, tem-se parques distribuídos em todos os setores da cidade. No **SETOR NORTE**, o **Parque Municipal do Distrito Industrial (1997)** também conhecido como “Cinturão Verde”, surge da necessidade de criação de uma barreira entre o Distrito Industrial e bairros adjacentes visando amenizar os possíveis transtornos ocasionados pela emissão de poluentes. É uma importante reserva de vegetação nativa, constituído por áreas de preservação permanente e faixas marginais do Córrego Liso.

Também ao norte da cidade, encontra-se o **Parque Municipal Victório Siquierolli (1996)**, constituindo uma área de preservação permanente dos córregos Liso e Carvão. Além disso, abriga um Núcleo de Educação Ambiental, aberto à comunidade escolar e demais segmentos da sociedade, com um museu e atividades destinadas ao conhecimento ambiental, como as trilhas orientadas. Conta também com um teatro de arena utilizado para diversas atividades ao ar livre e com um parque infantil. Assim como mostram as imagens (figura 22), o espaço infantil é caracterizado pela presença de brinquedos de tipologia e material comum (eucalipto) nos espaços infantis encontrados na cidade.

FIGURA 22 – Parque infantil do Parque Municipal Victório Siquierolli



Fonte: Imagens da autora, 2017

No **SETOR SUL** o **Parque Gávea (2011)** conta com orquidário, estação de ginástica, Núcleo de Educação Ambiental, pista para caminhada e trilha. Em junho de 2013 recebeu o projeto

Sistema Solar no Parque, que consiste em esculturas do arco do Sol e dos oito planetas que integram o sistema solar, distribuídos ao longo da pista de caminhada, com a mesma relação de distâncias e tamanhos que se apresentam no céu; e um planetário, cuja finalidade é aproximar a ciência da população. O projeto é fruto de uma parceria entre o Museu Diversão com Ciência e Arte (DICA), do Instituto de Física da Universidade Federal de Uberlândia (Infs/UFU) e a Prefeitura Municipal de Uberlândia.

Em parceria com a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design (FAUeD/UFU) foi desenvolvido o projeto da chamada Praça da Tabela Periódica. São brinquedos infantis elaborados de forma a permitir a interação das crianças diretamente com os elementos da tabela periódica, criando uma experiência mais atraente para o aprendizado de Química fora das salas de aula (figura 23). Além destes brinquedos didáticos, tem-se a presença de um parque infantil convencional (figura 24), seguindo também o mesmo padrão dos parques infantis existentes na cidade.

FIGURA 23 – Praça da Tabela Periódica no Parque Gávea



Fonte: Imagens da autora, 2017

FIGURA 24 – Parque infantil convencional no Parque Gávea



Fonte: Imagens da autora, 2017

Já o **Parque Municipal Santa Luzia (1997)**, também no Setor Sul, é uma reserva quase toda ocupada por vegetação nativa, onde estão localizadas diversas nascentes do Córrego Lagoinha. Possui também um Núcleo de Educação Ambiental, com oficinas específicas e caminhadas em trilhas para instrução de valorização e proteção aos vários recursos naturais. Possui quadra esportiva e um parque infantil (figura 25). Este, porém encontra-se totalmente descuidado, com brinquedos incompletos e totalmente descaracterizado, o que impede a sua utilização para os fins propostos.

FIGURA 25 – Parque infantil do Parque Municipal Santa Luzia - descaracterizado



Fonte: Imagens da autora, 2017

O **Parque Linear Cachoeirinha**, inaugurado no final de 2016, foi construído com recursos do Programa Buriti, desenvolvido pelo Departamento de Água e Esgoto (DMAE). Se localiza entre os bairros Jardim Inconfidência e Vigilato Pereira, e conta com uma área de 34 mil

metros quadrados. Em seu projeto foi proposto um programa com academia ao ar livre, calçadas, ciclovias, paisagismo, estares, parque infantil, sendo todos os espaços pensados levando em consideração acessibilidade, inclusive com a presença de pisos podotáteis. O parque infantil (figura 26) segue o mesmo padrão, com brinquedos pré-fabricados em eucalipto.

FIGURA 26 – Parque infantil do Parque Linear Cachoeirinha



Fonte: Imagens da autora, 2017

No **SETOR OESTE**, o **Parque Municipal Luizote de Freitas (1987)** compreende uma área de preservação ecológica permanente com uma das oito nascentes do Córrego do Óleo. Em seu interior possui um grande lago e áreas verdes voltadas para o lazer e a prática esportiva. Possui um parque infantil, com a mesma configuração padrão, mas em ótimo estado de conservação e manutenção, com brinquedos novos, coloridos e bem cuidados (figura 27). O **Parque Municipal do Mansour (1997)** é também uma área de preservação e possui as principais nascentes do denominado Córrego do Óleo. O **Parque Natural Municipal do Óleo (2004)** também no setor Oeste, foi criado como uma forma de preservação e conservação do córrego de mesmo nome. Em seu calçadão com equipamentos de ginástica ao ar livre são desenvolvidas diversas atividades esportivas e culturais.

FIGURA 27 – Parque infantil do Parque Municipal Luizote de Freitas



Fonte: Imagens da autora, 2017

O *Parque Linear do Uberabinha (2009)* foi criado como forma de recuperação das matas ciliares dentro do perímetro urbano, transformando-as em áreas de lazer e circulação de pedestres e ciclistas, além de unir diversos bairros e comunidades, como forma de reanimar um modo de vida público. O projeto do parque (1999) foi escolhido através de concurso público nacional promovido pela Prefeitura Municipal de Uberlândia, tendo como vencedor o projeto desenvolvido pelos professores³ da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design da UFU. Como conceitos fundamentais do plano de urbanização do rio foram colocados o reconhecimento da diversidade dos sujeitos e das identidades que ali conviverão e a promoção da sociabilidade democrática, com a nucleação de serviços e equipamentos urbanos.

Com base nestes conceitos, o projeto consiste nos seguintes serviços e equipamentos: instalações paisagísticas e de melhoramento ambiental – bosques, pequenos arboredos e arborização de sombreamento; decks, terminais, paradas de veículos de transporte público, ciclovias e largas calçadas situados nas áreas e vias do entorno; e equipamentos de suporte e lazer, como bicicletários, bancos, quadras poliesportivas, campos de futebol, equipamentos de ginástica, parques infantis, pavilhões comerciais com múltiplos fins: conveniências, farmácias, restaurantes, lanchonetes e pequenos serviços, espaços culturais, com anfiteatros

³ Coordenador Ricardo Ribeiro Pereira e professores Patrícia Pimenta Azevedo, Victor Aramis Berte, Elza Cristina Santos, Luis Eduardo Santos Borda, Maria Beatriz Camargo Cappello e Adriano Tomitão Canas.

cobertos e áreas para exposições, além de postos de primeiros socorros, monitoria de esportes e serviços de controle à violência. Todos estes serviços e equipamentos seriam dispostos em estações, as quais estruturariam todo o parque linear (figura 28).

FIGURA 28 - Parque Linear do Uberabinha



Fonte: Imagens da autora, 2017

A implantação do Parque Linear do Uberabinha surge da Lei Complementar Nº 78, de 27 de Abril de 1994, que dispõe sobre o Plano Diretor do Município de Uberlândia, que na seção Uso e ocupação do Solo previa “proteção aos fundos de vale, aos parques e bosques públicos com total restrição à ocupação e edificação, exceto às áreas destinadas à recreação pública” e na seção Meio Ambiente propunha diretrizes como “realizar um levantamento das condições ambientais atuais dos cursos de água do Município, incluindo os da área urbana, com vistas à preservação e recuperação daqueles que já estiverem degradados”, “elaborar e implantar um plano integrado de aproveitamento dos potenciais de pesquisa e lazer em áreas verdes e fundos de vale” e “desenvolver os projetos específicos necessários para a implantação do Parque do Rio Uberabinha, incluindo o projeto geométrico e paisagístico”. Apesar da normativa de 1994, o parque só foi implantado, em partes, no ano de 2009.

Por fim, no **SETOR LESTE** da cidade, situa-se o único parque da região e mais importante parque da cidade – o **Parque Municipal Virgílio Galassi**, mais conhecido como Parque do Sabiá. O Parque do Sabiá se localiza entre os bairros Tibery e Santa Mônica/Segismundo Pereira. Na década de 1970, ainda sob a ditadura militar do prefeito Virgílio Galassi, o então dono das terras Segismundo Pereira faz uma doação de terras à prefeitura da cidade. Em julho de 1977 foi iniciada a construção que contemplava o complexo, sendo o Parque do

Sabiá uma de suas partes. Em novembro de 1982 foi inaugurado, mantendo o espírito desenvolvimentista da época.

O Complexo Virgílio Galassi ⁴ (figura 29), além do Parque do Sabiá, é composto pela Arena Multiuso Tancredo Neves, o Estádio Sabiá e o Parque Aquático (em construção, cuja obra encontra-se paralisada). O parque conta com uma área total de 1.850.000m², abrangendo um bosque de 350.000 m² e um conjunto hidrográfico composto de três nascentes que abastecem sete represas e que originam um grande lago e outros sete menores. O complexo é administrado pela FUTEL (Fundação Uberlandense de Turismo, Esporte e Lazer) e possui diversos equipamentos de esporte e lazer para a comunidade: campos de futebol, campos society e quadras de esportes, academia popular ao ar livre, pista para caminhada e ciclovia, estação de piscicultura, zoológico, viveiro, canil da Polícia Militar e um horto municipal.

FIGURA 29 - Complexo Virgílio Galassi



- Complexo Virgílio Galassi
- Arena Multiuso Tancredo Neves, Estádio Sabiá e Parque Aquático (em construção)
- Parque do Sabiá

Fonte: Google Earth. Desenvolvido pela autora, 2016

Possui diversos espaços destinados a crianças e adolescentes, como piscinas utilizadas para aulas de natação e atividades livres; pista de skate, localizada externamente ao parque, próxima a arena poliesportiva; quadras de esportes; área com demarcações de trânsito para

⁴ Em 2008, com a morte de Virgílio Galassi, prefeito em quatro mandatos (1970–73/ 1978–82 / 1989–92 / 1997– 2000), o parque e os equipamentos esportivos passou a ser denominado Complexo Virgílio Galassi, em sua homenagem.

instrução das crianças, denominado “Transitolândia”, e o parque infantil, denominado “O Mundo da Criança”. Apesar de não ser um projeto urbanístico de destaque, o Parque do Sabiá teve uma contribuição muito importante na concepção de um dos seus espaços – o espaço infantil, com o projeto Formas Lúdicas no Espaço, que merece ser destacado.

Localizado onde hoje se encontra o espaço infantil “O Mundo da Criança”, a “Transitolândia” e algumas quadras esportivas, o projeto Formas Lúdicas no Espaço foi desenvolvido pela artista plástica Shirley Paes Leme⁵, com a colaboração de Maria Angélica Teixeira, Beatriz Santos, Meigna Carrijo Pereira e Erondina Bernardes, além de três estagiários, no ano de 1979, sendo o seu primeiro trabalho desenvolvido logo após a sua formatura.

A vivência de Shirley em uma paisagem do interior do Brasil é um elemento importante para a compreensão de sua formação como artista. Durante a infância e parte da adolescência, Shirley viveu e conviveu em fazendas da família, onde possuía um grande contato com o ambiente agrário do interior. Os trabalhos de Shirley remetem a este passado, sendo que sua poética incorpora várias questões desse contato rural, como técnicas de edificações e brincadeiras infantis com elementos da própria fazenda. Manifesta-se por meio de materiais naturais, como a madeira bruta, ou parcamente industrializados, como a corda. Em seus vários trabalhos são combinados elementos naturais e tecnológicos, a partir de conexões precisas.

O projeto Formas Lúdicas no Espaço (figuras 30 a 33) foi o primeiro trabalho que Shirley desenvolve juntando todos os elementos fundamentais em sua formação. Foi uma proposta iniciada com o projeto em 1979 e que só foi concluída no ano de 1983. O projeto foi desenvolvido para um espaço de 10.000m² e contava com imensos brinquedos como grandes esculturas, grandes instalações e ambientes em metal, madeira e corda. É percebida a conexão entre as experiências da infância da artista e concepções de sua formação, como o desenvolvimento da linha no espaço tridimensional.

⁵ Shirley Paes Leme é nascida no ano de 1955, na cidade de Cachoeira Dourada – GO, e sua formação artística inicia em 1975, no curso de Belas-Artes da UFMG, sofrendo grande influência do então professor Amílcar de Castro. Entre 1981 e 1986 viaja para diversos países em busca de conhecimento e cursa seu doutorado na John F. Kennedy University. A partir de 1989, de volta ao Brasil, continua sua carreira como professora universitária na UFU e sua produção artística por várias cidades, através de desenhos, intervenções, performances e instalações.

FIGURA 30 – Tendas e Caminho de Escher - brinquedos com cordas de sisal e madeira (1983)



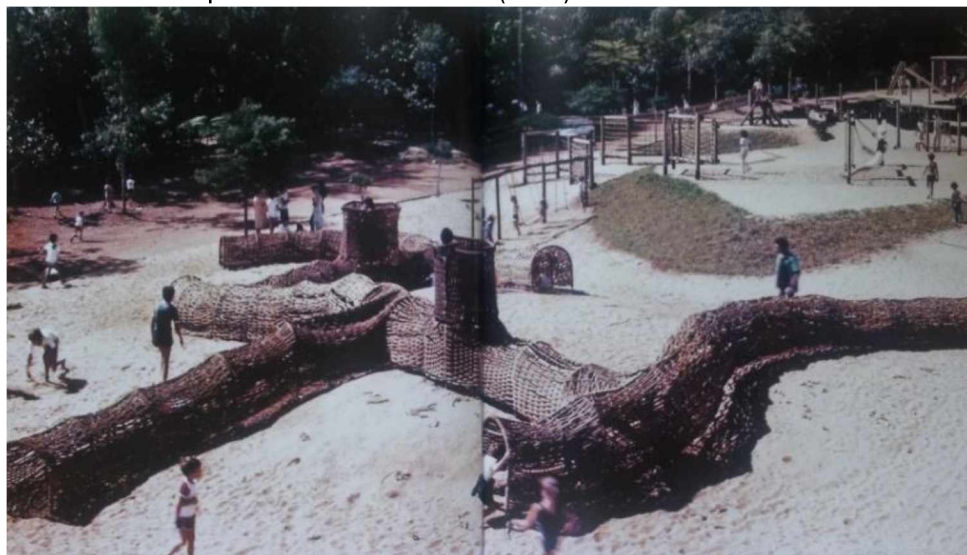
Fonte: CHIARELLI, T.(org.) et.al., 2012

FIGURA 31 – Rede de conexão – lonas instaladas entre as árvores do bosque (1983)



Fonte: CHIARELLI, T.(org.) et.al., 2012

FIGURA 32 – Túnel–brinquedo em madeira e corda (1983)



Fonte: CHIARELLI, T.(org.) et.al., 2012

FIGURA 33 – Caminho de Esher (1983)



Fonte: CHIARELLI, T.(org.) et.al., 2012

Shirley propõe um espaço em que busca envolver a criança em proposições espaço/temporais, fazendo do jogo e do lazer uma forma de conhecimento e de percepção do espaço e do mundo. Os brinquedos são criados para a utilização não só de crianças, mas também dos adultos, com uma participação totalizadora com as formas e espaços criados. A ideia surge de uma linha maleável, que conduz o usuário a percorrer a proposta de autoconhecimento e um novo conceito de arte se forma neste projeto – a participação do espectador na sua concepção.

Era uma instalação permanente em área pública de 10 mil metros quadrados, a céu aberto, composta de trinta esculturas de grande porte, utilizando madeira e corda

de sisal. Trabalhei com dois arquitetos, um engenheiro e três estagiários, sendo que estes últimos fizeram uma pesquisa em diversos bairros da cidade registrando as brincadeiras que as crianças faziam na rua ou nos quintais de suas casas. Discutimos essas informações, associadas às lembranças que eu tinha da minha própria infância, e assim o projeto foi se delineando, criando muitos “penetráveis”. (CHIARELLI, T.(org.) et.al.; 2012, p.65)

O projeto Formas Lúdicas no Espaço foi infelizmente destruído no ano de 2004. Após este período foi implantado o denominado “O Mundo da Criança”, que substituiu um espaço onde a relação usuário-ambiente era forte pelas possibilidades de interação com as formas e brinquedos, por um espaço pobre em relações espaciais e com brinquedos repetitivos e pré-fabricados.

Apesar da falta de identidade do espaço infantil “O Mundo da Criança”, alguns aspectos foram observados para que este fosse escolhido como objeto de estudo desta pesquisa. Primeiramente por estar localizado no maior e mais importante espaço livre público da cidade – o Parque do Sabiá, que possui uma grande variedade de lazeres, atendendo a diversos públicos. Mas, principalmente pela grande usabilidade observada, principalmente nos finais de semana, por famílias vindas de todas as partes da cidade, o que pode ser justificada pela manutenção recente no espaço, através do projeto Nosso Parque é 10.

Através deste projeto foram instalados novos brinquedos e os antigos revitalizados com pinturas, reconstruções, soldagens e novas camadas de areia. Também recebe reforma nos banheiros e melhorias nas áreas de convivência, proporcionando maior conforto aos usuários. Em relação a estética, foi contemplado com o trabalho de 16 artistas plásticos e grafiteiros renomados da cidade, com a proposta de tornar o espaço uma galeria de arte a céu aberto.

2.1.1.2. A IMPORTÂNCIA HISTÓRICA DA PRAÇA SÉRGIO PACHECO

Como já demonstrado, através de novo levantamento e definição de praças, com base nos estudos de espaços livres públicos, a cidade de Uberlândia possui um total de cento e trinta e sete (137) praças, sendo a sua maioria (47 praças) localizadas no setor Central. Isso pois, as praças de bairro não são intensamente utilizadas como as praças centrais, que são geralmente espaços de passagem e por sua localização possuem um maior investimento em

conservação e manutenção. Geralmente, por seu significado simbólico e pela priorização de espaços de contemplação e passeio, as praças centrais são ausentes de equipamentos de lazer e esportes.

Apesar desta prevalência, tem-se localizada no centro da cidade de Uberlândia, a Praça Sérgio Pacheco, que se coloca não só como um espaço de passagem, mas engloba vários tipos de lazer: esportivo, contemplativo e cultural. Ela surge da busca de um lugar na cidade como centro político, cultural, de lazer e de atividades diversas para a comunidade ligada às ideias modernistas apresentadas no CIAM (Congresso Internacional de Arquitetura Moderna) de 1951, que expunha a importância de um Centro Cívico como “o coração da cidade”. Está localizada em terreno onde era anteriormente a Estação de Ferro Mogiana, instalada em 1895, e que na época distava aproximadamente um quilômetro e meio do “Bairro Fundinho” - núcleo de origem do município de Uberlândia. Com o crescimento econômico da cidade e a expansão da área urbana, a linha de ferro passou a se tornar um empecilho. Diante desse quadro, em 1970 a estação foi transferida.

Com a transferência da estação, redimensionam-se os sonhos, os hábitos, as relações dos habitantes que moravam dentro do espaço da Mogiana e nas suas imediações, assim como o cotidiano das pessoas que por ali circulavam ou trabalhavam no carregamento, transporte de mercadorias e passageiros, bares, restaurantes, lojas, armazéns e hotéis. O centro comercial da cidade foi consideravelmente ampliado, e a retirada dos trilhos promoveu a coesão do espaço urbano, pois a parte da cidade que ficava ao norte dos trilhos, deixou de ter conotação negativa em relação aos imóveis que se encontravam abaixo da linha do trem. (LOPES, 2010, p.144)

FIGURA 34 - Vista aérea do parque ferroviário e armazéns que dariam lugar ao novo espaço de lazer – Praça Sérgio Pacheco

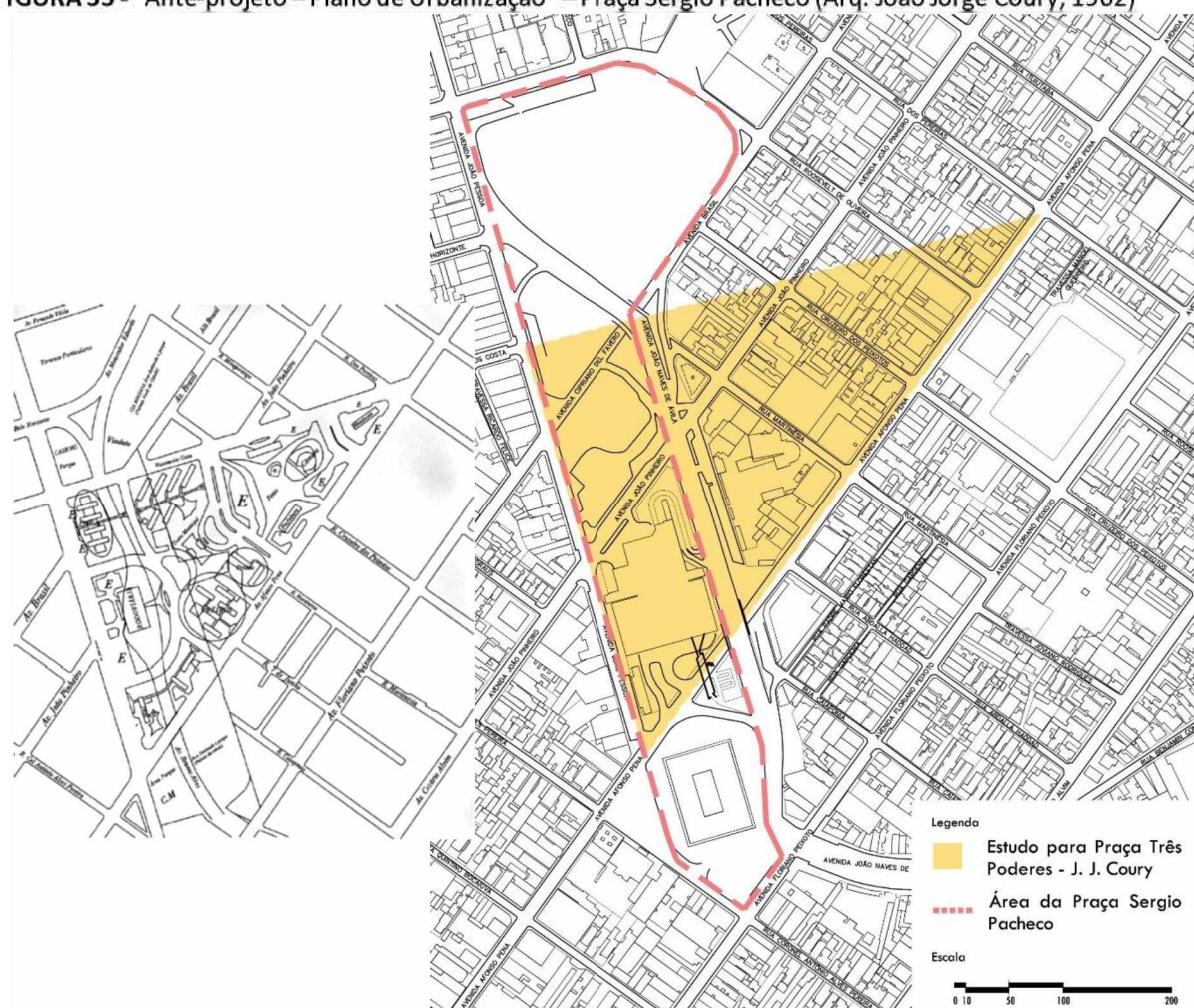


Fonte: MOTA, N., 2016.

A área da até então Estação Ferroviária passa por diversos estudos e projetos até chegar à configuração atual. Os projetos desenvolvidos foram levantados e analisados por pesquisadores do Núcleo de Teoria e História da Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Uberlândia através do projeto maior intitulado “Documentação da Arquitetura Moderna no Triângulo Mineiro e Alto Paranaíba: História e Preservação”, que busca a identificação e catalogação de obras ligadas ao Movimento Moderno. O artigo resultante de parte da pesquisa denominado “Documentação dos projetos para a Praça Sérgio Pacheco em Uberlândia: a proposta de Ary Garcia Roza e Roberto Burle Marx” é base para a descrição dos projetos a seguir.

O primeiro projeto desenvolvido para esta área – “Anteprojeto – Plano de Urbanização”, foi um estudo de autoria de João Jorge Coury (1907-1970), arquiteto mineiro que traçou uma bela produção modernista, realizado em 1962, em parceria com o arquiteto José Geraldo Camargo e o engenheiro civil Rodolfo Ochoa, a pedido do então prefeito Raul Pereira, quando a transferência da estação já era um tema debatido. Através da implantação (figura 35), é possível observar que o programa contempla rodoviária, hotel, teatro municipal, prefeitura, câmara municipal, diversos edifícios, fonte, monumento e um parque. O projeto é organizado em uma praça, em forma de esplanada, de caráter monumental, recortada por estacionamentos e pela conexão de vias que passariam por esta. As avenidas Afonso Pena e Vasconcelos Costa teriam continuação através de viadutos para conexão.

FIGURA 35 - “Ante-projeto – Plano de Urbanização” – Praça Sérgio Pacheco (Arq. João Jorge Coury, 1962)



Fonte: LOPES, V.M.Q.C., 2010 e GUERRA, 2014. Adaptado pela autora, 2016

Em 1972, o segundo projeto foi realizado na gestão do prefeito Virgílio Galassi, por uma equipe de profissionais da cidade, formada pelos arquitetos Elifas Lopes Martins, Arlen José Simão, Paulo de Freitas e os engenheiros Rodolfo Uchoa e Marônio de Menezes. O projeto, chamado de “Planejamento da Praça Sérgio Pacheco e localização da Nova Estação Rodoviária de Uberlândia”, visava a construção de seis viadutos para a transposição do espaço de forma livre e fluida, sendo construídos apenas quatro pela interrupção de troca de mandato do prefeito Virgílio Galassi (1971-1972) para o Renato de Freitas (1973/1976). Neste período, o Fórum denominado Palácio da Justiça Abelardo Penna⁶ iniciou sua construção que foi finalizada apenas em 1977.

⁶ Os autores do projeto foram os arquitetos de Belo Horizonte Roberto Pinto Manata e José Carlos Laender de Castro e a construção foi de responsabilidade da Semerco S.A. e da Secular Comercial e Construtora.

Na gestão do prefeito Renato de Freitas, que assumiu o poder em 1973, houve a aprovação para que fosse realizado um reestudo da praça, sendo este o terceiro projeto realizado. O projeto urbanístico foi desenvolvido pelo arquiteto do Rio de Janeiro Ary Garcia Roza e o projeto paisagístico por Roberto Burle Marx. Garcia Roza e Burle Marx estudaram na Escola Nacional de Belas Artes (ENBA) e tiveram grande influência de Lúcio Costa, que propunha o abandono da prática de cópia de modelos e fórmulas arquitetônicas do passado e uma nova visão da arquitetura – a arquitetura moderna. Além da participação neste projeto, Roberto Burle Marx (figura 36) recebe inúmeras oportunidades de trabalhar em Minas Gerais, sendo exemplo disso o projeto paisagístico para a Pampulha, em Belo Horizonte, e o parque do Barreiro, em Araxá.

FIGURA 36 - Roberto Burle Marx com o prefeito Renato de Freitas na construção do Teatro Arena



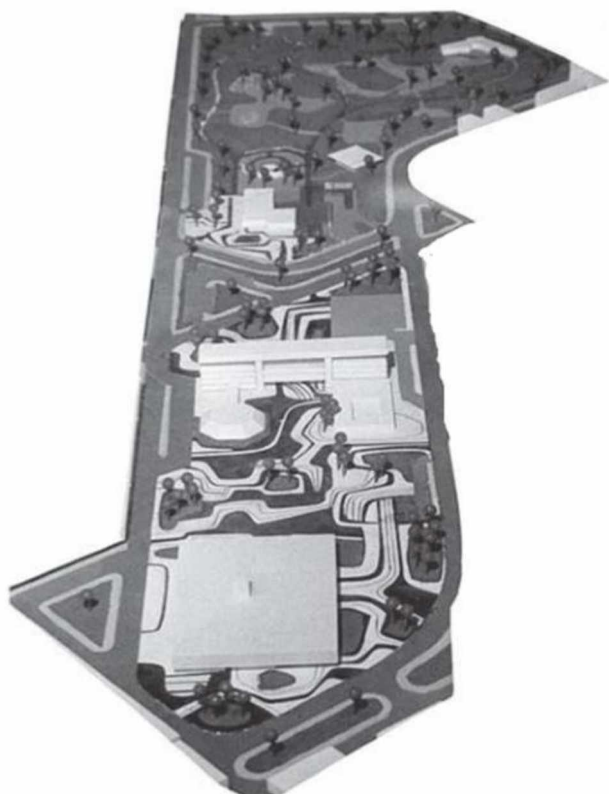
Fonte: MOTA, N., 2016

O projeto apresentado se distingue do anterior, sendo a relação do pedestre considerada muito mais importante que a relação do automóvel. Por isso, as vias que cortavam o terreno e promoveriam a ligação dos eixos viários são suprimidas pela praça e há o rompimento das grandes e monumentais vias das propostas anteriores. A Praça Cívica é proposta em dois conjuntos: um político administrativo, com os poderes executivo, legislativo e judiciário, e um recreativo, que garantiria além do lazer contemplativo, o lazer ativo aos seus usuários.

O conjunto político administrativo seria constituído pelo Edifício do novo Fórum (na época já em construção e de autoria de outros arquitetos), Câmara Municipal e Prefeitura. Já a área de recreação seria constituída por diversos equipamentos de lazer compreendidos por: estufa de plantas, aquário, pista de caminhada, bancos coletivos, pista para bicicletas, restaurante, playground, pista de patinação, teatro de arena, caixa de areia e espelhos d'água. (PAIVA; CAPPELLO, 2011, p.19)

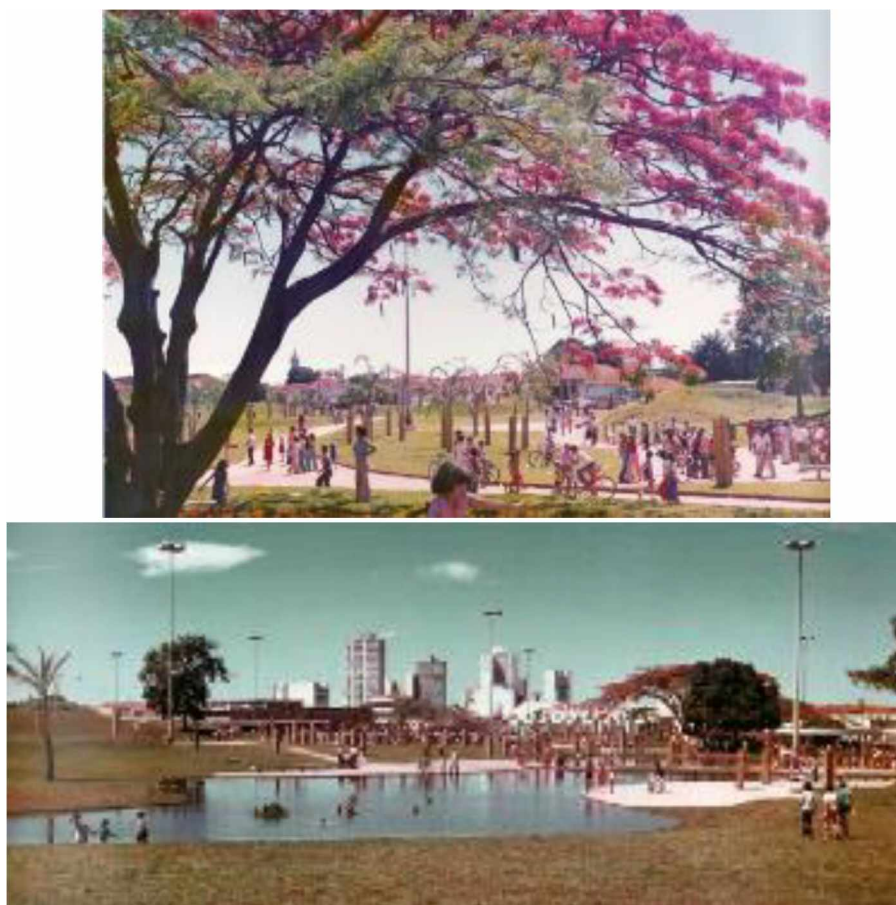
Além disso, a parte administrativa previa três estacionamentos, sendo um deles para os servidores e outros dois menores para o público em geral e a área recreativa seriam previstos dois círculos de estacionamentos, todos protegidos por espécies arbóreas. Característica dos projetos paisagísticos de Burle Marx, a paginação de piso é definida através do desenho e do material proposto – pedra portuguesa, nas cores branca e preta. Através dos desenhos é formada uma grande esplanada cívica que articula todos os equipamentos e edifícios. Essa composição é interrompida por duas vias – os prolongamentos das avenidas João Pinheiro e Brasil, que separam os dois conjuntos, mas a continuidade do espaço é conseguida através de uma pequena área do mesmo piso que ultrapassa as avenidas e os conecta. Na área recreativa, o piso utilizado é o saibro para áreas de permanência e o cimentado comum para a pista de caminhada.

FIGURA 37 - Fotografia da maquete do projeto de Ary Garcia Roza e Roberto Burle Marx



Como forma de garantir o conforto acústico e a separação visual com o entorno, os canteiros laterais são elevados criando taludes, que juntamente com a vegetação e espelhos d'água criariam uma ambientação agradável. De acordo com a musicista Cora Capparelli “parecia que a gente estava em outro mundo. Tinha plantas exóticas e nenhum ruído era ouvido”. O projeto previa o plantio de palmeiras dispostas, em sua maioria circundando os espelhos d'água e a grande pista de caminhada. As árvores de grande densidade se localizam no perímetro da praça, protegendo os usuários das vias de trânsito. Relacionado ao trânsito, de acordo com a equipe, era necessário evitar a interferência do sistema rodoviário, por isso o projeto desconsidera os viadutos que já haviam sido construídos através do projeto realizado anteriormente.

FIGURA 38 - Imagens da Praça Sérgio Pacheco logo após a sua inauguração (1976)



Fonte: MOTA, N., 2016

Do projeto original apenas a área recreativa da Praça Cívica foi executada (1976), com exceção de alguns equipamentos, como o aquário e o restaurante, e o setor político administrativo recebeu apenas o piso em mosaico português sob os pilotis do Fórum.

FIGURA 39 - Imagem aérea da Praça Sérgio Pacheco (1970/1976)



Fonte: LOPES, V.M.Q.C., 2010

Em 1977, o prefeito Virgílio Galassi ignora o projeto e contrata uma empresa para a junção dos dois projetos, das equipes locais e carioca, chamado de “aperfeiçoamento reformulador”. A praça, dessa maneira, se desconfigura por completo: os canteiros de proteção elevados foram rebaixados, as espécies ornamentais substituídas, a estufa de planta foi eliminada e os viadutos propostos pela equipe local construídos, retalhando todo o espaço. Dessa forma o teatro de arena se isolou em uma ilha circundada por tráfego intenso. Além disso, em 1990, o Terminal Central de ônibus foi construído ao lado do Fórum. O projeto foi totalmente descaracterizado e atualmente não se pode reconhecê-lo no local.

Atualmente, a praça compreende uma área total de 33.058,00m² delimitada pelas avenidas Afonso Pena, João Pessoa, João Naves de Ávila e Fernando Vilela e cortada pelo prolongamento da Av. Cipriano Del Fávoro. A área delimitada pelas avenidas Afonso Pena e Cipriano Del Fávoro é ocupada pelo Terminal Central de Transporte Urbano, com uma área construída de 25.500,00m². Na área delimitada pelas avenidas Cipriano Del Fávoro e Fernando Vilela concentram-se os equipamentos de lazer: teatro de arena, quadra poliesportiva, parque infantil, equipamentos de ginástica, instalações sanitárias, posto policial, mesas de jogos, estacionamento de carros e uma casa de madeira utilizada para atividades do CEEEU (Centro Educacional de Ensino Especial de Uberlândia) e, em dezembro, para a “Casa do Papai Noel”.

Ao longo dos anos, o traçado da praça sofreu constantes alterações para adequar-se às exigências do trânsito. Em detrimento das áreas verdes e de lazer, houve a pavimentação de

uma grande área, ao lado do Terminal Central, para estacionamento de ônibus. Em relação às atividades, é realizada uma feira de artesanato conhecida como “Feira da Gente”, nos Domingos, e em datas festivas tem-se shows e apresentações organizados pela Secretaria Municipal de Cultura. Outro evento importante realizado eventualmente é o “Arte na Praça” com diversas manifestações culturais.

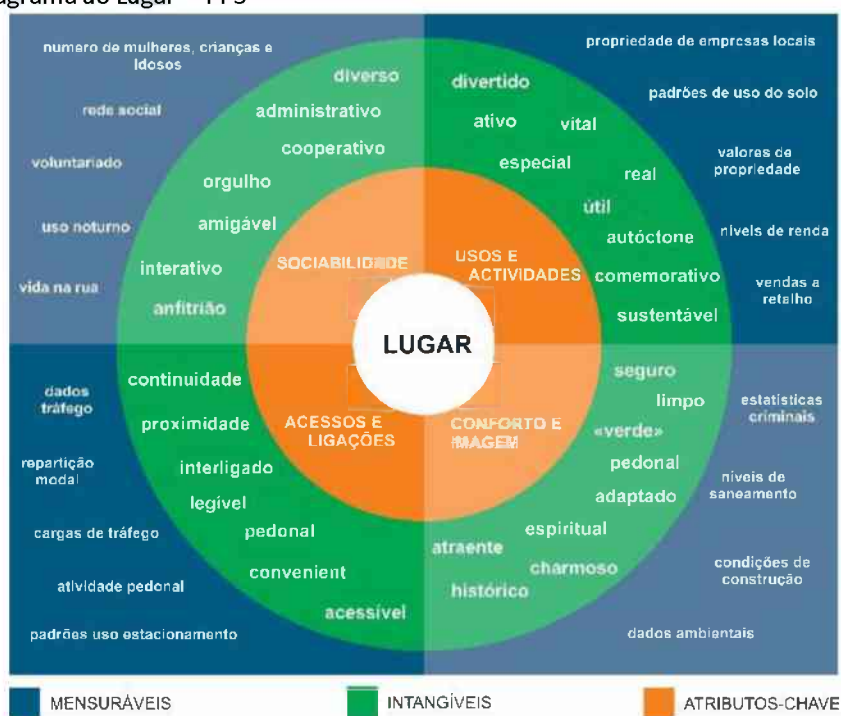
A praça é utilizada diariamente como espaço de passagem e era um espaço muito utilizado como centro de lazer para a população, facilitada pela presença de atrativos como o parque infantil, quadras esportivas e pista de caminhada. Porém, atualmente apresenta-se abandonada pelo poder público, visto pela falta de cuidado e manutenção e pela presença constante de moradores de rua se apropriando do local. Apesar disso, a Praça Sérgio Pacheco possui uma grande importância histórica; de identidade local e urbanística, através do desenvolvimento de projetos de nomes importantes. Além disso, possui uma localização privilegiada no centro da cidade e engloba o Terminal Central, facilitando o acesso a esta. Mesmo com todo o descaso e diminuição de uso, o parque infantil ainda é utilizado, principalmente aos Domingos, pela contribuição da “Feira da Gente”, o que justifica a escolha deste como segundo objeto de estudo desta pesquisa.

2.2 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

2.2.1 ATRIBUTOS – “DIAGRAMA DO LUGAR”

Através de pesquisas realizadas pela associação Project for Public Spaces – PPS, buscando pontuar características que os espaços públicos devem ter para serem considerados espaços humanizados, ou seja, pensados para o usuário, o chamado **“Diagrama do Lugar”** (figura 40) se coloca como resultado desta busca. A avaliação da qualidade do espaço público apresentada por esta organização norte-americana foi retirada de sua publicação “How to turn a place around”, de 2000, e também de sua página da internet (PPS, 2012).

FIGURA 40 - “Diagrama do Lugar” - PPS



Fonte: Seixas, 2015. Adaptado pela autora, 2016

De acordo com eles, um bom espaço público é aquele onde ocorrem trocas sociais e econômicas e onde exista a fusão cultural e a capacidade de atração. São então enumeradas algumas características que mostram como um lugar pode ser considerado atrativo:

- Gestos como sorrir, beijar, abraçar;
- Possibilidade de desenvolver atividades variadas;
- Elevado número de pessoas em grupo;
- Pessoas de diferentes faixas etárias.

Após diversas avaliações de espaços públicos, foram encontradas por parte da organização, 4 (quatro) elementos essenciais para o sucesso e atratividade destes espaços:

- A. Acessibilidade
- B. Possibilidade de realizar atividades
- C. Conforto e imagem do espaço
- D. Socialização

Desta forma, o chamado “Diagrama do Lugar” (The Place Diagram) foi criado para ser utilizado como guia e ferramenta essencial na avaliação de espaços públicos, baseado nos **quatro atributos-chave**: Acessos e ligações; Conforto e imagem; Usos e atividades e Sociabilidade.

Numa primeira leitura do diagrama, deve-se escolher um local de intervenção tal como uma rua, um jardim, uma praça ou um parque. A avaliação deste espaço em questão será feita através destes quatro atributos-chave que se encontram no centro do diagrama (anel laranja). No anel exterior (verde) encontram-se várias características que podem contribuir para uma boa ou má avaliação do espaço escolhido. No trecho mais escuro (azul) do diagrama encontram-se aspectos quantitativos que podem ser medidos consoante um levantamento ou contabilização e que podem ser utilizadas em pesquisas e dados estatísticos.

É importante entender e analisar detalhadamente cada um destes atributos de modo que se possa ponderar o que realmente seja interessante avaliar na pesquisa em questão. As perguntas a seguir foram desenvolvidas pela PPS e para utilização posterior nos métodos, estas foram reformuladas de acordo com a necessidade de descoberta.

1) Acessos e Ligações

É possível avaliar a qualidade do espaço através da sua acessibilidade e conexões. Não se trata apenas da acessibilidade do espaço em si, mas importante também que as conexões existentes entre este espaço e outros, e a infraestrutura que o suporta seja acessível, como rede de transportes públicos, estacionamento e acessos. Um espaço público com fácil circulação e acessibilidade têm maior potencial e mais probabilidade de ser bem-sucedido.

A visualização é também um fator importante a se levar em conta, pois o espaço ser visto à distância é essencial para o sucesso do mesmo, pois induz segurança. Desta maneira, a organização coloca questões ditas importantes para se analisar o espaço público, como:

Está preparado para receber pessoas com alguma deficiência motora?

Existe alguma rede de transporte na sua periferia?

Existem boas ligações entre o espaço e a malha urbana?

Existem estacionamentos? Estão bem localizados?

O espaço é utilizado pelos habitantes da sua periferia?

O espaço é visto de qualquer ponto e distância? O seu interior é visível?

Os passeios estão bem desenhados e estruturados?

Tem fácil acessibilidade?

2) Conforto e Imagem

Conforto induz segurança, repouso ou descanso. Esta organização defende que a ação de repouso é geralmente subestimada por quem projeta, na escolha de zonas para se sentar e descansar. A organização relata, dessa forma, algumas questões que devem ser consideradas na avaliação do conforto e da imagem:

Existem bancos suficientes no espaço? Estão bem localizados?

Existe possibilidade de escolha para sentar, seja ao sol ou à sombra?

O local causa uma boa primeira impressão?

Os espaços estão limpos?

Existe manutenção? Se existe, o que fazem e quando fazem?

É seguro? Existem seguranças a percorrer o espaço e o seu perímetro? Existe horário de segurança?

As pessoas tiram fotografias?

Os veículos dominam o espaço de pedestres?

3) Usos e Atividades

As atividades e usos são uma base muito importante no desenho e no funcionamento do espaço. Deverão respeitar as necessidades e hábitos dos usuários, mas também servirem de incentivo para que desfrutem do mesmo e queiram regressar. Questões a serem consideradas na avaliação dos usos e atividades de um lugar:

Número de atividades consideráveis e disponíveis para os usuários?

Existe equilíbrio entre usuários do sexo feminino e masculino?

O espaço é utilizado por pessoas de diversas faixas etárias, desde os mais jovens aos mais velhos induzindo variedade de opções dentro do espaço?

O espaço é utilizado ao longo do dia?

O espaço é usado por pessoas em grupo ou acompanhadas?

A sua gestão tem influência no seu sucesso?

O espaço é todo ocupado ou existem zonas mais vazias?

Ocorrem que tipo de atividades?

4) Sociabilidade

Este conceito chave é o mais difícil de se alcançar. Quando alcançado, o espaço torna-se inequívoco e único. Esta característica acontece essencialmente quando as pessoas tendem a criar laços de proximidade com o espaço e com a comunidade através do encontro com os amigos, interação com os vizinhos, etc. E neste caso a organização refere questões que devem ser observadas:

As pessoas conhecem-se umas às outras?

As pessoas estão agrupadas?

As pessoas estão felizes?

As pessoas trazem os seus amigos e/ou familiares?

Existe contato visual entre as pessoas?

Existe uma grande diversidade de idades e de culturas?

O espaço é frequentado por escolha própria?

Em súmula, estes atributos-chave são a base para a detecção de problemas existentes e a busca de soluções para os espaços públicos, e apesar de ser uma avaliação mais subjetiva, oferece uma vertente que pode ser aplicável a qualquer cultura e contexto geográfico. Desse modo, será utilizado como base para a análise dos espaços infantis em questão, considerando os quatro (4) atributos-chave do anel laranja, analisados através de três métodos de visão do pesquisador, e posteriormente discutindo os resultados através das características presentes no anel verde, a fim de verificar se o espaço é considerado humanizado ou não.

2.2.2 MÉTODOS DE ANÁLISE

A complexidade das interações entre pessoa (s) e ambiente requer instrumentos diversos para sua plena investigação, uma vez que nessas relações estão envolvidos desde aspectos diretamente mensuráveis até dimensões subjetivas. Quando queremos conhecer experiências, ideias e opiniões das pessoas, podemos perguntar-lhes a respeito, por meio de questionários ou entrevistas. Quando se trata da relação entre as pessoas e seus ambientes de vida, entretanto, muito do que elas fazem em seu cotidiano de interação com esses locais passa despercebido delas próprias; assim, mesmo que quisessem, elas não poderiam

fornecer informações confiáveis a respeito. ” (PINHEIRO; ELALI; FERNANDES, 2008, p.75)

A interação pessoa-ambiente só pode se desenvolver de modo adequado se utilizar a estratégia multimétodos, segundo a qual os diversos meios de coleta e análise de dados são integrados em uma concepção ampla e abrangente do objeto de estudo. Além dos métodos de investigação, em forma de questionários e entrevistas, os métodos de observação naturalística, empregados in loco, permitem o acesso do pesquisador ao comportamento humano, que não seriam possíveis de se obter por outros meios de pesquisa. São utilizados quando se necessita de informações preliminares sobre a situação real, o que os usuários fazem no local, quais atividades desenvolvem, quanto tempo empregam em cada atividade.

Como forma de avaliar os aspectos subjetivos, que vem do comportamento humano, e os quais os indivíduos não possuem plena consciência, a observação do pesquisador será de caráter fundamental. De modo a se obter estas informações subjetivas, será feita uma análise através de 3(três) métodos: Análise Morfológica com ênfase nos espaços livres, Passeio Walkthrough e Mapa Comportamental centrado no lugar. Já de modo a entender a visão do usuário do espaço, suas experiências, ideias e opiniões, os 2 (dois) métodos de análise: Mapa Mental, buscando uma visão do usuário-criança; e Constelação de atributos, ferramenta do tipo entrevista utilizada para entender o espaço através da visão dos usuários-adultos, serão importantes na continuação desta pesquisa (figura 41).

FIGURA 41 - Estrutura da avaliação – Visão do pesquisador e visão do usuário



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2016

2.2.2.1 MÉTODOS DE VISAO DO PESQUISADOR

2.2.2.1.1 ANÁLISE MORFOLÓGICA COM ÊNFASE NOS ESPAÇOS LIVRES

A análise morfológica é um instrumento que analisa elementos de percepção individual em relação à imagem macro da cidade. São elementos fragmentados que a percepção humana reconhece e usa para formar um pensamento coeso e com significados. Esta metodologia foi estudada por Martins, et.al (2011) no livro “O lugar do pátio escolar no sistema de espaços livres: uso, forma e apropriação” e será utilizada nesta pesquisa. A análise morfológica do entorno busca compreender o papel do espaço infantil como integrante de um espaço livre, seja ele parque ou praça, e sua relação macro com o sistema de espaços livres urbanos da cidade de Uberlândia ou como o subsistema.

Entende-se como sistemas de espaços livres (SEL) urbanos o conjunto de espaços livres de edificações (não-edificados), sejam eles públicos ou privados, independentes de suas dimensões, qualificação estética, funcional, de localização e propriedade, e que não necessitam obrigatoriamente estar conectados fisicamente. Os parques e bosques urbanos têm grande importância no sistema de espaços livres, sendo ainda mais essenciais na cidade de Uberlândia, que possui escassez e falta de qualidade destes espaços. São importantes principalmente pela criação de microclimas diversos, através de grandes áreas verdes e permeáveis, com estruturas que empregam água dos mais diversos modos, mas também como espaços de sociabilidade humana, contemplando as mais diversas faixas etárias, classes sociais e os mais distintos interesses.

Baseada no atributo-chave Acessos e Ligações e suas características de humanização de espaços públicos, presente no “Diagrama de lugar” proposto pela PPS, destaca-se a estruturação da análise em tópicos a ser analisados e que contribuem para a avaliação de espaços públicos de qualidade ou não. Dois destes tópicos – localização/uso do solo e sistema de espaços livres – consideram a relação do espaço livre em que o espaço infantil está inserido (parque ou praça) e o entorno imediato; e um deste – configuração espacial e dimensional – possui um caráter de análise mais local, fazendo a relação entre o próprio espaço infantil e o espaço livre onde está inserido – parque ou praça. São eles descritos abaixo:

- 1) Localização/uso e ocupação do solo – acessibilidade urbana (vias de ligação e sistema de transportes); marcos referenciais próximos; principais pontos de referência e uso e ocupação do solo no entorno.
- 2) Sistema de espaços livres urbanos – espaços livres públicos no entorno; espaços livres públicos no entorno com equipamentos infantis.
- 3) Configuração espacial e dimensional - características dimensionais do espaço maior (parque ou praça) e do espaço infantil em plantas e imagens, considerando forma, fluxos e usos.

As características que devem ser avaliadas para definir a qualidade do espaço são: continuidade, proximidade, interligação, legibilidade, mobilidade, conveniência e acessibilidade. Serão analisados aspectos relacionados ao atributo-chave Acessos e Ligações, através dos questionamentos descritos a seguir:

ATRIBUTO-CHAVE: ACESSOS E LIGAÇÕES

O espaço está preparado para receber pessoas com algum tipo de deficiência? É um espaço acessível?

Existe rede de transporte na sua periferia? Esta é acessível?

Existem boas ligações entre o espaço e a malha urbana?

Existem estacionamentos? Estão bem localizados? Possui vagas para deficientes?

O espaço é utilizado pelos habitantes da sua periferia? Como as pessoas chegam até o local?

O espaço é visto de qualquer ponto e distância? O seu interior é visível?

2.2.2.1.2 PASSEIO WALKTHROUGH

A palavra da língua inglesa Walkthrough pode ser traduzida como passeio ou entrevista acompanhada. Em função do reconhecimento mundial, inclusive por parte dos pesquisadores brasileiros, foi mantida a sua designação original em inglês. Consiste em um método de análise que combina simultaneamente uma observação com uma entrevista, possibilitando a identificação descritiva dos aspectos negativos e positivos dos ambientes analisados. Este percurso dialogado, complementado com fotografias, croquis gerais e gravação de áudio e vídeo, possibilita a familiarização do pesquisador com a edificação, com a construção e com seu estado de conservação e uso. Rheingantz, et.al. (2009) em seu livro

“Observando a qualidade do lugar: procedimentos para a avaliação pós ocupação” auxilia no entendimento desta metodologia de análise.

Em geral, ela precede a todos os estudos e levantamentos, sendo bastante útil para identificar as principais qualidades e defeitos de um determinado ambiente construído e de seu uso. Sua realização permite identificar, descrever e hierarquizar quais aspectos deste ambiente ou de seu uso merece estudos mais aprofundados e quais técnicas e instrumentos devem ser analisados. Além disso, ela também permite identificar falhas, os problemas e os aspectos positivos do ambiente analisado. (RHEINGANTZ; AZEVEDO; BRASILEIRO; ALCANTARA; QUEIROZ; 2009, p. 23)

Durante os anos 60 ocorreram algumas experiências acadêmicas com grupos de alunos, em sua maioria não publicadas, mas o reconhecimento do walkthrough como método científico ocorre nos anos 60 e 70 com o advento da psicologia ambiental e com a organização, em 1968, da EDRA - Environment Design Research Association – associação profissional multidisciplinar criada com o propósito de avançar a pesquisa na arte e na ciência do desenho ambiental, melhorando o entendimento dos relacionamentos entre pessoas e os ambientes construído e natural, e ajudando a produzir ambientes responsivos para as necessidades do homem. Segundo Zeisel (apud. RHEINGANTZ; AZEVEDO; BRASILEIRO; ALCANTARA; QUEIROZ; 2009, p.23), a primeira walkthrough foi realizada por Kevin Lynch (1960), em Boston, quando convidou os grupos de respondentes voluntários para um passeio-entrevista pela área central da cidade.

A walkthrough, por ser um instrumento flexível, possibilita o emprego de abordagens e procedimentos diversos. Em uma forma mais estruturada utiliza dois tipos de grupos: grupos de tarefas e grupos de participantes. Em uma segunda abordagem, subdivide em quatro procedimentos: walkthrough geral, walkthrough de auditoria de energia, walkthrough de especialistas e passeio walkthrough, que podem ser aplicados juntos ou isolados. O Passeio Walkthrough será uma das formas de análise do espaço utilizada nesta pesquisa.

O Passeio Walkthrough baseia-se no uso do ambiente físico como elemento capaz de ajudar os respondentes – tanto pesquisadores e/ou técnicos, quanto os usuários – na articulação de suas reações e sensações em relação ao edifício ou ambiente a ser analisado. Para este método, deve-se primeiramente preparar plantas do local impressas, e em caso de espaços

extensos pode-se seccionar a planta em setores. Quando o percurso é realizado por um único pesquisador, como neste caso, deve-se realizar dois percursos em sequência, um para anotar os resultados das observações e/ou gravar áudio dos comentários, e outro para fazer as fotografias. Após o trabalho de campo, as observações são lançadas em uma matriz composta de plantas baixas, fotografias e comentários.

Com relação à postura dos observadores, existem duas vertentes distintas: a primeira, alinhada com a abordagem clássica, que recomenda distanciamento crítico do observador com relação ao ambiente, e a segunda, alinhada com a abordagem experiencial, se baseia na impossibilidade do distanciamento crítico e recomenda que os observadores atentem e anotem as próprias emoções e reações experienciadas durante suas interações com o ambiente. Será utilizada a segunda abordagem, incluindo as percepções do pesquisador.

O plano de trabalho a seguir mostra as etapas de desenvolvimento do método Passeio Walkthrough que será utilizada nesta pesquisa, desenvolvida pelo próprio pesquisador através de suas pesquisas sobre o método e das necessidades de descobertas do objeto de estudo.

TABELA 02 - Tabela de etapas para o desenvolvimento de Passeio Walkthrough

SEQUÊNCIA ETAPAS	ETAPAS
OBSERVAÇÃO INICIAL	
1	Desenhar um diagrama inicial do local em estudo (planta arquitetônica) com detalhes do ambiente; não é preciso ser uma planta arquitetônica elaborada por profissional especializado, embora seja necessário ser um esquema claro, que mantenha proporcionalidade entre suas partes e contenha detalhes como mobiliário e objetos presentes (Planta pré-elaborada)
2	Dividir o espaço em setores menores (de acordo com os comportamentos observados)
3	Definir os principais comportamentos a serem registrados em função do objetivo da pesquisa (ex: pessoa sentada, pessoa em pé, em pé parada)
4	Elaborar ficha de observação contendo tabela que possibilite relacionar-se setores e comportamentos observáveis (será utilizada no método de mapeamento comportamental)
OBSERVAÇÃO PERCURSO	
5	Definir o percurso a ser realizado (inserindo no mapa), sendo o primeiro para observações e áudios de comentários; e o segundo para fotografias e croquis
6	Coletar dados e lançar em uma matriz composta de plantas baixas, fotografias, croquis e comentários, separados por “unidades prováveis de comportamento”

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2016

No Passeio Walkthrough serão analisados aspectos relacionados ao atributo-chave Conforto e Imagem e ao atributo-chave Usos e Atividades através de adaptação aos questionamentos propostos pela PPS no Diagrama de Lugar para espaços públicos de qualidade. A seguir são descritos os fatores importantes em relação a Conforto e Imagem e Uso e Atividades que serão observados na análise:

ATRIBUTO-CHAVE: CONFORTO E IMAGEM

- Mobiliários

Existem mobiliários (bancos e mesas) no espaço?

Estes são suficientes para todos os usuários?

Estão bem localizados? (Por se tratar do usuário criança estes devem estar localizados próximos aos brinquedos para que os pais possam permanecer no mobiliário enquanto a criança brinca)

Existe escolha de local para se sentar, ao sol ou à sombra?

- Limpeza e manutenção

Os espaços estão limpos? (incluindo espaço externo e equipamentos como banheiros e mobiliários)

Existe manutenção nos equipamentos? Estes estão funcionando? Possuem boa aparência, estão bem cuidados?

- Estética

O local causa boa impressão?

As pessoas tiram fotografias no espaço?

- Segurança

O local é seguro?

Existem seguranças que percorrem o espaço e seu perímetro? Qual o horário dos seguranças?

Os veículos dominam o espaço dos pedestres?

- Conforto Ambiental

O local possui uma temperatura agradável?

Possui presença de vegetação para minimizar a incidência solar?

Os ventos no local atrapalham de algum modo a realização das atividades?

Os ruídos no local são elevados?

ATRIBUTO-CHAVE: USOS E ATIVIDADES

- Usos

O espaço é utilizado por crianças de diversas faixas etárias?

Existe uma variedade de usos do espaço por estas crianças?

Existe um equilíbrio entre os usuários do sexo feminino e do sexo masculino?

O espaço é utilizado ao longo do dia?

Quais os dias e horários de maior utilização do espaço? Porque?

O espaço é utilizado por pessoas em grupo ou sozinhas?

- Atividades

Existe uma variedade de atividades disponíveis aos usuários?

O espaço é todo ocupado ou existem zonas mais vazias? Porque estas zonas são vazias?

Falta atividades nestas zonas?

2.2.2.1.3 MAPA COMPORTAMENTAL CENTRADO NO LUGAR

O mapa comportamental é um instrumento de observação naturalística, através da associação entre fenômenos comportamentais e o ambiente onde ocorrem. É muito utilizado para identificar os usos, os arranjos e relações espaciais, os fluxos e indicar graficamente as interações, os movimentos e a distribuição das pessoas ou mesmo a relação de tempo que estas permanecem em um determinado ambiente. Autores como Rheingantz, et.al (2009) e Pinheiro; Gunther (2008) trabalham essa metodologia e serão utilizados como referência.

De acordo com Rheingantz (2009), o mapa comportamental surge para atender a objetivos, como: sistematizar o registro das atividades e da localização das pessoas num determinado ambiente, por meio de mapas esquemáticos e por gráficos; ilustrar empiricamente o espaço e o tempo de permanência ou percurso dos indivíduos, seu comportamento e suas atitudes; e verificar a adequação e congruência do ambiente planejado construído ao efetivamente existente.

É empregado por pesquisadores da psicologia ambiental e do desenho urbano para registro de informações relacionadas ao uso e apropriação do ambiente pelos usuários, mas desde a década de 70 e 80 existem registros da utilização desta forma de análise por pesquisadores como William Whyte (1988), Sanoff (1991) e Sommer e Sommer (1997), através de suas publicações.

Sommer e Sommer (apud. PINHEIRO; GUNTHER; 2008, p.86) acredita que os mapas comportamentais podem ser realizados em duas modalidades: centrados nos lugares e centrados nos indivíduos, dependendo dos objetivos da observação. No primeiro caso, o estudo é utilizado para avaliar um local e seu uso, de maneira que as pessoas passam por ele e são observadas nesse momento, enquanto no segundo caso o foco do estudo é nas pessoas, seus percursos e o modo de utilização do espaço. As duas modalidades podem ser utilizadas de forma isolada, mas também em conjunto, podendo resultar em aspectos complementares de modo a enriquecer a observação.

Para esta pesquisa, priorizou-se o conhecimento da utilização do espaço em estudo pelo usuário criança e seus acompanhantes adultos, sendo utilizado o mapeamento centrado no lugar. A aplicação deste tipo de instrumento é o mais indicado para espaços públicos (parques e praças), visto que em lugares amplos e com grande quantidade de pessoas o observador poderá se misturar sem ser percebido, sendo um processo menos intrusivo e menos perceptível. Nos mapas centrados nos lugares, os observadores ficam em pontos estratégicos com boa visibilidade e que não interfira nas atividades realizadas no local, registrando os usos, relações espaciais, fluxos e comportamentos ocorridos no espaço.

Para que o mapeamento comportamental seja efetivo, deve-se ter um mínimo de organização e planejamento prévios por parte do pesquisador, para o conhecimento do ambiente a ser estudado, a definição das categorias comportamentais dos usuários e a divisão do ambiente em setores possíveis de observação. Por isso, a técnica do mapa comportamental será precedida de uma observação direta do ambiente, através do método Passeio Walkthrough.

O Passeio Walkthrough permite ter o conhecimento preliminar das rotinas e usos do ambiente, como períodos do dia e da semana de maior utilização; a identificação do grupo de usuários que o utiliza, determinando faixa etária e classe social; e uma observação

preliminar de alguns padrões de usos e comportamentos. Através deste método preliminar, será realizada a representação gráfica do local, plantas pré-elaboradas, com detalhes relevantes, como elementos arquitetônicos, equipamentos, mobiliários, desníveis, entre outros.

Após, será desenvolvida uma ficha de observação, unida em um mesmo documento com a planta do local. A ficha de observação exige que as categorias comportamentais (sentar, falar ao celular, jogar, brincar, conversar) sejam previamente definidas. É necessário a definição do período de observação (dias, horários) e da periodicidade do registro (a cada cinco minutos, dez minutos, meia hora).

De modo a facilitar a observação dos usuários no espaço, foram criados setores de delimitação deste, setorizando a representação gráfica do local. Para Pinheiro; Gunther (2008), esta separação deve obedecer a dois critérios básicos: a relevância comportamental das separações do espaço e a facilidade de visualizar essas divisões abstratas no local real no momento da observação. Para o primeiro critério, deve-se dividir o espaço em “unidades prováveis de comportamento”, evitando separar espaços que possa interagir um com o outro, chamado de divisão topológica do espaço. Já o segundo critério recomenda que esta divisão seja feita tomando como base referências visuais que sejam facilmente identificadas durante a observação.

Para a coleta de dados no mapeamento centrado no lugar, Sommer e Sommer (1997) desenvolve uma sequência de etapas essenciais a seguir, como sintetizado na tabela 03. Este método sequencial foi utilizado, desconsiderando o item 1, por se tratar de um mapeamento de espaço público. Os itens 2 a 5 foram montados através da observação inicial realizada pelo método Passeio Walkthrough. Os itens 6 e 7 são o próprio desenvolvimento do método mapa comportamental, resultando na confecção de diversos mapas, que ao final desta sequência, serão combinados em um único mapa-síntese. Este mapa síntese contém localização, densidade e o uso em todos os períodos de tempo, além da indicação da diversidade de zoneamentos e setores existentes no ambiente observado.

TABELA 03 - Tabela de etapas para o desenvolvimento de mapeamento comportamental centrado no lugar

SEQUÊNCIA ETAPAS	ETAPAS
1	Estabelecer contato com a administração local para autorização do trabalho
2	Desenhar um diagrama inicial do local em estudo (planta arquitetônica) com detalhes do ambiente; não é preciso ser uma planta arquitetônica elaborada por profissional especializado, embora seja necessário ser um esquema claro, que mantenha proporcionalidade entre suas partes e contenha detalhes como mobiliário e objetos presentes;
3	Dividir o espaço em setores menores
4	Definir os principais comportamentos a serem registrados em função do objetivo da pesquisa (ex: pessoa sentada, pessoa em pé, em pé parada)
5	Elaborar ficha de observação contendo tabela que possibilite relacionar-se setores e comportamentos observáveis
6	Delimitar as sessões de observação, com definição do tempo e da periodicidade das anotações
7	Coletar dados

Fonte: Pinheiro, Elali e Fernandes (2008). Adaptado pela autora, 2016

No processo de mapeamento devem ser indicados os estágios de evolução da observação, sendo uma hora do primeiro dia, duas horas do segundo dia, e assim por diante. As observações podem ser realizadas de duas formas: contínuas – a observação de uma pessoa ao longo do dia com o registro de todas as atividades e locais percorridos e utilizados – ou periódicas – com horários específicos em um mesmo dia ou em dias alternados, e o observador anota a localização e a atividade naquele momento. Para esta avaliação será utilizada a observação periódica, com a delimitação de horários em um mesmo dia.

No Mapa Comportamental serão analisados aspectos relacionados ao atributo-chave Sociabilidade através de adaptação aos questionamentos propostos pela Project for Public Spaces no Diagrama de Lugar para espaços públicos de qualidade. A seguir são descritos os fatores importantes em relação a este atributo-chave que serão observados na análise:

ATRIBUTO-CHAVE: SOCIABILIDADE

As crianças estão agrupadas?

As crianças estão acompanhadas apenas pelos pais? As famílias se reúnem para levar as crianças ao parque?

Existe contato entre as pessoas que não se conhecem?

Existe uma diversidade de classes, culturas, idades?

As escolhas ambientais são reveladas, mas não as razões de tais escolhas. Por isso, é importante a aplicação dos métodos de visão do usuário como um complemento a esta avaliação.

2.2.2.2 MÉTODOS DE VISÃO DO USUÁRIO

2.2.2.2.1 CONSTELAÇÃO DE ATRIBUTOS – visão do usuário-adulto

Para a compreensão do método foram realizados estudos de autores como Bins Ely (2004), Villarouco (2008), Mont'Alvão; Villarouco (2011) e Niemeyer (2015). De acordo com Bins Ely (2004) toda a atividade humana exige um determinado ambiente físico para a sua realização. Considerando a variedade de atividades quanto a diversidade humana – sexo, idade, estrutura, entre outros – as características do ambiente podem dificultar ou facilitar tais atividades. Dada a importância dos aspectos ambientais para o usuário, é um grande desafio projetar espaços que respondam às necessidades destes e permitam a realização de atividades de forma eficaz. Os espaços públicos, objeto de estudo desta pesquisa, possuem uma infinidade de usuários com as mais diversas características, dificultando ainda mais o atendimento a todas as aspirações destes nos projetos urbanos.

Estudos sobre a Ergonomia buscam compreender as interações homem-ambiente e oferecem os meios e técnicas necessárias para identificar e sistematizar ações preventivas ou corretivas de condições adversas que interferem no desempenho do ambiente construído. Mais especificadamente, a Ergonomia do Ambiente Construído avalia a adaptabilidade dos espaços às atividades desenvolvidas. A participação e preocupação cada vez maior de arquitetos com o ambiente físico une a Arquitetura e a Ergonomia de modo a criar ambientes mais atrativos e funcionais.

Para Bins Ely (2003), a melhor estratégia para essa junção seria durante o exercício projetual, momento em que os princípios da Ergonomia seriam incorporados aos projetos de ambientes físicos. Porém, os ambientes podem também ser tratados no âmbito da ergonomia de correção, que procuram apontar alternativas a partir de falhas e interferências negativas detectadas em ambientes já construídos.

Villarouco (2008) afirma que não se pode conceber o estudo do ambiente construído sem o entendimento da percepção do usuário acerca do espaço, pois é o usuário que de fato sofre

mais de perto o impacto das sensações que o ambiente pode transmitir. Portanto, não é possível pensar uma arquitetura preocupada com seu usuário sem o entendimento de seus desejos e anseios ambientais, sem a busca da adequação à função que desempenhará tal espaço, se este homem não for tomado como peça fundamental do processo de projeção.

Por isso, como forma de entender a percepção do usuário, é necessária uma inserção nos estudos da Psicologia Ambiental ou também chamada de Percepção Ambiental, sendo os aspectos construtivos e funcionais acrescentados à análise comportamental e social essencial à compreensão total do espaço. De modo a entender a dimensão oculta do pensamento destes usuários, metodologias investigativas oriundas da psicologia são necessárias. De acordo com Villarouco (2011), uma metodologia deve ser pensada contemplando duas fases, uma de ordem física do ambiente e a outra de identificação da percepção do usuário em relação a este espaço. Através dos métodos de visão do pesquisador, já demonstrados, essa primeira fase foi contemplada. Para a segunda fase, de ordem de percepção do usuário, adotou-se o método Mapa Mental e a ferramenta analítica denominada Constelação de Atributos.

Trata-se de um procedimento metodológico pós-ocupacional de análise cognitiva do espaço aberto, permitindo dimensionar geometricamente emoções e sentimentos experienciados através de um processo analítico que estimula e capta elementos de percepção do usuário no ambiente. A ferramenta foi idealizada por Moles (1968) e posteriormente trabalhada por pesquisadores no Instituto de Psicologia Social de Estrasburgo, entre eles Ekambi Schimdt (1974). Consiste em um método já bastante utilizado para análise do desempenho ergonômico do ambiente construído com o intuito de apreender a chamada “consciência psicológica” do usuário e a sua percepção frente ao espaço.

Para o desenvolvimento do estudo utilizando esta ferramenta são realizadas entrevistas com os frequentadores do espaço buscando captar nas respostas os níveis de empatia do usuário com o ambiente. Esta ferramenta será aplicada aos usuários-adultos, sejam eles pais ou familiares, dos espaços infantis, visto a dificuldade de expressão das crianças em linguagem e por ser considerado também um usuário importante para esta percepção. A metodologia é baseada na geração de modelos gráficos – constelação de atributos – que permitem

identificar e qualificar atributos ligados a percepção do ambiente, através de entrevistas estruturadas em duas perguntas.

A primeira acerca da percepção do espaço imaginário (subjetivo), que visa captar desejos e anseios de um modelo que fosse considerado ideal, através do questionamento: “Quais as imagens ou ideias que lhe vem à cabeça quando você pensa em...(objeto ou tema)?”. De acordo com Ekambi Schimdt (apud. NIEMEYER, 2015, p.35) esta pergunta aciona mecanismos culturais e de memória que condicionada por estereótipos pré-concebidos oriundos da massificação pela mídia de modelos de urbanidade, exige uma filtragem feita pela segunda pergunta.

A segunda pergunta, acerca do espaço real (objetivo), capta uma opinião concreta e real já filtrada pelas idealizações subjetivas anteriores, com o seguinte questionamento: “Quais imagens ou ideias que lhe vem à cabeça quando você pensa no(a)...(espaço ou objeto pesquisado). As respostas são abertas e o objetivo é identificar e enumerar os atributos ligados à percepção do ambiente pelo usuário. Após a obtenção de dados, é feita uma compilação através do agrupamento dos significados semelhantes e afinidades de modo a criar estes atributos.

Uma cadeia de atributos é estruturada, sendo separada por categorias e as variáveis obtidas nas entrevistas são classificadas de acordo com a frequência de aparição nas respostas. Segundo Ekambi-Schmidt (1974) as “distâncias psicológicas” são calculadas a partir do número de frequência que são citados determinados atributos. As variáveis são representadas graficamente através da definição da probabilidade de aparecimento de cada atributo (i) com o objeto avaliado (Pi). Em seguida calcula-se a “distância psicológica” que separa cada atributo do objeto de estudo (tabela 04).

TABELA 04 - Fórmulas para o cálculo de probabilidade de associação do atributo e distância psicológica

FÓRMULAS DE CÁLCULO PROBABILIDADE DE ASSOCIAÇÃO DO ATRIBUTO E DISTÂNCIA PSICOLÓGICA	
$P_i = n_i \times 100/N$	$D = 1 / \log P_i$
Pi – probabilidade de associação do atributo i ni – número de aparições do atributo i N – número total de respostas D – distância psicológica do atributo em centímetros	

Fonte: NIEMEYER, C.A.C.; LABAKI, L.C., 2014

Na sequência geram-se quadros demonstrativos (figuras 42 e 43) com os atributos quantificados e categorizados com as respectivas distâncias psicológicas calculadas com base na fórmula descrita acima concebidas com base na frequência do atributo. Os quadros abaixo foram retirados de estudo do pesquisador Niemeyer (2015) sobre a Praça Cândido Mota – SP, e são utilizados apenas como exemplo.

TABELA 05 - Tabela de atributos associados a praça imaginária – Praça Cândido Mota (Caraguatuba-SP)

TABELA DE ATRIBUTOS ASSOCIADOS A PRAÇA IMAGINÁRIA LOCAL DE PESQUISA: Praça Cândido Mota				
CATEGORIA	ATRIBUTOS ASSOCIADOS AO AMBIENTE	RESP	CLASSI	DIST PSI
Conforto ambiental	Muita árvore/sombra	28	2	1,00
	Aconchegante/fresca	11	10	1,68
	Plantas e flores	4	15	6,33
	Presença de água/fonte	4	15	6,33
	Som ambiente	3	16	30,21
	SUBTOTAL	50		
Ergonomia	Bancos confortáveis	39	1	0,87
	SUBTOTAL	39		
Segurança	Piso drenante	6	13	2,99
	Pavimentação plana/acessível	15	6	1,37
	Bom iluminação	13	8	1,49
	SUBTOTAL	34		
Funcionalidade	Playground	19	4	1,19
	Palco para apresentações	9	11	1,96
	Banheiros limpos	16	5	1,32
	Estares reservados/sombreados	5	14	3,92
	Espaços amplos	8	12	2,18
	Lixeiras	14	7	1,42
	Bebedouro	12	9	1,58
	Aparelhos para exercícios	3	16	30,21
	Mesas com tabuleiros	6	13	2,99
	SUBTOTAL	92		
Estética	Jardins/paisagismo	21	3	1,39
	Chafariz	16	5	1,32
	Layout agradável	12	9	1,58
	SUBTOTAL	49		
Manutenção	Manutenção de jardim	5	14	3,92
	Limpeza geral permanente	9	11	1,96
	SUBTOTAL	14		
TOTAL DE RESPOSTAS		278		
TOTAL DE RESPONDENTES		52		

Fonte: NIEMEYER, C.A.C., 2015

TABELA 06 - Tabela de atributos associados a praça real – Praça Cândido Mota (Caraguatatuba-SP)

TABELA DE ATRIBUTOS ASSOCIADOS A PRAÇA REAL LOCAL DE PESQUISA: Praça Cândido Mota				
CATEGORIA	ATRIBUTOS ASSOCIADOS AO AMBIENTE	RESP	CLASS	DIST PSI
Conforto ambiental	Boa sombra	20	2	0,86
	Aconchegante/fresca	8	9	2,18
	Insolada a tarde	3	13	30,21
SUBTOTAL		31		
Ergonomia	Bancos desconfortáveis	32	1	0,94
	Praça confortável	4	12	6,33
SUBTOTAL		36		
Segurança	Piso ruim/inseguro	19	3	1,19
	Fechar rua interna	7	10	2,49
	Ambiente inseguro	7	10	2,49
	Escuro a noite	11	7	1,68
SUBTOTAL		44		
Funcionalidade	Precariedade da feira de artesanato	7	10	2,49
	Ausência de banheiro	11	7	1,68
	Layout pouco funcional da praça	7	10	2,49
	Ausência de playground	3	13	30,21
	Ausência de bebedouro	9	8	1,96
	Ausência de atrativos	3	13	30,21
	Ausência de lixeiras	20	2	0,86
	Desvalorizada	5	11	3,92
SUBTOTAL		65		
Estética	Revitalizar o paisagismo	19	3	1,19
	Melhorar as podas	13	6	1,49
	Falta cor	8	9	2,18
	Ligar fonte	9	8	1,96
	Praça feia	9	8	1,96
SUBTOTAL		58		
Manutenção	Manutenção geral precária	17	4	1,27
	Abandonada	14	5	1,42
	Ambiente sujo/vandalizado	13	6	1,49
SUBTOTAL		44		
TOTAL DE RESPOSTAS		278		
TOTAL DE RESPONDENTES		52		

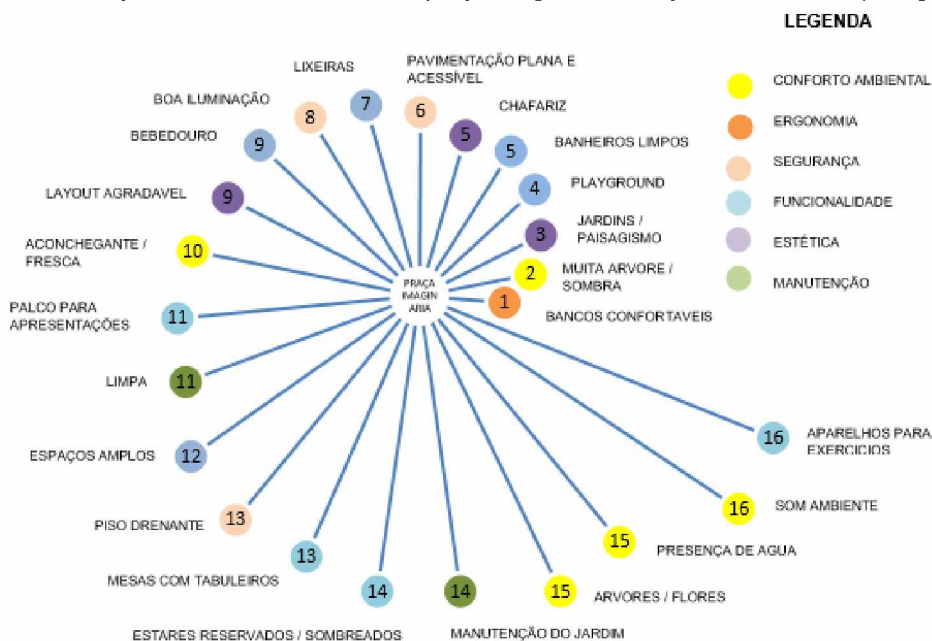
Fonte: NIEMEYER, C.A.C., 2015

Com os dados do quadro é possível montar o gráfico, chamado de constelação de atributos (figuras 44 e 45), cujo centro encontra-se o objeto de estudo ligado através de linhas retas aos atributos, as quais definem as “distâncias psicológicas” com as respectivas classificações indicadas nos círculos. A distância mostra o maior ou menor valor simbólico dados a cada atributo pelo usuário, sendo quanto mais próximas as conexões, maior a relação com o objeto e quanto mais distantes, menor a relação do atributo na contribuição da percepção do objeto.

O desenho resultante dá tangibilidade ao fenômeno observado e exhibe o nível de adaptação psicológica do usuário frente àquele espaço. A constelação de atributos fornece uma leitura da percepção simbólica do ambiente por um coletivo, portanto um diagnóstico de usabilidade do recinto permitindo associarmos analiticamente

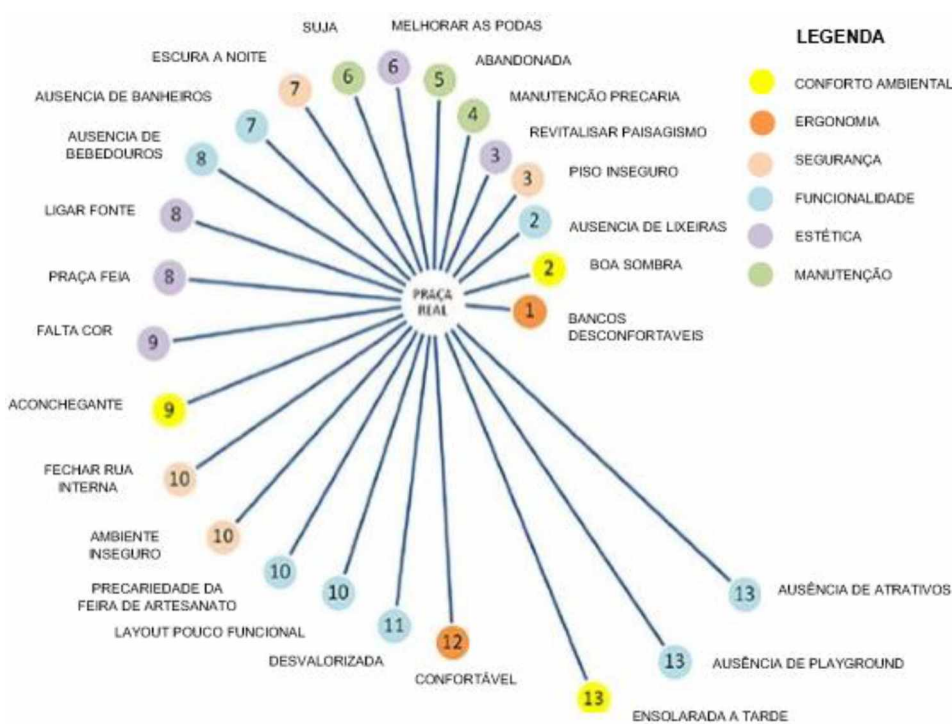
atributos imaginários e reais captando os anseios e graus de afetividade ali gerados. (NIEMEYER; LABAKI, 2014, p.237)

FIGURA 42 - Constelação de atributos referente a praça imaginária – Praça Cândido Mota (Caraguatatuba-SP)



Fonte: NIEMEYER, C.A.C., 2015

FIGURA 43 - Constelação de atributos referente a praça real – Praça Cândido Mota (Caraguatatuba-SP)



Fonte: NIEMEYER, C.A.C., 2015

Após, é realizada uma análise dos dados levantados de modo a entender quais as reais necessidades e imagináveis desejos dos usuários do local. A ferramenta Constelação de Atributos permite captar estes sentimentos, levantando os atributos simbólicos e culturais e os graus de afetividade na relação usuário-ambiente. Como contribuição aos espaços públicos a ferramenta permite visualizar valores agregados às dimensões humanas e servir de embasamento para projetos futuros que busquem atender às necessidades sociais. Permite também reconhecer as falhas do local, através de um olhar crítico às novas configurações urbanas, impedindo o abandono dos lugares públicos.

Para a construção dos modelos gráficos – quadros e gráficos – será utilizado o soft-ferramenta Constelação de Atributos. É um programa que busca contribuir com pesquisas acadêmicas voltadas à relação usuário-ambiente como uma ferramenta adicional para o levantamento da percepção ambiental. Foi desenvolvido em âmbito acadêmico pelo Prof. Dr. Carlos Niemeyer, em pesquisa na Faculdade de Engenharia Civil (FEC) na UNICAMP e permite a inserção dos qualitativos e frequências tabuladas pelo entrevistador, geração de planilhas de atributos, cálculo das distâncias psicológicas, criação de modelos gráficos associando as cores com as categorias ou atributos e o desenvolvimento de gráficos de barras comparativos das categorias. Será de extrema importância para a tabulação e geração de resultados da análise em questão.

2.2.2.2.2 MAPA MENTAL – visão do usuário-criança

Mostrei minha obra-prima às pessoas grandes e perguntei se o meu desenho lhes fazia medo. Responderam-me: 'Porque é que um chapéu faria medo? Meu desenho não representava um chapéu. Representava uma jiboia digerindo um elefante. Desenhei então o interior da jiboia, a fim de que as pessoas grandes pudessem compreender. Elas têm sempre necessidade de explicações. (SAINT-EXUPÉRY, 1977, p.2)

O mapa mental ou cognitivo é um instrumento baseado na elaboração de desenhos ou relatos de memória representativas das ideias ou da imageabilidade que uma pessoa ou um grupo de pessoas têm de determinado ambiente. Rheingantz (2009) foi utilizado como referência para o entendimento e utilização desta metodologia. Sua primeira utilização foi pelo psicólogo E.C. Talman (1948), que introduziu o termo a partir de experimentos com

cobaias para explicar como os ratos aprendiam a ganhar recompensas em um labirinto (Sommer; Sommer 1997). Sua disseminação no campo das relações pessoa-ambiente se deve a Kevin Lynch (1982), que se utilizou de mapas mentais para obter informações sobre a imagem ambiental das pessoas sobre determinados locais ou ambientes pesquisados. Para ele, os desenhos podem incorporar tanto a experiência pessoal como outras informações, como por exemplo, experiências relatadas por outras pessoas, pela imprensa falada e escrita, ou pela literatura.

O mapa mental é caracterizado por imagens que combinam os espaços urbanos (vias, ruas, praças) a outros aspectos e elementos físicos relacionados em um espaço de ação detalhado. Para Lynch (1982), imageabilidade é a capacidade de percepção da cidade através de elementos físicos e legibilidade é a habilidade de leitura dos elementos urbanos, reconhecidos e organizados de modo coerente. O mapa mental define o ambiente percebido pelo respondente e indica a importância de um elemento físico em relação a outro.

Existem, pelo menos, duas abordagens com diferentes procedimentos de aplicação do instrumento: o modelo interpretativo ou comportamental, mais estruturado em pressupostos e categorias de análise previamente determinadas; e o modelo sócio-interativo ou experiencial. Durante a aplicação e a análise dos seus resultados, o observador deve acompanhar todo o processo, procurando interagir com os respondentes, para informar-se e/ou registrar as explicitações e comentários que são produzidos na elaboração do desenho. Por possibilitar uma facilidade de leitura e uma aproximação do observador com o usuário, será utilizado o modelo sócio-interativo nesta pesquisa. O observador deve evitar qualquer atitude ou comentário que possa direcionar ou influenciar os trabalhos.

Uma vez concluído o desenho e registradas as informações necessárias para sua compreensão, o processo de análise torna-se mais simples e representativo dos interesses e intenções dos respondentes, evitando as distorções e interpretações errôneas. É importante que o observador registre a ordem sequencial de elaboração dos desenhos ou elementos gráficos, com o pressuposto de que os elementos que são desenhados primeiro são os mais significativos.

O uso de material colorido na elaboração do mapa mental – em geral restrito às aplicações com crianças – pode enriquecer o instrumento e sua análise, que pode se estender aos

aspectos simbólicos da cor com relação ao ambiente. O uso da cor nas aplicações do mapa mental com crianças enriquece a análise dos resultados, pois permite abordar significados que em geral não são evidenciados nos desenhos preto e branco.

Conforme Appleyard (1980, apud. RHEINGANTZ, 2009), o primeiro procedimento para uma análise comportamental dos mapas é separá-los por categorias que variam dos mais simples, com representações e símbolos mais abstratos, até os mais estruturados, contendo símbolos mais icônicos e de maior semelhança com a configuração do ambiente. Essas tipologias deverão ser cruzadas com dados relacionados a tempo de vivência, idade, sexo, proximidade do local de moradia, de forma a apreender o quanto e como o ambiente afeta a cognição e verificar a compreensão e estruturação do lugar dos usuários.

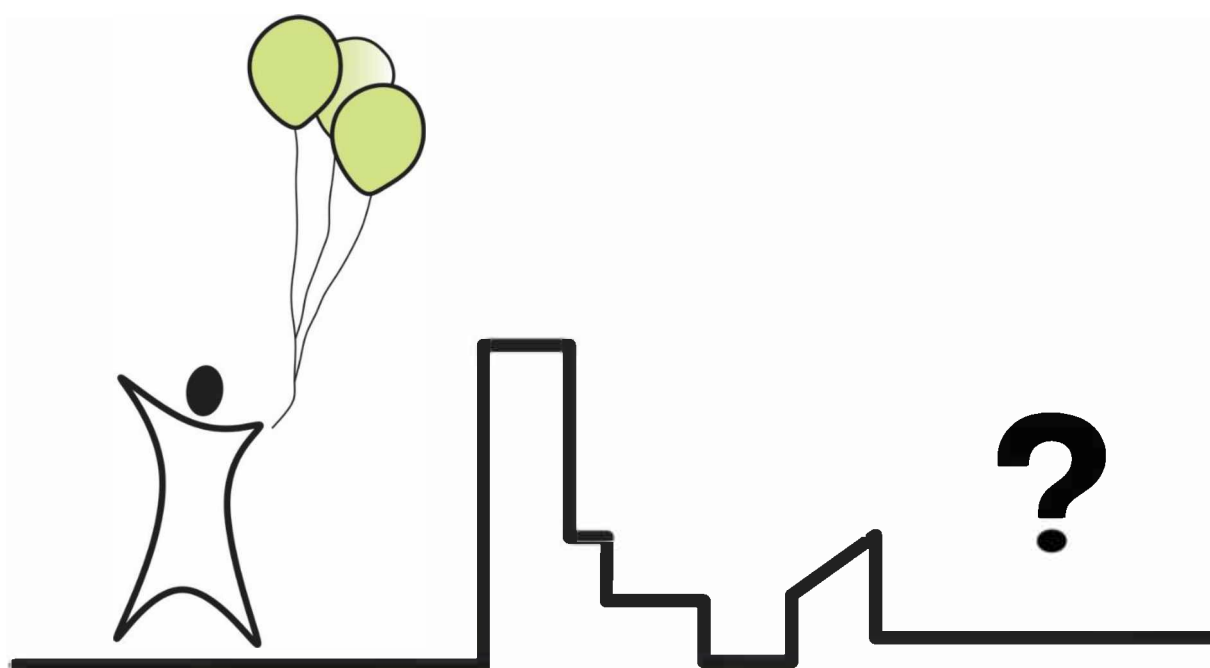
- Simbólico: aquele que apresenta uma imagem ou ícone, não necessariamente relacionado com o lugar
- Semi-estruturado: apresenta uma lógica operacional simples, sendo formados por poucos elementos, ou por apresentarem apenas um recorte da área
- Estruturado: refere-se aos desenhos que apresenta, maior complexidade, mais elementos, uma boa definição dos limites da área em questão e uma grande quantidade de informações sobre o ambiente.

Já em uma aplicação sócio-interacionista ou experiencial, no qual os respondentes interagem com os observadores e estes explicam o significado dos seus desenhos – é importante que os observadores anotem com a maior fidelidade possível as explicações que, posteriormente, devem ser transcritas no verso das folhas contendo os desenhos – a análise e a categorização dos mapas mentais pode se valer das mesmas técnicas e procedimentos utilizados em uma Análise de Conteúdo, organizando e separando o material em categorias de análise que podem ser estabelecidas a priori ou a posteriori, em função das respostas fornecidas. Como exemplo nos mapas mentais, podem ser criadas categorias de desenhos que ressaltem com mais intensidade os elementos arquitetônicos do que as circulações entre eles (e vice-versa), ou mesmo o maior destaque de um elemento em detrimento do outro.

Uma vez concluída a classificação, os elementos físicos identificados nos mapas mentais e nos relatos dos respondentes devem ser listados e ordenados segundo a frequência com que

aparecem. A seguir, estes elementos físicos podem ser relacionados com os cinco elementos formadores da imagem mental propostos por Lynch (1982): nós, percursos, marcos, limites e setores, mas não será utilizada esta relação na avaliação desta pesquisa.

Devido a sua natureza essencialmente qualitativa, a interpretação dos mapas mentais deve cuidar para não generalizar os resultados da amostra, ao mesmo tempo em que deve associá-los aos resultados de outros métodos, inclusive os que produzem resultados mais objetivos, como questionários e entrevistas estruturadas. Por isso, esta metodologia de análise será acompanhada das metodologias já citadas acima.



CAPÍTULO III – A CIDADE DA CRIANÇA?

3.1 DIAGNÓSTICO E ANÁLISES

A pesquisa de campo dividida em **métodos de visão do pesquisador** e **métodos de visão do usuário** foi realizada a partir de junho de 2016 até julho de 2017, nos dois objetos de estudo escolhidos: os espaços infantis do Parque do Sabiá e da Praça Sérgio Pacheco. Os métodos de visão do pesquisador, sendo eles: Análise Morfológica com ênfase nos espaços livres, Passeio Walkthrough e Mapa Comportamental centrado no lugar foram realizados, durante vários meses, pelo pesquisador identificado com crachá e munido de prancheta e máquina fotográfica. Os resultados desta pesquisa são demonstrados a seguir.

3.1.1 MÉTODO ANÁLISE MORFOLÓGICA COM ÊNFASE NOS ESPAÇOS LIVRES

Como demonstrado em métodos e técnicas, a análise morfológica com ênfase nos espaços livres busca uma compreensão do papel do espaço infantil como integrante do sistema de espaços livres, seja ele parque ou praça, e sua relação com o sistema macro de espaços livres urbanos da cidade de Uberlândia. A aplicação é baseada no atributo-chave **Acessos e Ligações**, do “Diagrama de Lugar” e estruturada em três (3) tópicos: Localização/ uso e ocupação do solo, sistemas de espaços livres urbanos, e configuração espacial e dimensional. O resultado da aplicação deste método é demonstrado a seguir, buscando além de descrever o objeto de estudo, sua localização e características, reunir os elementos mais significativos observados.

3.1.1.1 PARQUE DO SABIÁ

1) Localização/uso e ocupação do solo

O Parque do Sabiá se localiza na Zona Leste da cidade de Uberlândia, entre os bairros Tibery e Santa Mônica/Segismundo Pereira, sendo contornado ao Sul pela Rua José Roberto Migliorini (via local) e por uma importante via de circulação, classificada como via arterial, a Av. Anselmo Alves dos Santos. Esta tem seu início na Av. Rondon Pacheco – avenida de importante ligação da cidade (via estrutural) e ao final do parque cruza com duas rodovias limitantes deste – BR 365 e BR 452. Uma pequena parte do parque, onde se encontra o Horto Municipal, à Oeste, é delineada por uma via arterial de conexão ao bairro Tibery, a Av. Benjamin Magalhães. Na face Nordeste a BR452 e início da BR365, consideradas vias de serviço, constitui-se em uma barreira e a face Noroeste é circundada por ruas locais do

bairro Tibery – a Av. Expedicionários e a Rua Haia (figura 44). Os dados sobre a classificação das vias foram colhidos do Mapa de Zoneamento da Zona Urbana (Julho/2015), da Prefeitura Municipal de Uberlândia.

FIGURA 44 - Mapa com principais vias de ligação do Parque do Sabiá



Fonte: Google Earth. Desenvolvido pela autora, 2016

O **acesso** ao Parque do Sabiá é realizado através de quatro portarias: 1(uma) localizada no bairro Tibery e 3(três) localizadas no Bairro Santa Mônica/Segismundo Pereira, sendo uma destas para acesso direto ao espaço infantil. Possui estacionamentos na maior parte de suas entradas, sejam eles internos ou externos e é possível chegar ao parque também através do uso de transporte coletivo. O espaço é abastecido por três linhas de transporte público: linhas A113 e A114, que ligam o bairro Tibery ao Terminal Central e linha I231, que liga o Terminal Santa Luzia ao Terminal Umuarama (figuras 45, 46 e 47).

FIGURA 45 - Mapa de transporte público – linha A113



Parque do Sabiá

P1 - Portaria «Tibery»

P2 - Portaria «Santa Mônica»

P3 - Portaria «Aquário»

P4 - Portaria «O Mundo da Criança»

— A113 - itinerário de ida

⋯ A113 - itinerário de volta

Fonte: Google Earth. Desenvolvido pela autora, 2016

FIGURA 46 - Mapa de transporte público – linha A114



Parque do Sabiá

P1 - Portaria «Tibery»

P2 - Portaria «Santa Mônica»

P3 - Portaria «Aquário»

P4 - Portaria «O Mundo da Criança»

— A114 - itinerário de ida

⋯ A114 - itinerário de volta

Fonte: Google Earth. Desenvolvido pela autora, 2016

FIGURA 47 - Mapa de transporte público – linha I231



- | | |
|--|---|
| Parque do Sabiá | A231 - itinerário de ida |
| P1 - Portaria «Tibery» | A231 - itinerário de volta |
| P2 - Portaria «Santa Mônica» | |
| P3 - Portaria «Aquário» | |
| P4 - Portaria «O Mundo da Criança» | |

Fonte: Google Earth. Desenvolvido pela autora, 2016

O Parque do Sabiá possui **marcos referenciais** fortes em seu entorno, como a Prefeitura Municipal de Uberlândia, localizada também na Av. Anselmo Alves dos Santos; a Universidade Federal de Uberlândia – Campus Santa Mônica e o Center Shopping. Em anexo, parte também do Complexo Virgílio Galassi, tem-se como equipamentos de lazer, a Arena Multiuso Tancredo Neves e o Estádio Sabiá (figura 48).

FIGURA 48 – Marcos referenciais no entorno do Parque do Sabiá



	Center Shopping
	Prefeitura Municipal de Uberlândia
	Universidade Federal de Uberlândia - Campus Santa Mônica
	Estádio Sabiá e Arena Multiuso Tancredo Neves

Fonte: Google Earth. Desenvolvido pela autora, 2016

Em relação ao **uso e ocupação do solo**, as avenidas principais de contorno do parque concentram atividades de comércio e serviço, dentre elas oficinas mecânicas, academia, salões de festa, lanchonetes, pizzaria, salões de beleza; e uso institucional, com hospital e clínicas médicas. Apesar da predominância de usos comerciais, de serviços e institucionais nas avenidas principais, as outras áreas do entorno são de predominância residencial. Como comércio informal tem-se atividades que acontecem na Rua José Roberto Migliorini, localizada entre o parque e a outra parte do Complexo Virgílio Galassi. Atividades estas que consistem em feiras de automóveis e pequeno comércio principalmente nos finais de semana. A concentração deste comércio informal se localiza em frente à entrada “O Mundo da Criança”, sendo por isso grande parte dos produtos voltados ao público infantil e à alimentação (figura 49).

FIGURA 49 - Imagens do comércio informal localizado na Rua José Roberto Migliorini



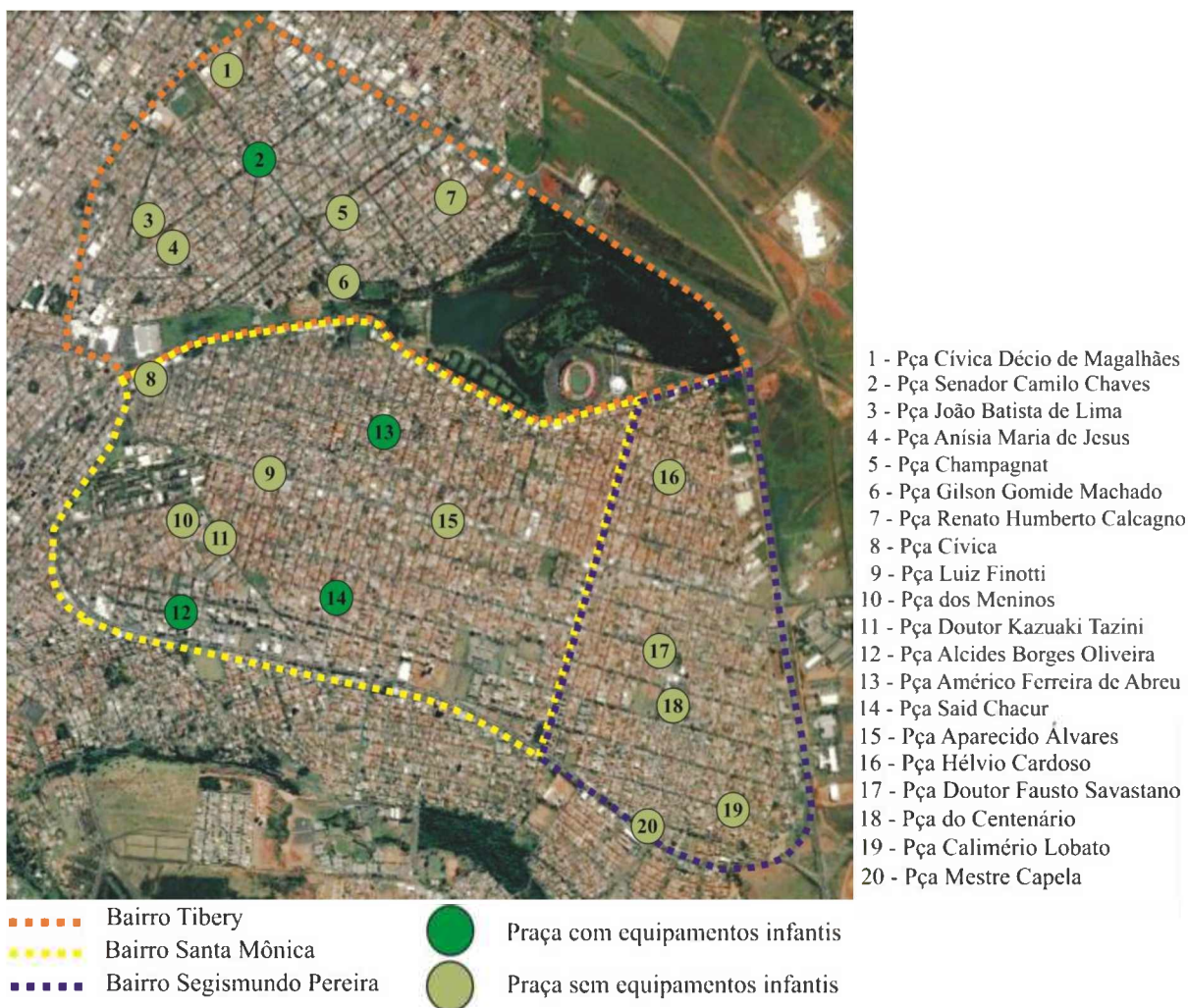
Fonte: Imagens da autora, 2016

2) Sistema de espaços livres urbanos

Espaços livres de edificações são o conjunto de espaços não-edificados, públicos e privados, que podem estar conectados ou não. O parque se coloca como um importante espaço livre público urbano, responsável pela criação de microclimas diversos, com grandes áreas verdes e permeáveis, e com água dos mais diversos modos em seu interior. Além disso, se coloca com um importante equipamento de lazer de massa e possibilita a convivência das mais diversas classes sociais e faixas etárias. Como já mostrado no item 2.1 Caracterização da área de estudo, a cidade de Uberlândia possui dez parques urbanos, de acordo com a Secretaria de Planejamento Urbano e levantamento realizado pela pesquisadora. Destes, o Parque do Sabiá é o maior e mais movimentado parque da cidade, e com os mais diversos tipos de lazer – lazer esportivo, educativo, cultural e contemplativo.

Considerando o entorno do parque como os bairros Santa Mônica/Segismundo Pereira e o bairro Tibery, têm-se como **espaços livres públicos** as ruas e praças. Com base no levantamento realizado dos espaços livres públicos da cidade de Uberlândia, limitou-se destacar as praças deste entorno imediato (figura 50) e registrar os equipamentos infantis encontrados, sua tipologia e qualidade.

FIGURA 50 - Praças do entorno do Parque do Sabiá - com e sem equipamentos infantis



Fonte: Google Earth. Desenvolvido pela autora, 2016

Como mostram as figuras 51 a 54, os equipamentos encontrados são em sua maioria pré-fabricados em madeira e com uma tipologia estática que se repete. São encontrados nas praças: Saíd Chacur, Américo Ferreira de Abreu, Alcides Borges de Oliveira, localizadas nos bairros Santa Mônica e Segismundo Pereira; e a praça Senador Camilo Chaves, localizada no bairro Tibery.

FIGURA 51 – Parque infantil da Praça Senador Camilo Chaves (2)



Fonte: Imagens da autora, 2016

FIGURA 52 – Parque infantil da Praça Alcides Borges de Oliveira (12)



Fonte: Imagens da autora, 2016

FIGURA 53 – Parque infantil da Praça Américo Ferreira de Abreu (13)



Fonte: Imagens da autora, 2016

FIGURA 54 – Parque infantil da Praça Said Chacur (14)

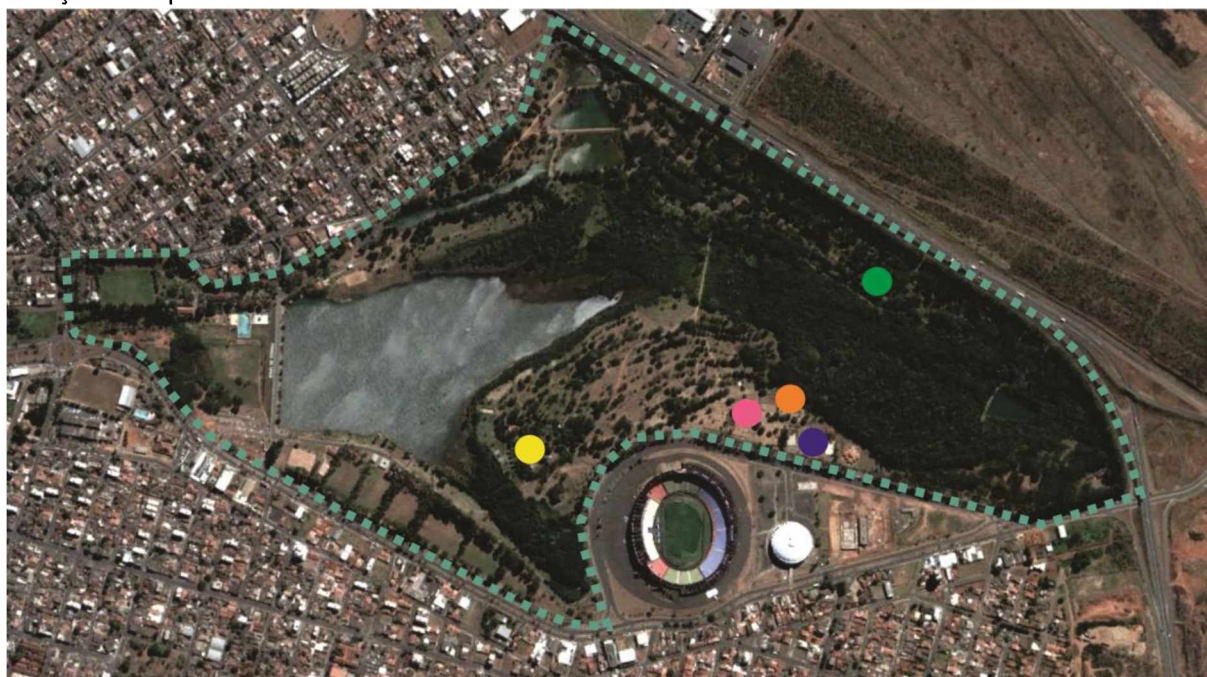


Fonte: Imagens da autora, 2016

3) Configuração espacial e dimensional

O parque infantil intitulado “o Mundo da Criança” localiza-se ao Sul do Parque do Sabiá, com acesso pela Rua José Roberto Migliorini, que separa o parque de parte do Complexo Virgílio Galassi. É uma rua menos movimentada, configurando proteção à área, o que pode justificar a implantação do parque neste local. Além do parque infantil “O Mundo da Criança”, tem-se outros equipamentos de interesse do usuário criança localizados em sua proximidade. Tem-se a “Transitolândia” – espaço reservado para aulas de trânsito e quadras esportivas, utilizadas geralmente por crianças maiores. Em local próximo, tem-se o Aquário e com acesso pelo parque infantil tem-se o zoológico, como mostra a figura 55.

FIGURA 55 - Localização do parque infantil “O Mundo da criança” e equipamentos destinados ao usuário criança no Parque do Sabiá



- Parque do Sabiá
- Parque Infantil «O Mundo da Criança»
- «Transitolândia»
- Quadras esportivas
- Aquário
- Zoológico

Fonte: Google Earth. Desenvolvido pela autora, 2016

Em relação à **acessibilidade geral**, o parque infantil possui acesso fácil pelo interior do parque, sendo localizado ao longo da pista de caminhada, e também pelo seu exterior, possuindo uma entrada exclusiva intitulada “O Mundo da Criança”. A **acessibilidade local** é falha, sendo encontrada pouca ou nenhuma acessibilidade para pessoas com mobilidade reduzida ou total. O estacionamento externo ao parque, em frente à entrada “O Mundo da Criança”, possui placa indicando vaga acessível, mas com falha na pintura de piso, e com uma (1) rampa acessível para acesso à calçada. Possui uma tentativa de acessibilidade ao parque infantil, com pequenas rampas fora das normas de acessibilidade, como mostra a figura 56.

Os brinquedos em seu desenho funcional não apresentam possibilidades de utilização por portadores de deficiência e a maioria deles está cercado por uma pequena mureta que retém uma parte de areia, onde os brinquedos estão localizados, se tornando inacessíveis a

portadores de deficiência física (figura 57). Não possuem sanitários acessíveis e a entrada destes também não é acessível pela presença de um degrau (figura 58).

FIGURA 56 - Imagem de rampa de acesso ao parque infantil



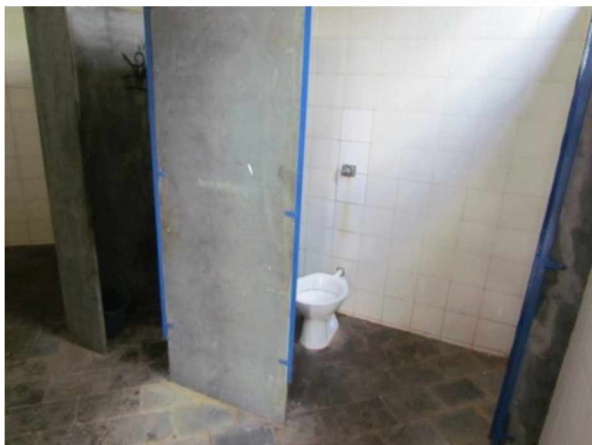
Fonte: Imagens da autora, 2016

FIGURA 57 - Imagens de barreira física nos brinquedos



Fonte: Imagens da autora, 2016

FIGURA 58 - Imagens de sanitário não acessível



Fonte: Imagens da autora, 2016

Com a aplicação do **método Análise Morfológica com ênfase nos espaços livres** no espaço infantil “ O Mundo da Criança”, no Parque do Sabiá, algumas características ligadas ao atributo-chave **Acessos e Ligações** foram analisadas, como: continuidade, proximidade, interligado e acessível. Características como continuidade, proximidade e interligado foram consideradas positivas, pois existem boas ligações entre o espaço do Parque do Sabiá com a malha urbana; possui uma rede de transportes em sua periferia e a presença de estacionamentos, o que justifica sua grande utilização; e o espaço infantil “O Mundo da Criança” é visível de vários pontos e distância, o que garante o sucesso do mesmo por induzir segurança.

Já a característica acessível, se coloca como parte positiva e parte negativa. Se considerar a acessibilidade geral de acesso ao parque, por ser abastecido por linhas de transporte acessíveis e possuir rampa de acesso localizada em frente à entrada do espaço infantil e placas indicando vagas de estacionamento acessíveis, próximas à entrada, esta é considerada positiva. Porém, se considerada a acessibilidade local, do espaço infantil “O Mundo da Criança”, esta característica é considerada negativa. Isso pois o espaço não está preparado para receber pessoas com deficiência, visto em suas rampas fora das normas de acessibilidade, falta de sanitários acessíveis e brinquedos com desenho funcional que não permitem o uso de pessoas com mobilidade reduzida ou total, além de obstáculos (muretas) que impedem o acesso a estes.

3.1.1.2 PRAÇA SÉRGIO PACHECO

1) Localização/uso e ocupação do solo

A Praça Sérgio Pacheco, considerada a maior praça da cidade de Uberlândia, se localiza na Zona Central, e atualmente se encontra seccionada em cinco partes, pelas avenidas e ruas que a cortam. A primeira parte, onde se localiza o Fórum Abelardo Penna, é contornado pela Av. João Naves de Ávila (que em sua continuação passa a se chamar Av. Américo Salvador Tângari), Av. Floriano Peixoto, Av. Afonso Pena e Rua Coronel Antônio Alves Pereira. Na segunda parte, delimitada pelas avenidas Américo Salvador Tângari, Afonso Pena, João Pessoa e João Pinheiro, localiza-se o Terminal Central, onde está inserido também o Pratic Shopping e algumas lojas de comércio.

A terceira parte foi destinada ao estacionamento de ônibus, e é delimitada pelas avenidas Américo Salvador Tângari, João Pinheiro, João Pessoa e Cipriano Del Fávero. A quarta parte, em formato triangular, é delimitada pelas avenidas Américo Salvador Tângari, Cipriano Del Fávero e João Pessoa e nela se localiza a concha acústica. A quinta parte é onde se concentram os principais equipamentos de lazer da praça, tais como: quadras esportivas, parque infantil, academia ao ar livre e pista de caminhada, além de sanitários, posto policial, espaço destinado à Feira da Gente e a “Casa do Papai Noel” – utilizada pelo Clube de Xadrez. É contornada pela Av. Brasil, Av. Américo Salvador Tângari, Av. Fernando Vilela e R. Roosevelt de Oliveira e cortada pela Rua México para a conformação do estacionamento (figura 59).

As classificações das vias foram colhidas do Mapa de Zoneamento da Zona Urbana (Julho/2015), da Prefeitura Municipal de Uberlândia, e adicionadas na figura a seguir.

FIGURA 59 – Mapa com as vias que configuram a Praça Sérgio Pacheco



Fonte: Google Earth. Desenvolvido pela autora, 2017

O **acesso** à praça pode ser realizado através de meios de transporte particulares, com a presença de um estacionamento recortado pela Rua México e nas avenidas que a rodeiam; assim como também é abastecida por várias linhas de transporte coletivo, que possuem o

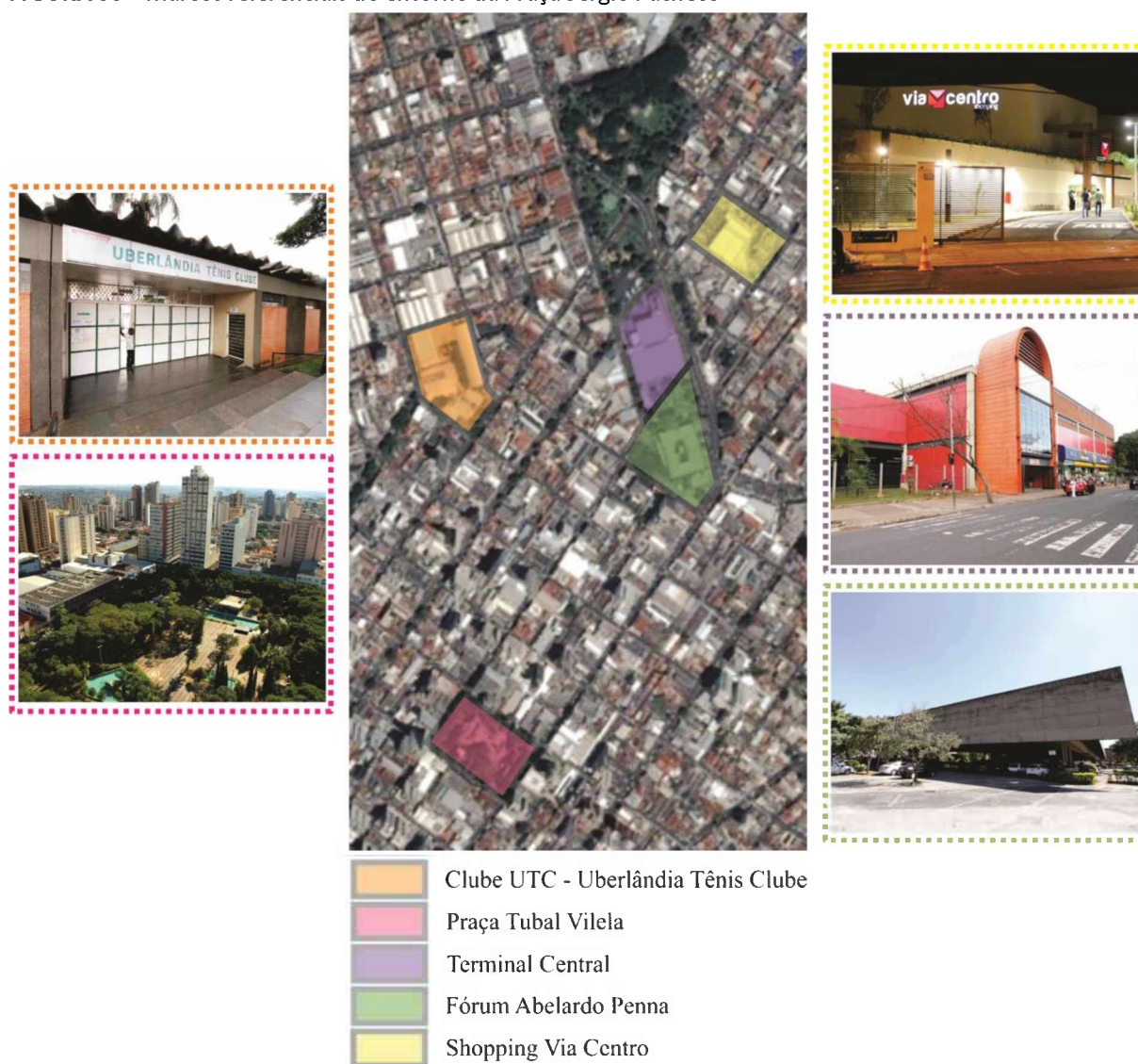
Terminal Central como passagem ou ponto final, sendo um total de 60 linhas, que partem dos mais diversos setores da cidade, como descritas a seguir:

- A100 (Rodoviária – Terminal Central)
- A104 (Roosevelt – Terminal Central)
- A105 (Santa Mônica – Terminal Central)
- A106 (Roosevelt – Terminal Central)
- A107 (Pacaembu – Terminal Central)
- A109 (Marta Helena – Terminal Central)
- A110 (São José – Terminal Central)
- A111 (Teatro Municipal – Terminal Central)
- A113 (Makro – Terminal Central – Tibery)
- A114 (Tibery – Terminal Central)
- A115 (Saraiva – Terminal Central)
- A116 (Santa Mônica – Terminal Central)
- A117 (Griff Shopping – Terminal Central)
- A118 (Pampulha – Terminal Central)
- A119 (Patrimônio – Terminal Central)
- A120 (Jardim das Palmeiras – Terminal Central)
- A121 (Cidade Jardim - Terminal Central)
- A122 (Guarani - Terminal Central)
- A123 (Maravilha - Terminal Central)
- A124 (São Lucas - Terminal Central)
- A126 (Tocantins – Terminal Central)
- A127 (Jardim Patrícia – Terminal Central)
- A128 (Guarani/Tocantins - Terminal Central)
- A129 (Tocantins - Terminal Central – Via B. Martins)
- A130 (Faculdade Pitágoras - Terminal Central)
- A131 (FPU/Uniessa – Terminal Central)
- A133 (Faculdade Pitágoras - Terminal Central – Jardins)
- A142 (Uberlândia Shopping – Terminal Central)
- A143 (Taiaman - Terminal Central)
- A144 (Jardim Brasília - Terminal Central)
- A145 (Maravilha - Terminal Central)
- A146 (Residencial Liberdade - Terminal Central)
- A147 (Shopping Park - Terminal Central)
- A148 (Shopping Park - Terminal Central)
- A149 (Santa Rosa - Terminal Central)
- A150 (Osvaldo - Terminal Central)
- A160 (Terminal Planalto - Terminal Central)
- A161 (Clube Caça e Pesca – Univercitta - Terminal Central)
- A162 (Udinese – Univercitta - Terminal Central)
- A170 (Tubalina – Terminal Central)
- A174 (Educação Física UFU - Terminal Central)
- E102 (Jardim Canaã - Terminal Central – Semi Expresso)
- E131 (Terminal Santa Luzia - Terminal Central)
- E141 (Terminal Planalto - Terminal Central)
- E144 (Jardim Brasília - Terminal Central)
- E145 (Constelação – Eng. Azelli - Terminal Central)
- E147 (Shopping Park – Terminal Central)
- T101 (Morumbi - Terminal Central)
- T102 (Jardim Canaã - Terminal Central)
- T103 (Morumbi - Terminal Central)
- T104 (Morumbi – Terminal Central)
- T105 (Terminal Planalto - Terminal Central – Mansour)
- T122 (Terminal Umuarama - Terminal Central)

- T131 (Terminal Santa Luzia - Terminal Central)
- T132 (Terminal Santa Luzia - Terminal Central)
- T140 (Terminal Planalto - Terminal Central)
- T141 (Terminal Planalto - Terminal Central)
- T142 (Terminal Planalto - Terminal Central)
- T144 (Terminal Planalto - Terminal Central)
- T151 (Terminal Industrial – Terminal Central)

Como **marcos referenciais** fortes tem-se os próprios equipamentos localizados na praça, como o Fórum Abelardo Penna e o Terminal Central, e no entorno tem-se o Clube UTC, localizado na Av. Cipriano Del Fávero; o Shopping Via Centro, entre as avenidas Afonso Pena e João Pinheiro; e a Praça Tubal Vilela, contornada pela Av. Afonso Pena, R. Duque de Caxias, Av. Floriano Peixoto e R. Olegário Maciel (figura 60).

FIGURA 60 – Marcos referenciais do entorno da Praça Sérgio Pacheco



Fonte: Google Earth. Desenvolvido pela autora, 2017

Em relação ao **uso e ocupação do solo**, por estar localizada em uma área central, concentram-se atividades de comércio e serviço, das mais variadas, e uso institucional, com hospitais, clínicas e escolas. O uso residencial existe, porém, é restrito.

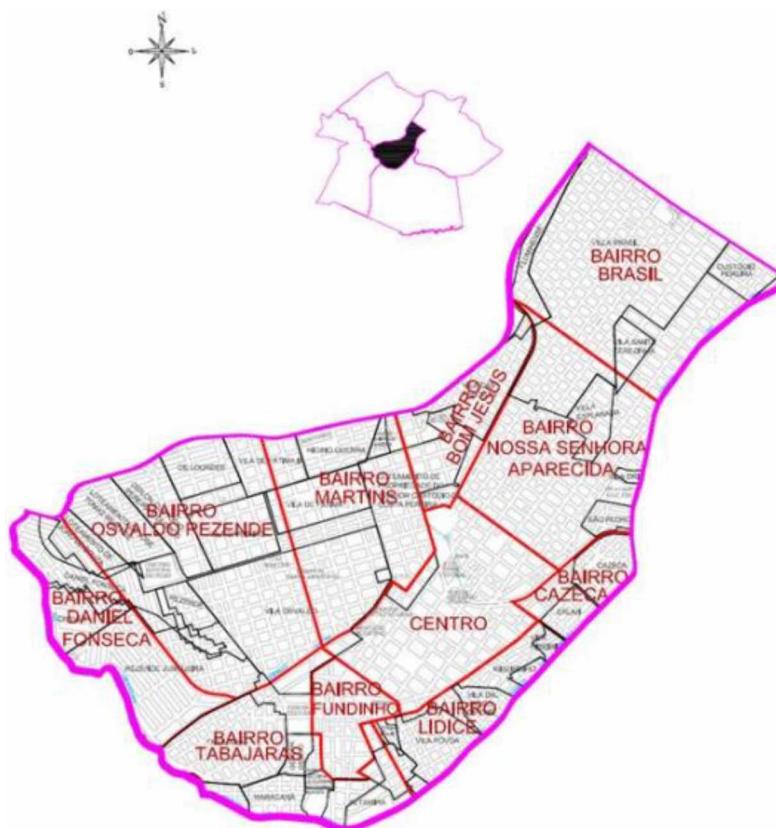
2) Sistemas de espaços livres

As praças, espaços livres públicos, são definidas primeiramente pelo contexto construído no entorno e que a princípio independem da vegetação como elemento estruturado, assim como parques e bosques. Considerando o entorno da Praça Sérgio Pacheco, tem-se como espaços livres públicos as ruas e praças. Pela avaliação estar relacionada a equipamentos infantis, limitou-se considerar apenas as praças e posteriormente indicar quais delas possuem ou não equipamentos infantis.

De acordo com revisão realizada no Caderno Informativo 2015, da Prefeitura Municipal de Uberlândia, com base nos estudos dos espaços livres públicos e a definição do conceito de praça, a cidade de Uberlândia possui em sua Zona Urbana, um total de cento e trinta e sete (137) praças, sendo destas quarenta e sete (47) localizadas no Setor Central. O Setor Central é formado pelos bairros: Centro, Brasil, Nossa Senhora Aparecida, Bom Jesus, Cazeca, Martins, Lídice, Fundinho, Osvaldo Rezende, Daniel Fonseca e Tabajaras (figura 61).

Por estar localizada no bairro Centro, próxima à borda de divisa entre os bairros Martins, Bom Jesus e Nossa Senhora Aparecida, estes serão considerados para o levantamento dos **espaços livres públicos do entorno**.

FIGURA 61 - Setor Central e seus bairros



Fonte: Caderno Informativo 2015. Disponível em:
http://www.uberlandia.mg.gov.br/uploads/cms_b_arquivos/13716.pdf.

Através do mapa de espaços livres públicos da cidade de Uberlândia, já produzido, destaca-se as praças do entorno (figura 62), assim como quais delas possuem equipamentos infantis. Em seu entorno, com equipamentos infantis, tem-se a Praça Participação, localizada no Bairro N. S. Aparecida, longitudinal a Av. Rondon Pacheco; e a Praça Nicolau Feres (figura 63), no Bairro Martins. Excetuando-se da maioria das praças e parques da cidade, a Praça Participação⁷ foge da padronização dos equipamentos infantis, quanto à tipologia e materiais, como mostra a figura 64.

⁷ A Praça Participação (1985) foi projetada pelo arquiteto Ricardo Ribeiro Pereira, paisagista e professor da FAUeD.

FIGURA 62 – Praças do entorno da Praça Sérgio Pacheco - com e sem equipamentos infantis



Fonte: Google Earth. Desenvolvido pela autora, 2017

FIGURA 63 - Parque infantil da Praça Nicolau Feres (5)



Fonte: Imagens da autora, 2017

FIGURA 64 - Parque infantil da Praça Participação (1) – Arq. Ricardo Ribeiro Pereira



Fonte: Imagens da autora, 2017

3) Configuração espacial e dimensional

O parque infantil localiza-se na quinta parte da praça, local onde também se concentram seus principais equipamentos de lazer. Situa-se próximo à Av. Américo Salvador Tângari, tendo como barreira, em relação à rua, apenas a calçada e a pista de caminhada. Além do parque infantil, outros equipamentos estão localizados no mesmo setor, tais como: sanitários; quadras poliesportivas; clube de xadrez, que acontece na chamada “Casa do Papai Noel”; posto policial - 91ª Companhia da Polícia Militar; espaço destinado à feira de artesanato “Feira da Gente”, que acontece todos os Domingos; academia ao ar livre e estacionamento (figura 65).

FIGURA 65 – Localização do parque infantil e equipamentos na quinta parte da Praça Sérgio Pacheco



- ■ ■ ■ Praça Sérgio Pacheco - PARTE 5
- Parque Infantil
- Sanitários
- Espaço Feira da Gente
- «Casa do Papai Noel» - Clube de Xadrez
- Quadras Poliesportivas
- Posto Policial - 91ª Companhia da Polícia Militar
- Academia ao ar livre

Fonte: Google Earth. Desenvolvido pela autora, 2017

Em relação à **acessibilidade geral**, o parque infantil possui acesso fácil, podendo ser acessado por todos os lados, e é muito visível tanto por quem transita a pé pela praça quanto por quem passa pela avenida. Porém, a quinta parte possui uma barreira em seu entorno por ser contornada por avenidas de trânsito pesado. A **acessibilidade local** é falha, sendo considerado um local fora das normas de acessibilidade, notadamente a NBR9050 (ABNT, 2015). Não possui vaga acessível assim como rampas dentro das normas de acessibilidade (figura 66). Os brinquedos em seu desenho funcional não apresentam possibilidades de utilização por portadores de deficiência e se encontram delimitados por uma pequena mureta que retém a areia e impossibilita o acesso pleno a estes (figura 67). O bloco que compreende os sanitários possui uma larga grelha para escoamento de água, sem proteção, impossibilitando o acesso de pessoas com mobilidade reduzida, e não dispõe de sanitários acessíveis (figuras 68 e 69).

FIGURA 66 - Imagem de acesso fora das normas de acessibilidade



Fonte: Imagens da autora, 2017

FIGURA 67 - Imagem de barreira física nos brinquedos



Fonte: Imagens da autora, 2017

FIGURA 68 - Imagens do bloco de sanitários sem acessibilidade



Fonte: Imagens da autora, 2017

FIGURA 69 – Imagem do sanitário sem acessibilidade



Fonte: Imagens da autora, 2017

Como resultado da aplicação do método **Análise Morfológica com ênfase nos espaços livres**, realizada no parque infantil da Praça Sérgio Pacheco, tem-se características positivas e negativas. Baseada no atributo-chave **Acessos e Ligações**, as características continuidade, proximidade e interligado foram consideradas positivas, visto que a Praça Sérgio Pacheco se

apresenta fortemente inserida na malha urbana da cidade, pela sua importância histórica; é abastecida por uma ampla rede de transportes públicos pela presença do Terminal Central em uma de suas partes, o que possibilita uma utilização por usuários de toda a cidade, além de vagas de estacionamento; e o parque infantil é bem visível, visto tanto por pedestres quanto por quem passa de carro.

A característica acessível foi considerada, através de análises gerais e locais como negativa. Em relação à acessibilidade geral de acesso à praça, é positiva se considerar a enorme quantidade de linhas de transporte público pelo qual é abastecida. Porém, diante de todas as falhas observadas em relação à acessibilidade, como ausência de estacionamentos acessíveis, rampas dentro das normas de acessibilidade, falta de sanitários acessíveis, brinquedos inacessíveis pela contenção de mureta que delimita todo o parque infantil, esta característica foi considerada negativa.

O quadro abaixo (figura 70) sintetiza os resultados da aplicação do método Análise Morfológica com ênfase nos espaços livres, demonstrando as características consideradas positivas e negativas dos dois espaços pesquisados, possibilitando a sua comparação.

FIGURA 70 – Quadro síntese aplicação método Análise Morfológica com ênfase nos espaços livres

PARQUE DO SABIÁ		PRAÇA SÉRGIO PACHECO		ACESSOS E LIGAÇÕES
+	CONTINUIDADE PROXIMIDADE INTERLIGADO ACESSÍVEL (GERAL)	+	CONTINUIDADE PROXIMIDADE INTERLIGADO	
-	ACESSÍVEL (LOCAL)	-	ACESSÍVEL (GERAL) ACESSÍVEL (LOCAL)	

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2017

3.1.2 MÉTODO PASSEIO WALKTROUGH

O método Passeio Walkthrough foi realizado, com relação à postura do observador, alinhado com a abordagem experiencial, cujo pesquisador transmite suas emoções e reações à observação, interagindo com o ambiente. Seguindo o plano de trabalho proposto, a

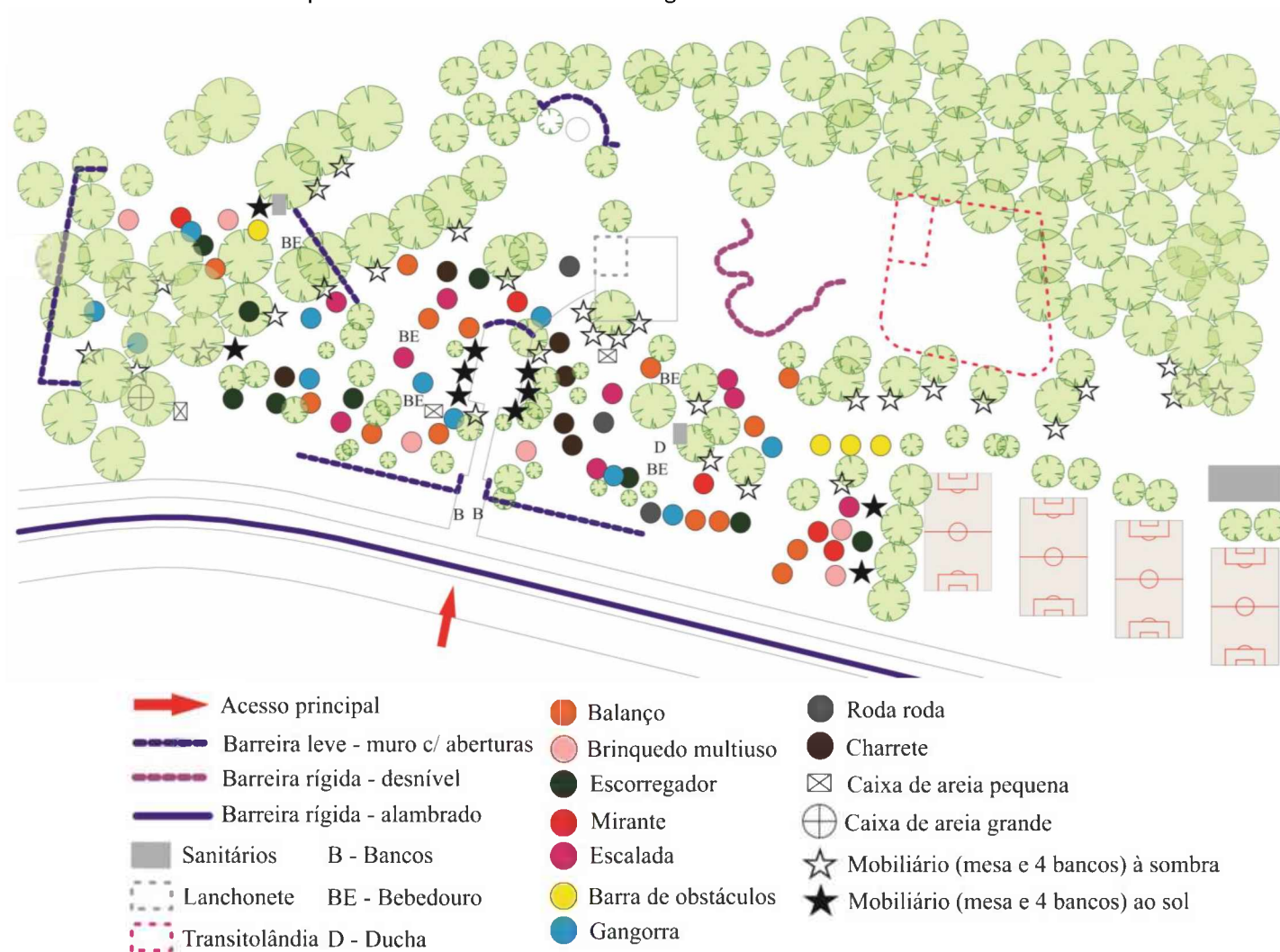
observação foi dividida em dois momentos: no primeiro, uma observação inicial, para o conhecimento e divisão do espaço e para a descoberta dos comportamentos dos usuários; e no segundo, a observação percurso, com a definição do percurso e coleta de dados. A aplicação é baseada nos atributos-chave **Conforto e Imagem**, com a análise de mobiliário, limpeza e manutenção, estética, segurança e conforto ambiental; e **Usos e Atividades**, avaliando os usos e as atividades desenvolvidas no parque infantil. Ambos foram retirados do “Diagrama de Lugar”, desenvolvido pela PPS.

3.1.2.1 PARQUE DO SABIÁ

A primeira observação, a **observação inicial**, foi realizada no dia 29/05/2016 (Domingo) das 12:40hrs às 14:30hrs. Nesta foi realizado o *levantamento da planta* do local, incluindo mobiliário, equipamentos, brinquedos, barreiras, diferentes texturas, desníveis, acessos e vegetação; observadas as *características dos usuários*, como predominância de sexo e idade; os *principais comportamentos*, tanto do usuário principal criança, quanto do usuário secundário pais/acompanhantes; e por fim, definidas as “*unidades prováveis de comportamento*”.

A seguir, tem-se o **levantamento da planta** (figura 71), mostrando as características relevantes do espaço. Para a classificação dos brinquedos nestas categorias, observou-se a sua utilização e semelhanças entre eles. Foram classificados em: balanço, brinquedo multiuso, escorregador, mirante, escalada, barra de obstáculos, gangorra, roda roda, charrete e caixa de areia, como mostram as figuras de 72 a 81.

FIGURA 71 -Planta pré-elaborada no Passeio Walkthrough



Fonte: Google Earth. Desenvolvido pela autora, 2016

FIGURA 72 - Brinquedo tipo balanço



FIGURA 73 - Brinquedo tipo multiuso



Fonte: Imagens da autora, 2016

FIGURA 74 - Brinquedo tipo escorregador**FIGURA 75 - Brinquedo tipo mirante**

Fonte: Imagens da autora, 2016

FIGURA 76 - Brinquedo tipo escalada**FIGURA 77 - Brinquedo tipo barra de obstáculos**

Fonte: Imagens da autora, 2016

FIGURA 78 - Brinquedo tipo gangorra**FIGURA 79 - Brinquedo tipo roda roda**

Fonte: Imagens da autora, 2016

FIGURA 80 - Brinquedo tipo charrete



FIGURA 81 - Brinquedo tipo caixa de areia



Fonte: Imagens da autora, 2016

Quanto às **características dos usuários**, não há predominância de usuários de apenas um dos sexos, mas encontram-se equilibrado a quantidade de homens e mulheres, tanto crianças quanto adultos. Considerando a idade, primeiramente é preciso definir o que seria de fato o usuário criança. De acordo com a Lei Federal 8.069/90 – Estatuto da criança e do adolescente, no art.2º, considera-se criança, para os efeitos desta lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescentes aquela entre doze e dezoito anos de idade. A predominância é de crianças de 4 a 10 anos de idade, porém encontram-se usuários de todas as faixas etárias.

Os **principais comportamentos** observados foram:

- **Usuário criança:** correr, brincar nos brinquedos fixos, brincar com outros brinquedos (bolas, baldes, carrinhos, bonecas), comer, beber água, brincar com os pais, brincar com outras crianças.
- **Usuário pais/acompanhantes:** conversar em pé, conversar sentado, caminhar, sentar/deitar chão, observar em pé, observar sentado, interagir com a criança, mexer/falar ao celular, tirar foto, comer.

As **“unidades prováveis de comportamento”** foram separadas de acordo com a usabilidade, já que os diferentes tipos de espaço (estar, brincar) e as diferentes atividades se sobrepõem no contexto geral. Por isso, não se pôde obedecer ao critério de relevância comportamental para a separação do espaço. Em relação ao critério relacionado à facilidade de visualização das divisões, considerou-se como elementos limitantes a vegetação e as barreiras físicas como os muros. Dessa forma, o espaço foi separado em 5 (cinco) unidades, sendo: Unidades

1 e 2 – espaços menos utilizados; Unidades 3 e 4 – espaços mais utilizados; Unidade 5 – “Transitolândia” - espaço com horário de funcionamento definido e que serve de acesso a outro espaço do parque (zoológico) e Unidade 6 – Quadras esportivas utilizados por crianças, mas principalmente por adolescentes, como mostra a figura a seguir.

FIGURA 82 - Diagrama “unidades de comportamento” – “O Mundo da Criança” no Parque do Sabiá

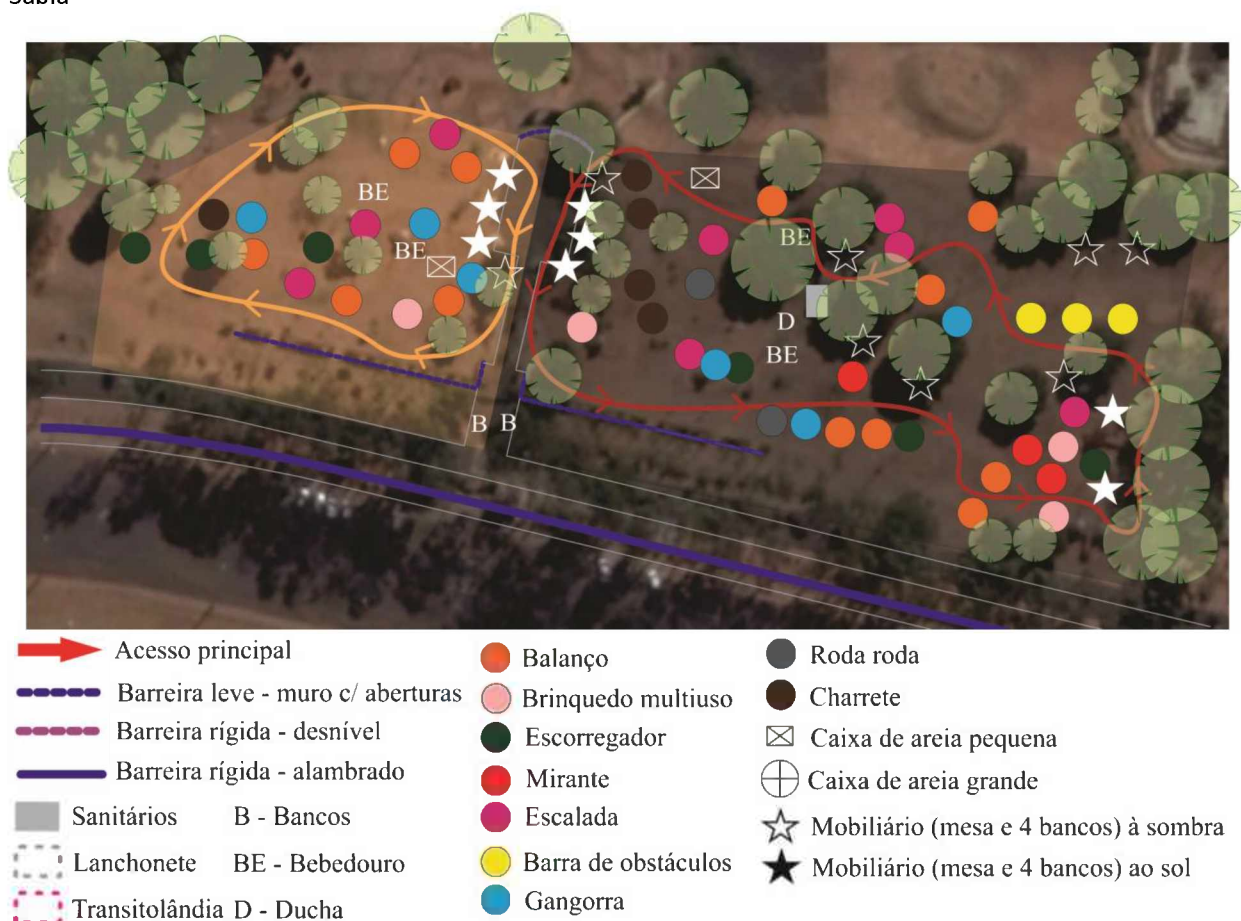


Fonte: Google Earth. Desenvolvido pela autora, 2016

A segunda observação, a **observação percurso**, baseia-se na *definição do percurso* e na *coleta de dados*. A coleta de dados foi realizada através de um percurso para a observação e anotação de comentários e outro em seguida para as fotografias, considerando o mesmo trajeto. Foi realizada no dia 10/06/2016 (Sexta-feira) das 16:35hrs às 17:20hrs.

Para a **definição do percurso walkthrough**, foram consideradas as unidades de maior utilização (unidades 3 e 4) e que englobam equipamentos considerados importantes na análise do espaço: uma tipologia variada de brinquedos e equipamentos como sanitários e bebedouros. A seguir, tem-se a delimitação das unidades 3 e 4 e a definição do percurso realizado nelas (figura 83).

FIGURA 83 - Definição dos percursos walkthrough nas unidades 3 e 4 - “O Mundo da Criança” no Parque do Sabiá



Fonte: Google Earth. Desenvolvido pela autora, 2016

Juntamente com dados colhidos dos percursos realizados, a observação inicial foi de grande importância para a síntese de comentários. Posteriormente alguns comentários foram ilustrados em dois mapas síntese (figura 84), através de fotografias dos passeios, desenvolvidos pela autora; e outras observações adicionais foram listadas abaixo:

- Os dias de maior utilização do espaço são aos finais de semana, sendo o Domingo mais utilizado que o Sábado. Nos dias de semana há uma ocupação menos expressiva, sendo observadas poucas crianças com os pais e a presença de alunos de escolas da cidade em horário de aula com os professores.
- Os mobiliários que existem são bem utilizados (mesa c/ bancos). Quando não são suficientes ou desejados, utiliza-se de toalhas e forros apropriando-se do gramado.
- A maioria dos mobiliários se encontram na sombra das árvores, sendo poucas opções ao sol.
- As pessoas tiram muitas fotos no local.

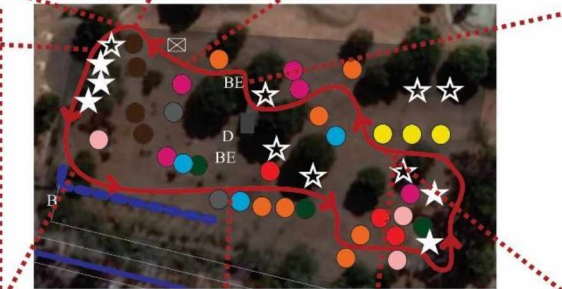
- Por estar inserido em um parque não possui veículos percorrendo o espaço, sendo seguro às crianças.
- Existem zonas mais vazias, não por falta de atividades, pois em todas as zonas tem-se a repetição de brinquedos e equipamentos. As zonas vazias se dão pelo fato de falta de ligação com outros espaços ou pela grande concentração de vegetação.
- É utilizado por crianças de várias faixas etárias (bebês a mais ou menos 12 anos). Os maiores de 12 anos, já considerados adolescentes, utilizam principalmente as quadras esportivas.
- Em relação à alimentação possui apenas a lanchonete funcionando em finais de semana e uma barraca de água de coco, localizada próxima à entrada. Ao lado de fora do parque, nos finais de semana, tem-se a presença de muitas barraquinhas com comidas, acessórios para venda, pula-pula, e vendas ambulantes como pipoca e algodão doce.

FIGURA 84 MAPA SÍNTESE

PW (UNIDADE 3)



PW (UNIDADE 4)



OBSERVAÇÕES IMAGENS

- 1 Apesar de todos os pontos negativos, o espaço causa boa impressão, principalmente no usuário criança, por ser colorido, com murais interativos de desenhos de grafiteiros da cidade.
- 2 Alguns mobiliários estão localizados próximos aos brinquedos, mas muitos deles são afastados, fazendo com que os pais/acompanhantes fiquem geralmente próximos aos brinquedos acompanhando as crianças. Porém, mesmo os mobiliários mais afastados são utilizados em dias de maior movimento.
- 3 Em relação às atividades desenvolvidas no espaço têm-se diversas, tais como: sessão de fotos com mulheres grávidas, festas de aniversário, brincadeiras nos brinquedos, brincadeiras com brinquedos particulares (bolas, carrinhos, bonecas, baldes), piqueniques. Nota-se que a maioria das atividades são desenvolvidas por apropriação do espaço pelos usuários, visto que pela grande extensão do parque, este possui poucas opções, com brinquedos fixos que se repetem em toda a configuração.
- 4 É seguro por se tratar de um parque com portaria e vigilante. Os vigilantes utilizando uma moto, percorrem o espaço raramente.
- 5 Houve uma manutenção recente em todos os equipamentos do parque, por isso a maior parte deles encontra-se em bom estado. Porém, alguns brinquedos encontram-se danificados.
- 6 As pessoas estão geralmente em grupos, principalmente nos finais de semana, onde toda a família se reúne no parque. São raros casos de pais com a criança sem a presença de familiares e amigos.
- 7 Quanto à manutenção geral do parque, esta não é constante, como exemplo a grama alta.
- 8
- 9
- 10
- 11 Bebedouros sujos, com layout desagradável e anti-higiênico.
- 12 Presença de muitos formigueiros.
- 13 Brinquedos limpos, banheiros sujos e espaço aparentemente limpo – grande quantidade de lixeiras espalhados pelo local.

No **Passeio Walkthrough** foram analisados os atributos-chave **Conforto e Imagem**, com características como seguro, “verde”, atraente e adaptado, consideradas positivas; e limpo, considerada negativa; e **Usos e Atividades**, com as características divertido, ativo, vital e comemorativo, todas consideradas positivas. Em relação ao Conforto e Imagem, a característica seguro é positiva, visto que o espaço infantil está inserido dentro de um parque, com portaria, horários de funcionamento e vigilantes, e sem a presença de veículos, garantindo a segurança dos acompanhantes e das crianças enquanto brincam. A característica “verde” refere-se a questões de conforto ambiental, sendo positiva por ser um espaço com temperatura agradável e ventos controlados, pela presença de vegetação abundante e sem a presença de ruídos, por estar localizado próximo à uma via local.

Também positiva, a característica atraente se refere à estética, por ser um local que causa boa impressão, colorido e com murais de grafiteiros, sendo assim muito utilizado para fotografias. E adaptado, se referindo aos mobiliários, que apesar de alguns não se encontrarem bem localizados em relação à proximidade dos brinquedos e por não serem considerados suficientes em dias de maior movimento, é considerada positiva por sua grande quantidade, com opções ao sol e à sombra, e que mesmo insuficientes permitem a apropriação de novas formas de estar no espaço. Sendo considerada a única característica negativa, limpo referindo-se à limpeza e manutenção, apesar de um espaço com grande quantidade de lixeiras e pouco lixo espalhado, as areias e gramas estão mal cuidadas, alguns brinquedos estragados e mobiliários, bebedouros e banheiros muito sujos.

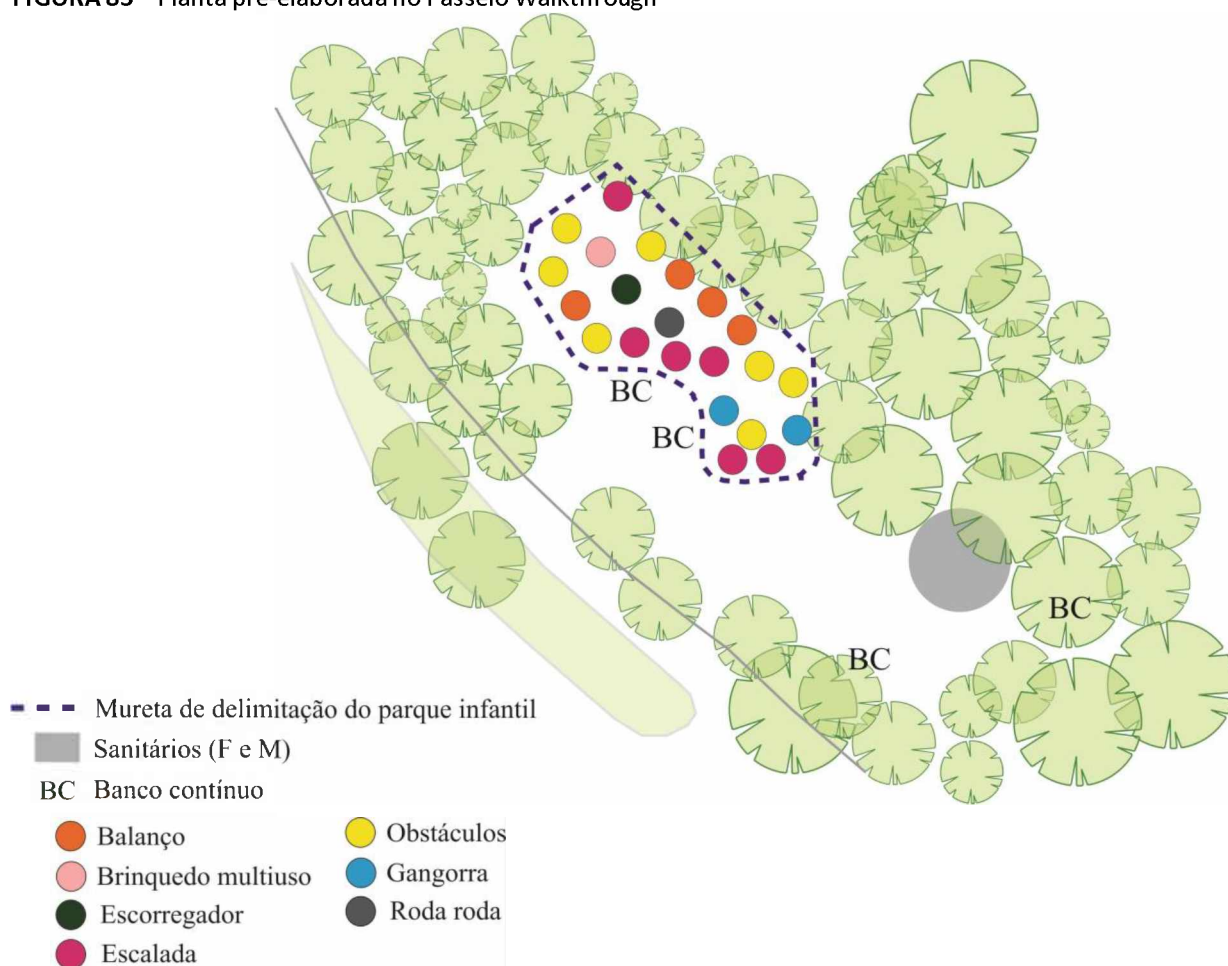
Em relação à Usos e Atividades, as características positivas divertido e vital, ambas se referindo aos usos, mostram que o espaço é utilizado por crianças de diversas faixas etárias, com equilíbrio entre sexo feminino e masculino, e que mesmo mais utilizado nos finais de semana, reúne grandes grupos de pessoas, sejam familiares ou amigos. As características ativo e comemorativo, que se referem às atividades, são consideradas positivas, pois mesmo que a diversidade das atividades não seja oferecida pelo espaço, é conseguida através da apropriação dos usuários, através de piqueniques, sessões de fotos e festas de aniversário.

3.1.2.2 PRAÇA SÉRGIO PACHECO

A primeira observação, a **observação inicial**, foi realizada no dia 04/02/2017 (Sábado) das 15:00hrs às 15:50hrs, e compreendeu o *levantamento da planta* do local, incluindo mobiliário, equipamentos, brinquedos, barreiras, diferentes texturas, desníveis, acessos e vegetação; observação das *características dos usuários*, como predominância de sexo e idade; verificação dos *principais comportamentos* dos usuários, tanto principais (crianças), quanto secundários (pais/acompanhantes); e por fim, definidas as “*unidades prováveis de comportamento*”.

A Figura 85 apresenta o *levantamento da planta*, mostrando as características relevantes do espaço. Para a classificação dos brinquedos nestas categorias, observou-se a sua utilização e semelhanças, sendo classificados em: escalada, obstáculos, gangorra, escorregador, balanço, brinquedo multiuso e roda-roda (figuras 86 a 92).

FIGURA 85 – Planta pré-elaborada no Passeio Walkthrough



Fonte: Google Earth. Desenvolvido pela autora, 2017

FIGURA 86 - Brinquedo tipo escada



Fonte: Imagens da autora, 2017

FIGURA 87 - Brinquedo tipo obstáculos



Fonte: Imagens da autora, 2017

FIGURA 88 - Brinquedo tipo gangorra



FIGURA 89 - Brinquedo tipo escorregador



Fonte: Imagens da autora, 2017

FIGURA 90 - Brinquedo tipo balanço

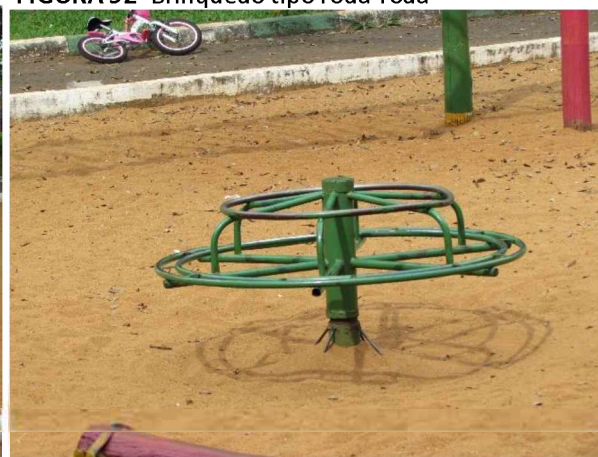


Fonte: Imagens da autora, 2017

FIGURA 91 - Brinquedo tipo multiuso



FIGURA 92- Brinquedo tipo roda-roda



Fonte: Imagens da autora, 2017

Quanto às **características dos usuários**, não há predominância de usuários de apenas um dos sexos, mas encontra-se equilibrado a quantidade de homens e mulheres, tanto crianças quanto adultos. Em relação à idade das crianças, há o predomínio de crianças entre 4 e 10 anos de idade, porém é possível encontrar usuários de todas as faixas etárias.

Os **principais comportamentos** observados foram:

- **Usuário criança:** correr, brincar nos brinquedos fixos, brincar com outros brinquedos (bicicletas, carrinhos, skates), brincar com os pais, brincar com outras crianças.
- **Usuário pais/acompanhantes:** caminhar, sentar nas muretas, observar em pé, observar sentado, interagir com a criança.

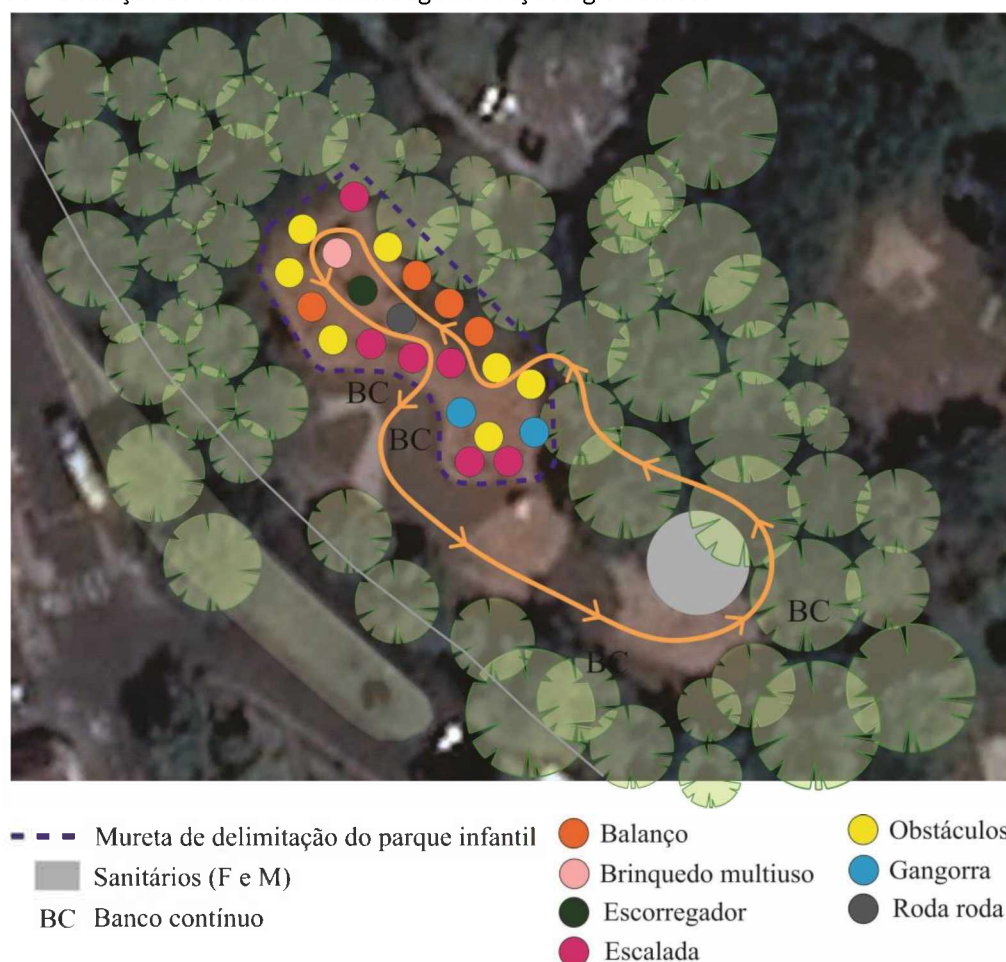
No que diz respeito às **“unidades prováveis de comportamento”** não foi possível obedecer ao critério de relevância comportamental para a separação do espaço. Isso pois o espaço analisado é reduzido e as diferentes atividades se sobrepõem no contexto geral. Por isso, o

espaço do parque infantil, as circulações do entorno e o espaço dos sanitários foram considerados todos dentro de uma mesma unidade de comportamento.

A segunda observação, a **observação percurso**, baseia-se na *definição do percurso* e na *coleta de dados*. A coleta de dados foi realizada através de um percurso para a observação e anotação de comentários e outro em seguida para as fotografias, considerado o mesmo trajeto. Foi realizada no dia 04/02/2017 (Sábado) das 15:50hrs às 16:20hrs.

A **definição do percurso walkthrough**, foi feita buscando contemplar todo o espaço, seja ele de brincadeiras, sanitários e circulação. A seguir tem-se a definição do percurso realizado para análise do parque infantil da Praça Sérgio Pacheco (Figura 93).

FIGURA 93 – Definição do Percurso Walkthrough na Praça Sérgio Pacheco



Fonte: Google Earth. Desenvolvido pela autora, 2017

O percurso realizado resulta nas observações adicionais abaixo, assim como em algumas observações que foram lançadas em uma mapa síntese (figura 94) em formato de fotografias.

- Os dias de maior utilização do espaço são aos finais de semana, sendo o Domingo mais utilizado que o Sábado. Nos dias de semana há uma ocupação menos expressiva, sendo observadas poucas crianças com os pais.
- Em relação às atividades desenvolvidas no espaço têm-se brincadeira nos brinquedos fixos, brincadeiras com brinquedos particulares (bicicleta, carrinho, skates), e utilização de atividades com custo, presentes principalmente nos finais de semana, como: passeio com pônei, passeio de trenzinho, escorregador e pula-pula inflável, pula-pula, passeio de carros e motos elétricas.
- Pela quantidade e qualidade inferior dos mobiliários, os pais/acompanhantes não conseguem permanecer por muito tempo acompanhando a criança no parque infantil, fazendo com que este tenha um uso altamente rotativo.
- Em relação ao visual, o local não causa boa impressão por estar muito descuidado e degradado. Existe um posto policial na praça, bem próximo ao parque infantil, porém o espaço da praça é muito frequentado por moradores de rua, o que faz com que haja um esvaziamento do espaço público.
- É utilizado por crianças de várias faixas etárias (bebês a mais ou menos 12 anos). Os maiores de 12 anos, já considerados adolescentes, utilizam principalmente as quadras esportivas.
- Os pais/acompanhantes estão geralmente sozinhos com a criança. Não foi percebido a presença de grandes grupos ou familiares.

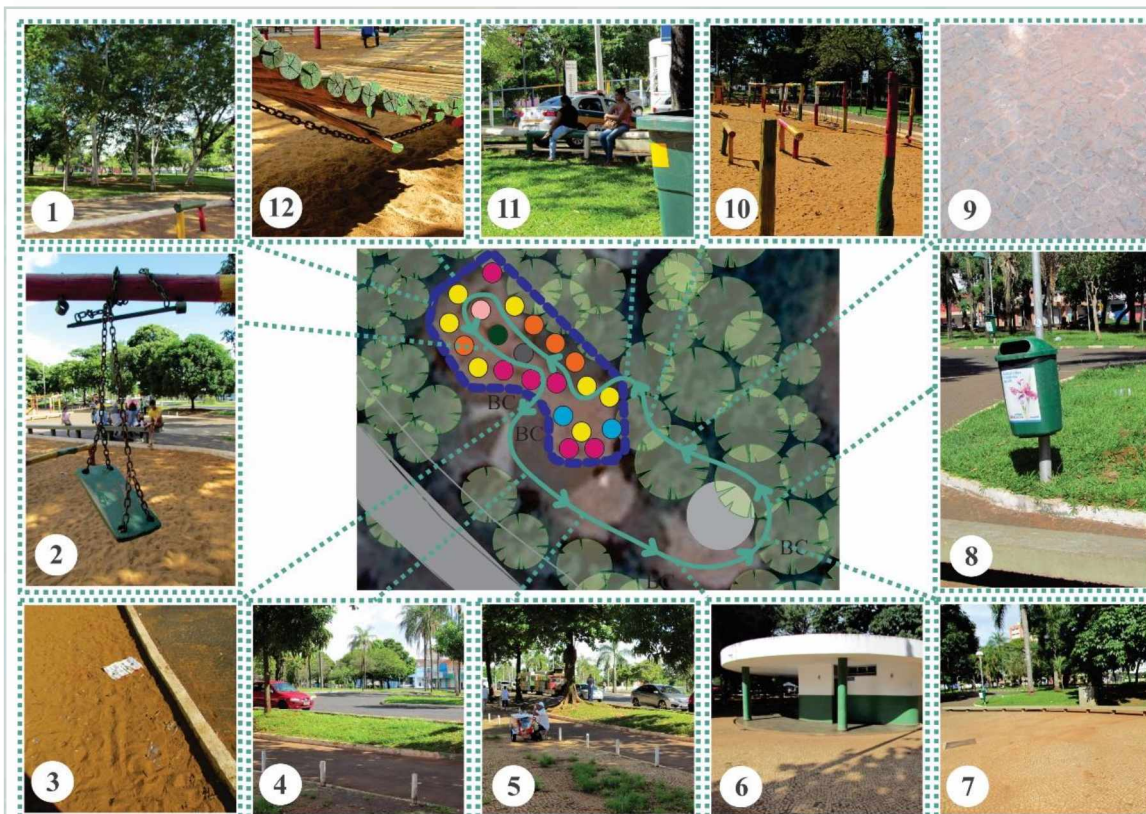


FIGURA 94

MAPA SÍNTESE

OBSERVAÇÕES IMAGENS

- 1 O parque infantil é rodeado por vegetação abundante, mas possui bastante incidência solar. A presença da vegetação no entorno e em toda a praça ameniza a temperatura, assim como a presença de ventos. Apesar de abundantes, os ventos não atrapalham o desenvolvimento das atividades. O ruído no local é elevado, dada a proximidade com movimentadas avenidas com trânsito intenso.
- 2
- 6 Os brinquedos se encontram em péssima conservação, com partes estragadas, caindo ou faltando.
- 10
- 12
- 3 Mesmo com a presença de lixeiras, os espaços, tanto de circulação quanto areia do parque onde estão localizados os brinquedos, são sujos. Assim também como os próprios brinquedos, sanitários, bebedouros e bancos de estar.
- 8
- 9
- 4 O espaço do parque infantil não é acessado por veículos, porém está localizado próximo à Av. Américo Salvador Tângari, separado apenas pela pista de caminhada e áreas de circulação. Apesar desta proximidade, as observações mostram que não há perigo, pois, as crianças não se deslocam em direção à avenida.
- 5 Em relação à alimentação possui apenas serviços terceirizados, como carrinhos de pipoca, picolés, algodão doce. Aos Domingos, pela presença da Feira da Gente, há a presença de algumas barracas de alimentação.
- 7 Em relação aos mobiliários, estes são em pequena quantidade e qualidade, sendo poucos bancos contínuos e não são suficientes para todos os usuários em horários de pico. Os que se localizam próximos aos brinquedos estão ao sol, assim como os que se localizam próximos aos sanitários, não tendo opções de estar à sombra, na maior parte do dia.
- 11 Pela pouca variedade de espaços de estar, os pais/acompanhantes se apropriam da mureta que limita o parque, dos brinquedos e do meio-fio da área de circulação para apoiar ou sentar, sem qualquer conforto.

Através das análises feitas pelo método **Passeio Walkthrough**, os atributos-chave **Conforto e Imagem**, com características como seguro, limpo, “verde”, atraente e adaptado; e **Usos e Atividades** com as características divertido, ativo, vital e comemorativo, foram considerados negativos em sua maioria. Em relação ao Conforto e Imagem, a característica seguro é negativa, pois mesmo que exista um posto policial locado na praça que possa inibir ações, não possui uma vigilância efetiva com patrulhamento, além da presença de muitos moradores de rua. Ao considerar a segurança das crianças no espaço, este está locado muito próximo à uma via de intenso tráfego, o que necessita de constante vigia dos pais ou acompanhantes. A característica limpo também foi considerada negativa, relacionada à limpeza e manutenção do espaço, equipamentos e dos próprios brinquedos, que ao se observar aparenta ser quase inexistente.

Sendo considerada a única característica positiva, “verde”, se refere a questões de conforto ambiental, visto que o local possui uma vegetação abundante, e que mesmo que não esteja presente no parque infantil em si, traz ao ambiente uma temperatura agradável e barra ventos muito fortes. Por estar localizado próximo à uma avenida, possui ruídos elevados, mas principalmente em dias de semana, quando o tráfego é intenso. Como o local é utilizado em sua maioria nos finais de semana, este ponto não se coloca como negativo. A característica atraente também foi classificada como negativa, pelo local estar bem degradado, sujo e com pouca manutenção, o que faz com que não cause uma boa impressão. Adaptado, utilizada para analisar os mobiliários, também foi considerada negativa. Isso pois o espaço possui poucos mobiliários, sendo todos eles dispostos ao sol, o que faz com que sejam pouco utilizados. Dessa maneira, os espaços de estar ficam a desejar, sendo usados outros elementos desconfortáveis para tal função (mureta, brinquedos e meio-fio).

Em relação ao atributo-chave Usos e Atividades, todas as características foram consideradas negativas, sendo divertido, ativo, vital e comemorativo. As características divertido e vital, relacionam-se aos usos, e são consideradas negativas visto a pouca utilização do espaço, por seu uso ser altamente rotativo e por não ser utilizado por pessoas em grupo. Já as características ativo e comemorativo, relacionam-se a atividades e são consideradas negativas, pois mesmo com a presença de muitas atividades destinadas à crianças, estas são

pagas, fazendo com que se perca o sentido de espaço livre público, com a utilização de todos sem qualquer custo.

O quadro abaixo (figura 95) sintetiza os resultados da aplicação do método Passeio Walkthrough, demonstrando as características consideradas positivas e negativas dos dois espaços pesquisados, possibilitando a sua comparação.

FIGURA 95 – Quadro síntese aplicação método Passeio Walkthrough

<p>PARQUE DO SABIÁ</p>	<p>PRAÇA SÉRGIO PACHECO</p>	<p>CONFORTO E IMAGEM</p>
<p>+ SEGURO «VERDE» ATRAENTE ADAPTADO</p> <p>- LIMPO</p>	<p>+ «VERDE»</p> <p>- SEGURO LIMPO ATRAENTE ADAPTADO</p>	
<p>PARQUE DO SABIÁ</p>	<p>PRAÇA SÉRGIO PACHECO</p>	<p>USOS E ATIVIDADES</p>
<p>+ DIVERTIDO ATIVO VITAL COMEMORATIVO</p>	<p>- DIVERTIDO ATIVO VITAL COMEMORATIVO</p>	

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2017

3.1.3 MÉTODO MAPA COMPORTAMENTAL centrado no lugar

Com a planta pré-elaborada, as divisões das “unidades prováveis de comportamento” e a definição dos comportamentos dos usuários realizados através do método anterior (método passeio walkthrough), o método Mapa Comportamental inicia com a base completa para a coleta de dados. Para a avaliação foi utilizado o método mapa comportamental centrado no lugar, instrumento mais indicado para espaços públicos, visto que em lugares amplos e com grande quantidade de pessoas o observador se mistura sem ser percebido.

Este método irá avaliar o atributo-chave **Sociabilidade**, do “Diagrama de Lugar”, desenvolvido pela PPS, buscando respostas principalmente sobre a relação entre as crianças

e pais/acompanhantes que não se conhecem, observado através da utilização do espaço e dos brinquedos por eles. A sociabilidade só é conseguida de fato quando as pessoas tendem a criar laços de proximidade com o espaço, o que mostra o sentimento de pertencimento em relação a este.

3.1.3.1 PARQUE DO SABIÁ

Para o desenvolvimento do mapa comportamental centrado no lugar no espaço infantil “ O Mundo da Criança”, optou-se pela observação na Unidade 3, visto sua grande usabilidade e dimensões reduzidas, facilitando dessa forma a observação. Por se tratar de um método para avaliar a sociabilidade, a coleta de dados foi realizada em finais de semana, por possuir, nestes dias, uma maior quantidade de usuários. Foram feitas três observações, sendo duas delas no Sábado e uma delas no Domingo, e como foram realizadas nos meses de junho e julho, os dias estavam ensolarados e o tempo fresco. São elas:

- Dia **18/06/2016 (Sábado – manhã)** c/ 3 (três) observações de 10min cada – 09:10hrs às 09:20hrs/ 09:20hrs às 09:30hrs / 09:30hrs às 09:40hrs.
- Dia **10/06/2017 (Sábado – tarde)** c/ 1 (uma) observação de 10min e 5 (cinco) observações de 5min cada - 15:40hrs às 15:50hrs/ 15:50hrs às 15:55hrs / 15:55hrs às 16:00hrs/16:00hrs às 16:05hrs/16:05hrs às 16:10hrs/16:10hrs às 16:15hrs.
- Dia **02/07/2017 (Domingo – manhã)** c/ 9 (nove) observações de 5 min cada – 10:20hrs às 10:25hrs / 10:25hrs às 10:30hrs / 10:30hrs às 10:35hrs/ 10:35hrs às 10:40hrs/ 10:40hrs às 10:45hrs/ 10:45hrs às 10:50hrs / 10:50hrs às 10:55hrs/ 10:55hrs às 11:00hrs/ 11:00hrs às 11:05hrs.

Para a coleta de dados foi desenvolvida uma **ficha de observação** contendo: dia (data), dia da semana, periodicidade, condições climáticas, legenda com o que será observado, observações e a planta para o desenvolvimento do mapa (figura 96).

FIGURA 96 - Ficha de observação – mapeamento centrado no lugar

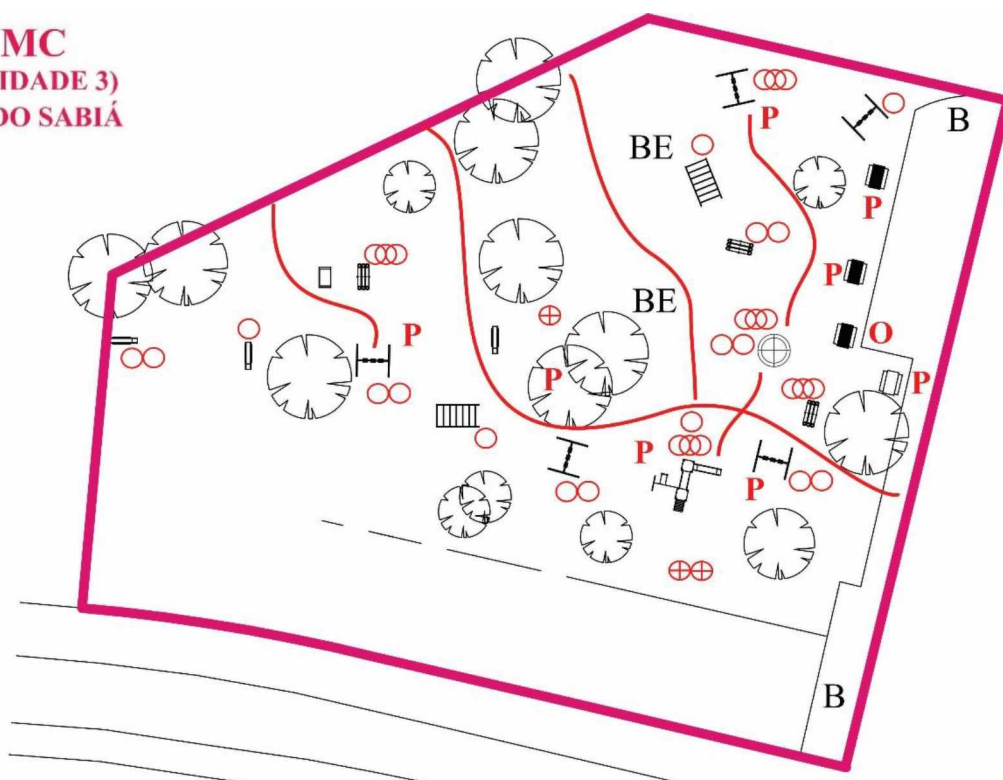
FICHA DE OBSERVAÇÃO MAPEAMENTO CENTRADO NO LUGAR	
DIA	DIA DA SEMANA
PERIODICIDADE	CONDIÇÕES CLIMÁTICAS
LEGENDA	
<p>CRIANÇAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ brincar nos brinquedos fixos sozinha ⊕ brincar nos brinquedos particulares sozinha ○○ brincar nos brinquedos fixos c/ pais ou acompanhantes ⊕⊕ brincar nos brinquedos particulares c/ pais ou acompanhantes ⊗ brincar com outras crianças → movimento das crianças pelo ambiente 	<p>OUTROS</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ – observador P – pais/acompanhantes BE – bebedouro B – banco
OBSERVAÇÕES	
<p>MAPA COMPORTAMENTAL</p>	

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2016

Na observação realizada no dia 10/06/2017, foi percebido que a duração de 10min para cada observação estava longa, visto que o ambiente infantil é muito dinâmico, dificultando, dessa forma, a produção dos mapas. Por isso, o tempo de cada observação foi alterado para 5min cada, a partir da segunda observação deste dia. Através da análise e sobreposição dos mapas comportamentais produzidos nos três dias de observação, resultou-se no mapa-síntese a seguir (figura 97).

FIGURA 97 - Mapa comportamental centrado no lugar - Unidade 3 – Parque do Sabiá

MC
(UNIDADE 3)
PQ DO SABIÁ



LEGENDA

- O Observador
- P Pais/acompanhantes observando
- Movimento das crianças pelo ambiente
- Brincar nos brinquedos fixos sozinha
- ⊕ Brincar nos brinquedos particulares sozinha
- Brincar nos brinquedos fixos c/ pais/acompanhantes
- ⊕⊕ Brincar nos brinquedos particulares c/ pais/acompanhantes
- Brincar com outras crianças

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2017

Através da interpretação do mapa síntese e das observações adicionais, relacionadas ao comportamento e ao espaço, considerações importantes foram descobertas e são demonstradas a seguir:

- A maior permanência das crianças é no brinquedo multiuso, por sua diversidade de opções; e no balanço e no roda-roda, por possuir movimentos que “causam emoção”.
- O brinquedo roda-roda é bem interativo, mesmo com a presença de algum adulto na brincadeira.

- O brinquedo trepa-trepa por ser muito individual e “difícil” não é muito utilizado, e quando é possui um uso rápido.
- A areia é vista como uma forma de brincar.
- Inventam-se brincadeiras criativas utilizando os brinquedos fixos, como pique-pega, corrida, corrida de obstáculos.
- São tragos brinquedos de casa, como: bolas, baldes de areia, carrinhos, bonecas e pipas, o que demonstra a falta de outros tipos de atividades.
- Os brinquedos muitas vezes servem como estar, por ausência de estares próximos aos brinquedos.
- Os muros que delimitam o espaço infantil também servem como estar – recortes de portas e janelas
- As crianças se adaptam e brincam sozinhas, mesmo em brinquedos coletivos.
- As crianças sempre estão à procura de brinquedos diferentes, por isso há muita mobilidade delas no espaço.
- Como o espaço é amplo e aberto, as crianças realizam grandes movimentações, atravessando o espaço, se deslocando para brinquedos distantes e para outras partes do parque.
- Os pais/acompanhantes de crianças menores geralmente estão próximos aos brinquedos, enquanto de crianças maiores apenas observam de longe, dos mobiliários
- Quando os pais/acompanhantes participam das brincadeiras – brinquedos fixos ou particulares, estas se prolongam.
- Os pais interagem com as crianças nos brinquedos possíveis de utilização (gangorras e balanços) e incentivam a relação entre elas.
- As crianças não se incomodam com o sol.
- A maioria das crianças chegam ao espaço com outras crianças (irmãos, primos e amigos), por isso a interação com outras crianças desconhecidas é pequena. Quando existe é temporária e de crianças sozinhas.
- Os pais/acompanhantes não interagem entre si, sendo cada um em um mobiliário ou espaço. Mas possuem uma convivência harmoniosa e se apropriam do espaço.

FIGURA 98 – Imagens do uso do espaço pelas crianças – Parque do Sabiá



Fonte: Imagens da autora, 2017

Através das análises resultantes no mapa síntese, pela aplicação do **método Mapa Comportamental centrado no lugar**, e observações adicionais, foram analisadas características como cooperativo, amigável e interativo, pertencentes ao atributo-chave **Sociabilidade**. Todas as características foram consideradas positivas, visto a presença de pessoas de diversas culturas e idades, em sua maioria com um grande grupo de amigos ou familiares. Mesmo que não haja uma interação muito próxima dos usuários-crianças e

adultos entre si, a convivência no espaço é harmoniosa e estes se apropriam dele mostrando um grande sentimento de pertencimento.

3.1.3.2 PRAÇA SÉRGIO PACHECO

A aplicação do método Mapa Comportamental centrado no lugar, na Praça Sérgio Pacheco, foi realizada também em finais de semana, devido a maior usabilidade nestes dias, sendo escolhido o dia de Domingo, visto que a presença da Feira da Gente atrai maior quantidade de usuários ao espaço. Na primeira observação, realizada no mês de fevereiro, o tempo estava nublado, com poucos períodos de sol; na segunda e terceira, realizadas no mês de junho e julho, respectivamente, o tempo estava fresco e com presença de sol. São elas:

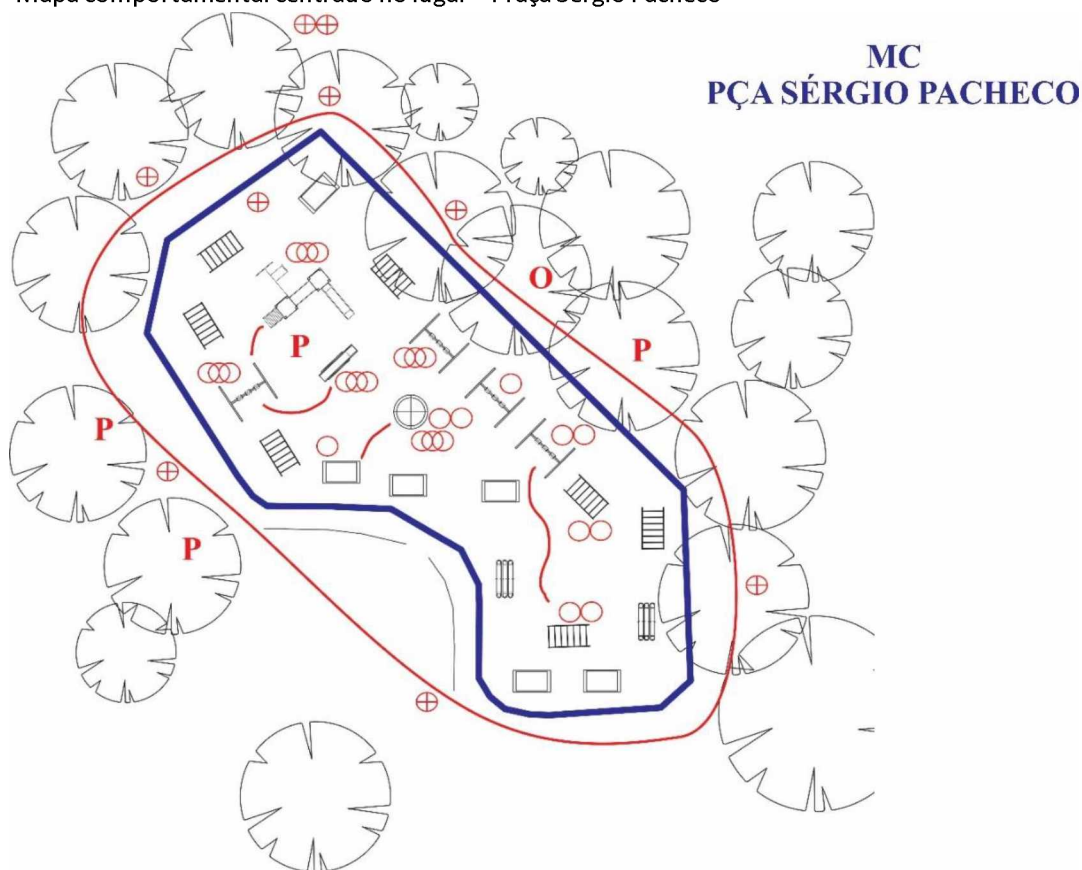
- Dia **05/02/2017 (Domingo – tarde)** c/ 3 (três) observações de 10min cada – 14:50hrs às 15:00hrs/ 15:00hrs às 15:10hrs/ 15:10hrs às 15:20hrs.
- Dia **11/06/2017 (Domingo – manhã)** c/ 6 (seis) observações de 5 min cada - 11:30hrs às 11:35hrs/ 11:35hrs às 11:40hrs / 11:40hrs às 11:45hrs/11:45hrs às 11:50hrs/ 11:50hrs às 12:00hrs / 12:00hrs às 12:05hrs.
- Dia **02/07/2017 (Domingo – tarde)** c/ 9 (nove) observações de 5 min cada - 16:00hrs às 16:05hrs/ 16:05hrs às 16:10hrs / 16:10hrs às 16:15hrs/16:15hrs às 16:20hrs/ 16:20hrs às 16:25hrs / 16:25hrs às 16:30hrs / 16:30hrs às 16:35hrs / 16:35hrs às 16:40hrs / 16:40hrs às 16:45hrs.

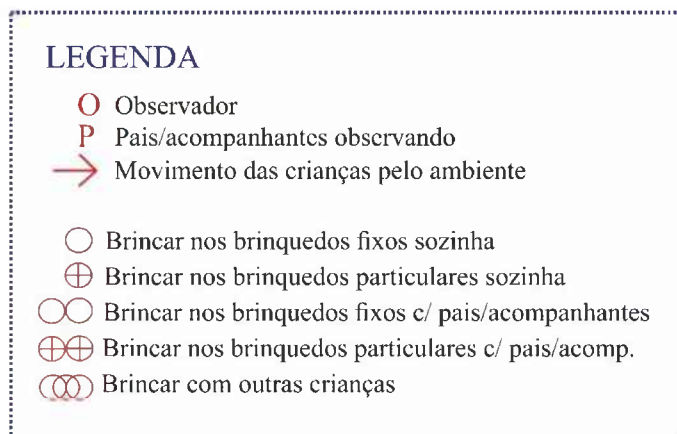
A coleta de dados foi realizada com a mesma ficha de observação utilizada no parque infantil do Parque do Sabiá, contendo: dia (data), dia da semana, periodicidade, condições climáticas, legenda com o que será observado, observações e a planta para o desenvolvimento do mapa, neste caso a planta do parque infantil da Praça Sérgio Pacheco. A sobreposição dos mapas resultou na produção de um único mapa – mapa-síntese, que contém todas as informações observadas referentes à sociabilidade, assim como observações adicionais, descritas abaixo:

- Maior permanência das crianças – balanço, brinquedo multiuso e roda-roda. O roda-roda gera muita interação entre as crianças por ser um brinquedo coletivo, e por isso o tempo de permanência neste brinquedo é grande.
- As crianças criam brincadeiras nos brinquedos estragados.

- A maioria dos brinquedos não possibilita interação, por serem brinquedos individuais ou porque necessitam da ajuda dos pais.
- As crianças trazem alguns brinquedos de casa, sendo principalmente brinquedos de movimento individuais, como: bicicleta, skate, patinete e patins, pela presença de uma calçada larga ao redor do parque infantil. Também brinquedos como: baldes de areia e carrinhos.
- O movimento das crianças pelo espaço é restrito, sendo apenas entre os brinquedos, pela presença de uma mureta limitando o parque; ou ao redor, com a utilização de brinquedos particulares.
- As crianças veem a areia como forma de brincar e interagir.
- Os pais/acompanhantes participam com as crianças nos brinquedos.
- Os pais/acompanhantes sentam nas sombras das árvores e nos bancos apenas quando está nublado – os bancos estão ao sol.
- Os motivos para a pouca permanência e alta rotatividade no parque infantil pode ser justificada pela falta de estares de qualidade e a pouca qualidade, conservação e variedade dos brinquedos.

FIGURA 99 - Mapa comportamental centrado no lugar – Praça Sérgio Pacheco





Fonte: Desenvolvido pela autora, 2017

No **Mapa Comportamental centrado no lugar**, aplicado no parque infantil da Praça Sérgio Pacheco, foi analisado o atributo-chave **Sociabilidade**. Percebeu-se que talvez pela falta de locais para estar de qualidade para uso dos pais/acompanhantes, estes se tornam muito presentes nas brincadeiras, o que faz com que as crianças interajam menos umas com as outras. Além disso, também é pequena a interação dos pais/acompanhantes entre si e, principalmente, com o espaço, o que justifica a grande rotatividade no parque infantil. Não foram classificadas como positivas as características cooperativo, amigável e interativo.

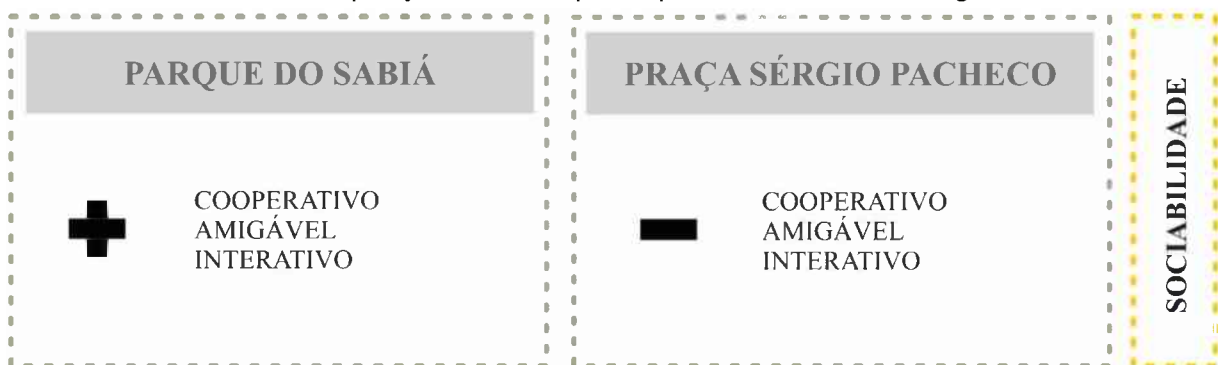
FIGURA 100 – Imagens do uso do espaço pelas crianças – Praça Sérgio Pacheco



Fonte: Imagens da autora, 2017

O quadro abaixo (figura 101) sintetiza os resultados da aplicação do método Mapa Comportamental centrado no lugar, demonstrando as características consideradas positivas e negativas dos dois espaços pesquisados, possibilitando a sua comparação.

FIGURA 101 – Quadro síntese aplicação método Mapa Comportamental centrado no lugar



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2017

As escolhas ambientais são reveladas, mas não as razões de tais escolhas. Por isso, é importante a aplicação dos métodos de visão do usuário como um complemento a esta avaliação. São eles: Constelação de Atributos, buscando colher opiniões dos usuários-adultos; e Mapa Mental, aplicado aos usuários-crianças, os quais foram realizados, durante finais de semana do mês de maio 2017, pelo pesquisador acompanhado de alunos do curso de Arquitetura e Urbanismo da UFU. Os resultados desta pesquisa são demonstrados a seguir.

3.1.4 MÉTODO CONSTELAÇÃO DE ATRIBUTOS

O método de visão do usuário Constelação de Atributos foi aplicado pelo pesquisador acompanhado de cinco (5) estudantes do curso de Arquitetura e Urbanismo da UFU, em um (1) final de semana do mês de maio de 2017, e estes estavam munidos de crachá de identificação e pranchetas com as fichas de entrevista. Conforme sugere o modelo, a ficha de entrevista (figura 102) contém perguntas abertas e específicas, de modo a facilitar o entendimento por parte do usuário e a captação de uma diversidade maior de respostas, e foi aplicada aos **usuários-adultos**, sendo eles pais ou acompanhantes das crianças.

Como forma de obter maiores informações sobre o respondente e assim conseguir gerar novos dados para a pesquisa, foi inserido na ficha, um mini cabeçalho contendo: relação com a criança (mãe/pai/outro), bairro onde mora e idade das crianças.

FIGURA 102 – Ficha de entrevista do método constelação de atributos – usuários-adultos

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO (PPGAU/UFU)

PESQUISA SOBRE OS ESPAÇOS LIVRES PÚBLICOS INFANTIS NA CIDADE DE UBERLÂNDIA- MG

PARQUE DO SABIÁ
 PRAÇA SÉRGIO PACHECO

RELAÇÃO C/ A CRIANÇA MÃE PAI OUTRO _____

BAIRRO ONDE MORA _____

IDADE DAS CRIANÇAS 0-2 2-7 7-12 12 ou +

QUAIS AS IMAGENS OU IDÉIAS QUE LHE VÊM À CABEÇA QUANDO VOCÊ PENSA EM UM PARQUE INFANTIL?

QUAIS AS IMAGENS OU IDÉIAS QUE LHE VÊM À CABEÇA QUANDO VOCÊ PENSA NESTE PARQUE INFANTIL?

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2017

A **amostragem dos respondentes** foi estimada com base na aplicação sequenciada de fórmulas contidas no livro “Estatística aplicada às ciências sociais” de Barbetta (2011), sendo a equação 1 utilizada para o cálculo da primeira aproximação para o tamanho da amostra e a equação 2 para o cálculo do tamanho da amostra, como mostram as fórmulas a seguir:

EQUAÇÃO 1 $no = 1/Eo^2$

EQUAÇÃO 2 $n = N \cdot no / N + no$

Onde:

no = primeira aproximação para o tamanho da amostra

Eo = erro amostral tolerável

n = tamanho da amostra

N = tamanho da população

Para o desenvolvimento da equação 1, o erro amostral tolerável foi considerado 5%, com um grau de confiança de 95%, sendo este valor considerado como aceitável em pesquisas práticas. Com isso, o **no** foi calculado em 400 pessoas, sendo considerado o universo total da

pesquisa. Para o cálculo do tamanho da amostra (n), o tamanho da população (N) foi considerado como a quantidade de pessoas no momento de maior procura dos recintos, sendo 250 pessoas no “Mundo da Criança” do Parque do Sabiá, e 30 pessoas no parque infantil da Praça Sérgio Pacheco. A diferença na quantidade de frequentadores dos espaços pode ser justificada através dos resultados finais desta pesquisa.

Assim, com a aplicação das fórmulas, determinou o tamanho final da amostra em ambos os espaços pesquisados, sendo 154 pessoas entrevistadas no “Mundo da Criança” do Parque do Sabiá e 28 pessoas entrevistadas no parque infantil da Praça Sérgio Pacheco. A pesquisa seguiu as recomendações do protocolo do Comitê de Ética na Pesquisa (CEP) no que se refere ao caráter de pleno consentimento, privacidade e confidencialidade das informações obtidas em conformidade com os objetivos acadêmicos.

3.1.4.1 PARQUE DO SABIÁ

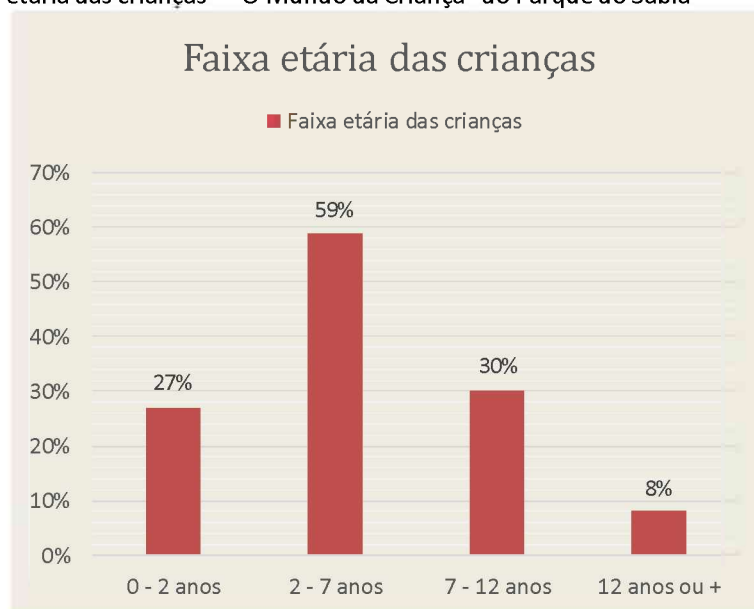
Como já demonstrado, a amostragem calculada para o espaço infantil “O Mundo da Criança” localizado no Parque do Sabiá, é de **154 respondentes**, sendo o método baseado em entrevista aplicado aos usuários-adultos (pais ou acompanhantes), buscando entender a dimensão oculta do pensamento e captando nas respostas os níveis de empatia destes com o espaço. Aliado ao método Constelação de Atributos, através da ficha de entrevista, dados complementares e importantes para a pesquisa foram colhidos, buscando compreender quem são estes acompanhantes, de onde vem e a idade das crianças os quais acompanham.

Do total de pessoas entrevistadas, mais da metade (53% - oitenta e uma pessoas) eram mães, 30% (quarenta e cinco pessoas) eram pais e 17% (vinte e seis pessoas) acompanhantes como: tio/a, supervisora, professor/a, avô/ó, madrinha, padrinho e irmã. Considerado o Parque do Sabiá um espaço livre público de grande importância na cidade de Uberlândia, a grande utilização do espaço infantil confirma esta afirmação, tendo usuários vindos de **diversos bairros** da cidade, em todos os setores. Bairros como Bom Jesus, Martins, Lídice, Osvaldo Rezende, Centro, Cazeca e Brasil, localizados no Setor Central; Shopping Park, Jardim Aurora, Laranjeiras, Saraiva, Nova Uberlândia, Granada, Vigilato Pereira, Cidade Jardim, Lagoinha, São Jorge e Karaíba, do Setor Sul; Santa Mônica, Umuarama, Alto Umuarama, Jardim Califórnia, Aclimação, Tibery, Segismundo Pereira, Jardim Sucupira,

Morumbi, Custódio Pereira, Alvorada, Dom Almir, Santa Maria, Jardim Prosperidade, Jardim Finotti, Jardim Gravatás, Jardim Botânico e Prosperidade, todos no Setor Leste.

No Setor Norte, como Residencial Gramado, Minas Gerais, Santa Rosa, Presidente Roosevelt e Jardim Brasília; e por fim, Chácaras Tubalina, Taiaman, Residencial Pequís, Jardim Europa, Jardim Patrícia, Tocantins, Jardim Holanda, Jaraguá, Canaã e Jardim Itália, localizados no Setor Oeste. Também foram notadas presenças de usuários de outras cidades, como: Jacarepaguá (RJ), Contagem (MG), Brasília (DF), Araguari (MG), Anália Franco (SP) e Luziânia (GO), mostrando a importância do espaço também como cartão-postal da cidade. Em relação às **idades das crianças**, a maior parte delas se encontram na faixa etária entre 2-7 anos (59%), seguido de 7-12 anos (30%) e em quantidade bem próxima, 0-2 anos (27%). Aproximadamente 8% se encontra na faixa etária de 12 anos ou mais, porém não mais considerados crianças pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, no qual esta pesquisa se baseia.

GRÁFICO 01 – Faixa etária das crianças – “O Mundo da Criança” do Parque do Sabiá



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2017

Com a aplicação da entrevista aos respondentes, foi estruturada uma cadeia de atributos, sendo separada por categorias e as variáveis classificadas de acordo com a frequência de aparição nas respostas. De modo a facilitar a unificação dos métodos para a obtenção das descobertas gerais da pesquisa e pela possibilidade observada através dos atributos obtidos, as categorias utilizadas foram as mesmas analisadas nos métodos de visão do pesquisador –

Acessos e Ligações, Conforto e Imagem, Usos e Atividades e Sociabilidade. Para o cálculo das distâncias psicológicas com base na frequência do atributo, assim como para a construção dos modelos gráficos – tabela e gráfico constelação de atributos, foi utilizado o soft-ferramenta Constelação de Atributos disponível em <http://www.fec.unicamp.br/~confterm/index.php>.

Dessa forma, geram-se os quadros demonstrativos com os atributos quantificados e categorizados com as respectivas distâncias psicológicas calculadas com base na frequência do atributo. A tabela 07 mostra os atributos associados ao parque infantil imaginário e a tabela 08, os atributos associados ao parque infantil real, localizado neste caso, no Parque do Sabiá.

TABELA 07 - Tabela de atributos associados ao parque infantil imaginário – Parque do Sabiá

TABELA DE ATRIBUTOS ASSOCIADOS AO AMBIENTE IMAGINÁRIO				
LOCAL DE PESQUISA: Parque infantil do Parque do Sabiá - ambiente imaginário				
CATEGORIAS	ATRIBUTOS ASSOCIADOS AO AMBIENTE	QUANT. OCORRÊNCIAS	CLASSIFICAÇÃO	DIST. PSICOLÓGICA
Acessos e Ligações	acessibilidade infantil	5	16	12
	estacionamentos seguro	1	19	0
	SUBTOTAL	6		
Conforto e Imagem	segurança	45	2	0,96
	alegre/divertido	42	3	0,99
	interação com natureza	41	4	1
	brinquedos e espaços conservados	19	5	1,5
	brinquedos seguros	18	6	1,6
	bebedouro com água potável	17	7	1,6
	limpeza do espaço	14	9	1,9
	colorido	13	10	2
	espaço aberto/sombreado	12	11	2,1
	áreas de alimentação ou piquenique	11	12	2,3
	banheiros limpos e bem cuidados	11	12	2,3
	aconchegante/tranquilo	9	13	2,9
	espaço amplo	9	13	2,9
	presença de monitores (recreação)	9	13	2,9
	areia	8	14	3,5
	banheiros adequados às crianças	8	14	3,5
	água como brincadeira	3	17	0
	mobiliários de estar	3	17	0
boa iluminação	2	18	0	
enfermaria	2	18	0	
SUBTOTAL		296		
Sociabilidade	interação pais/filhos, familiares e crianças	12	11	2,1
	descontração (longe de eletrônicos)	2	18	0
	presença de animais	2	18	0
SUBTOTAL		16		
Usos e Atividades	diversidade de brinquedos	59	1	0,86
	diversidade de atividades (tendas, jogos, trabalhos artísticos)	16	8	1,7
	brinquedos p/ todas as faixas etárias	9	13	2,9
	brinquedos diferentes (coletivos, pedagógicos)	6	15	6,1
	eventos infantis	3	17	0
SUBTOTAL		93		
TOTAL DE RESPOSTAS		411		
TOTAL DE ENTREVISTADOS		154		

Fonte: <http://www.fec.unicamp.br/~confterm/index.php>. Desenvolvido pela autora, 2017

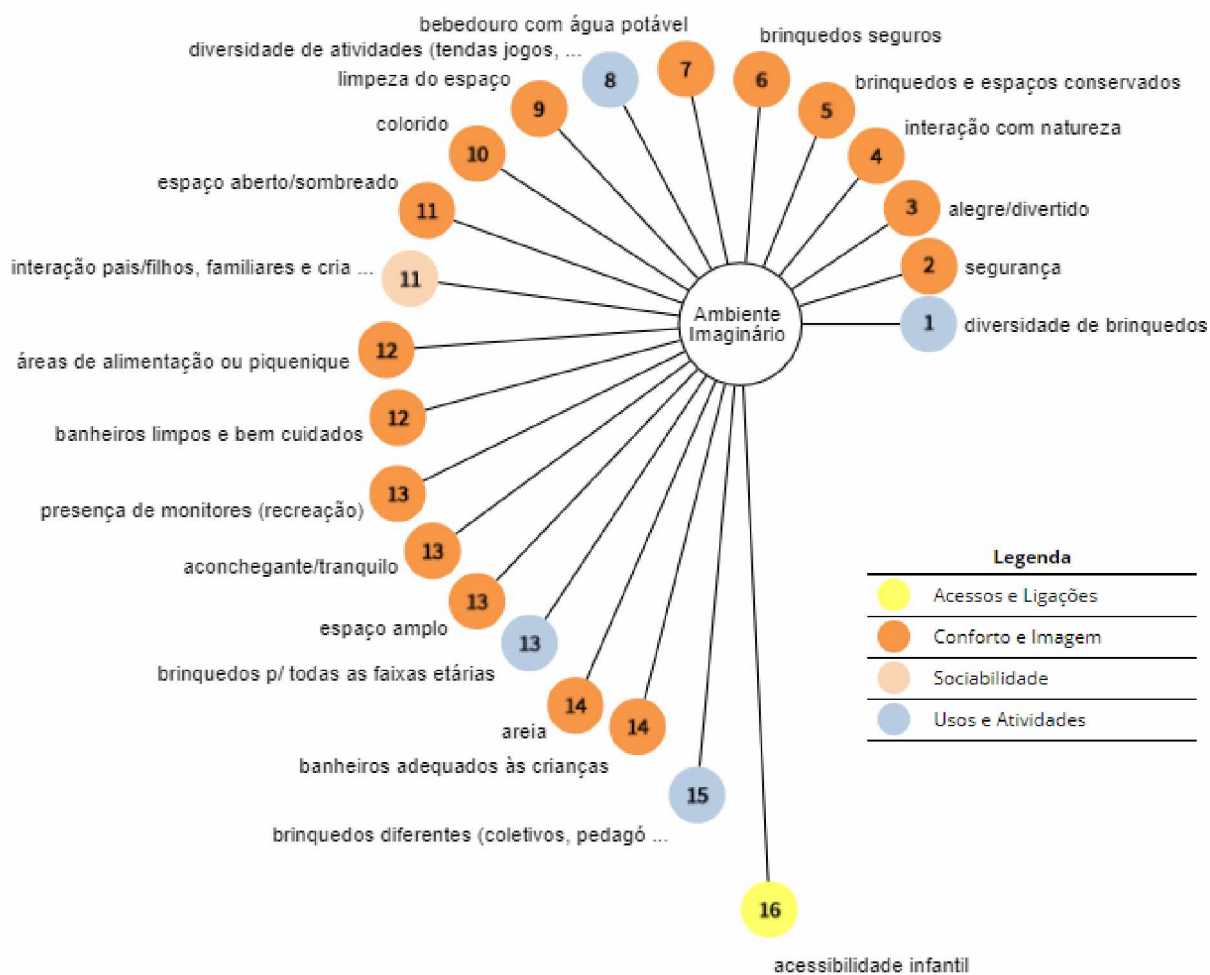
TABELA 08 - Tabela de atributos associados ao parque infantil real – Parque do Sabiá

TABELA DE ATRIBUTOS ASSOCIADOS AO AMBIENTE REAL				
LOCAL DE PESQUISA: Parque Infantil do Parque do Sabiá - ambiente real				
CATEGORIAS	ATRIBUTOS ASSOCIADOS AO AMBIENTE	QUANT. OCORRÊNCIAS	CLASSIFICAÇÃO	DIST. PSICOLÓGICA
Acessos e Ligações	bem localizado	1	15	0
	SUBTOTAL	1		
Conforto e Imagem	agradável c/ boa estrutura	43	1	0,85
	presença da natureza	31	2	0,96
	falta manutenção/limpeza	24	3	1,1
	ambiente inseguro	19	5	1,2
	brinquedos mal cuidados e conservados	17	6	1,3
	espaço amplo	14	7	1,4
	banheiros sujos s/ equip. infantis (trocador de bebê)	9	9	2
	brinquedos inseguros	9	9	2
	falta monitores (recreação)	7	10	2,6
	bebedouro sujo e c/ água quente	4	12	6,7
	brinquedos em bom estado	4	12	6,7
	espaço seguro	4	12	6,7
	muito sol nos brinquedos	4	12	6,7
	tranquilo	4	12	6,7
	colorido e alegre	3	13	42
	espaço arejado (ar puro)	3	13	42
	espaços de estar insuficientes	3	13	42
	falta opções de alimentação	2	14	0
	falta posto médico	2	14	0
	ideal p/ piquenique	2	14	0
falta animais p/ contato	1	15	0	
melhorar iluminação	1	15	0	
	SUBTOTAL	210		
Sociabilidade	interação família, amigos e crianças	23	4	1,1
	divertido	14	7	1,4
	SUBTOTAL	37		
Usos e Atividades	brinquedos diversos	19	5	1,2
	falta outras atividades e eventos	12	8	1,6
	falta brinquedos p/ todas as faixas etárias	5	11	4,1
	SUBTOTAL	36		
TOTAL DE RESPOSTAS		264		
TOTAL DE ENTREVISTADOS		154		

Fonte: <http://www.fec.unicamp.br/~confterm/index.php>. Desenvolvido pela autora, 2017

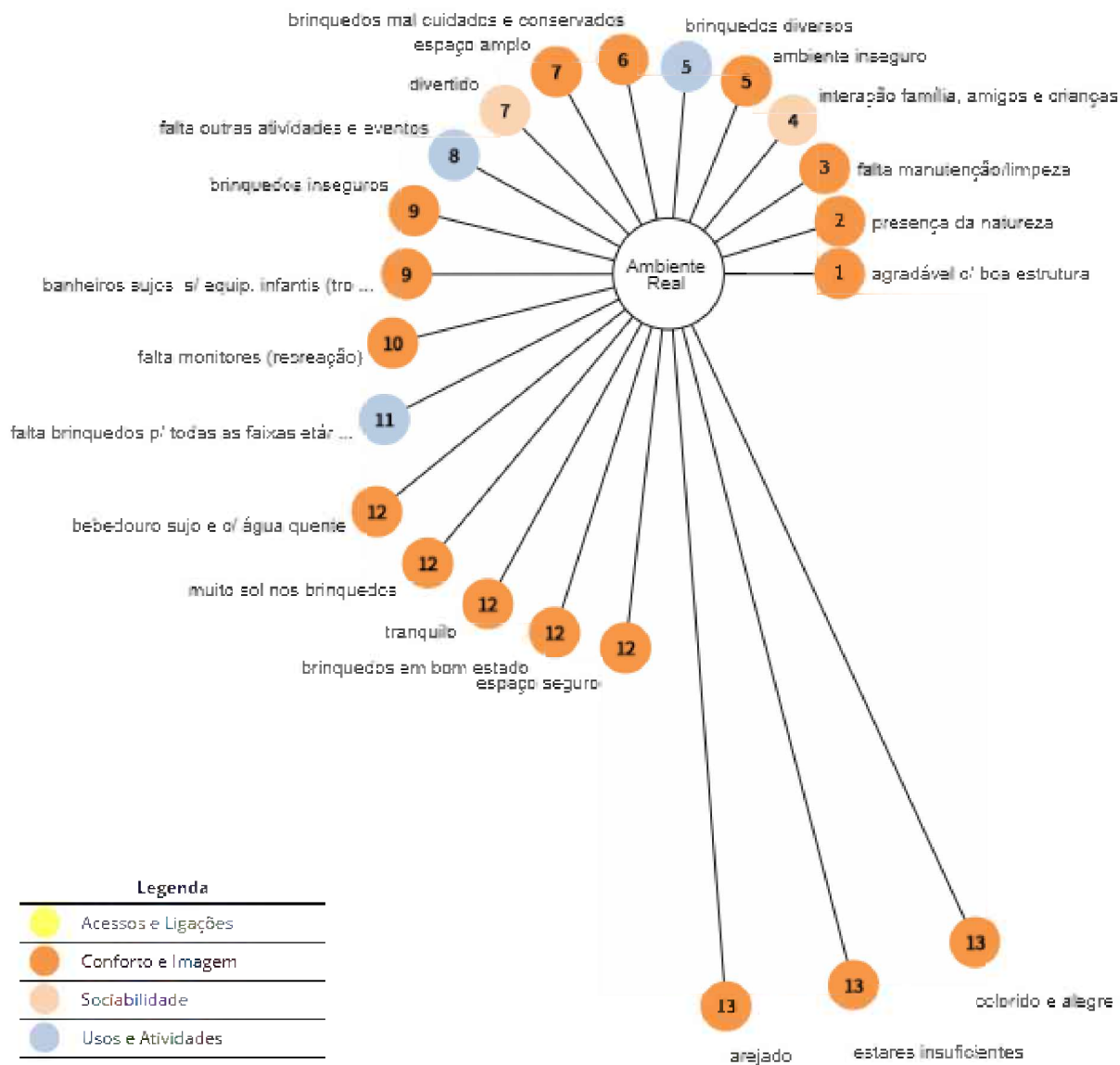
Com os dados do quadro é possível montar o gráfico, chamado de **constelação de atributos**, cujo centro encontra-se o objeto de estudo ligado através de linhas retas aos atributos, as quais definem as “distâncias psicológicas” com as respectivas classificações indicadas nos círculos. A distância mostra o maior ou menor valor simbólico dados a cada atributo pelo usuário, sendo quanto mais próximas as conexões, maior a relação com o objeto e quanto mais distantes, menor a relação do atributo na contribuição da percepção do objeto.

FIGURA 103 – Constelação de atributos referente ao parque infantil imaginário – Parque do Sabiá



Fonte: <http://www.fec.unicamp.br/~confterm/index.php>. Desenvolvido pela autora, 2017

FIGURA 104 – Constelação de atributos referente ao parque infantil real – Parque do Sabiá



Fonte: <http://www.fec.unicamp.br/~confterm/index.php>. Desenvolvido pela autora, 2017

Os resultados obtidos através da aplicação do método Constelação de Atributos aos usuários-adultos do espaço infantil “O Mundo da Criança”, do Parque do Sabiá, mostram que a percepção do **ambiente imaginário** é fortemente marcada por expectativas ligadas à categoria Conforto e Imagem, que se refere aos mobiliários, limpeza e manutenção, estética, segurança e conforto ambiental. Fatores importantes recebem maior destaque, como a segurança do espaço, a forte relação deste com a natureza e uma imagem positiva de um espaço alegre e divertido. Também relevantes estão características como brinquedos e espaços conservados e bebedouro com água potável, relacionados à limpeza e manutenção; assim como brinquedos seguros, que também estão relacionados a este aspecto, visto que a

segurança se refere a partes faltantes ou quebradas e peças enferrujadas, que podem prejudicar a sua utilização por parte das crianças.

Apesar do maior número de respostas estar relacionado à Conforto e Imagem, o atributo com menor distância psicológica e, portanto, com maior valor simbólico, foi o atributo diversidade de brinquedos, constante na categoria Usos e Atividades, demonstrando a importância dos brinquedos e sua variedade para o imaginário dos usuários-adultos. A diversidade de atividades, que se refere à outras opções do brincar e aprender, como realização de trabalhos artísticos, outras formas de brincadeiras, espaço de jogos e a possibilidade de brincadeiras ou brinquedos que possibilitem a interação com os adultos, também tem seu valor simbólico.

A maior distância psicológica observada, acessibilidade infantil, relacionada à Acessos e Ligações, pode ter sido observada pelo fato da ausência de espaços públicos com acessibilidade plena na cidade, e, portanto, a falta de vivência e contato dos usuários com esta realidade. Alguns atributos, por possuir poucas ocorrências foram desconsiderados para a produção da Constelação de atributos, mas presentes na Tabela de Atributos, como estacionamento seguro, descontração (longe de eletrônicos), presença de animais, e eventos infantis.

Em relação ao **ambiente real**, assim como no ambiente imaginário, nota-se a percepção ambiental fortemente ligada à categoria Conforto e Imagem. Aspectos positivos como espaço agradável e com boa estrutura e forte presença da natureza foram considerados com maior valor simbólico pelos usuários, seguido do atributo falta de manutenção e limpeza como aspecto negativo do espaço. Interessante observar, que após tem-se uma característica da categoria Sociabilidade – interação entre a família, amigos e entre as próprias crianças, o que justifica a forte apropriação do espaço observada pelo pesquisador. É demonstrada também a insatisfação do usuário através de atributos como: ambiente inseguro e brinquedos mal cuidados e conservados.

Em Usos e Atividades, grande quantidade de ocorrências em brinquedos diversos, mostrando certa satisfação em relação à diversidade e quantidade de brinquedos presentes no espaço. As maiores distâncias observadas foram atributos como arejado, estares insuficientes e colorido/alegre. Pela baixa quantidade de ocorrências, alguns aspectos foram

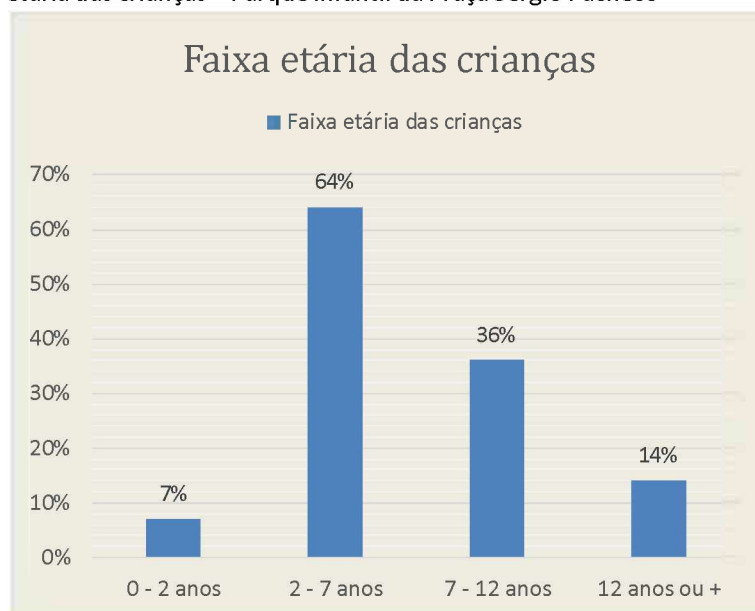
desconsiderados para a constelação, sendo negativos a falta de opções de alimentação, falta de posto médico (enfermaria), falta de animais para contato com as crianças, a melhoria da iluminação; e positivos, como ser um espaço bem localizado e ideal para piquenique.

3.1.4.2 PRAÇA SÉRGIO PACHECO

Para o espaço infantil da Praça Sérgio Pacheco, a amostragem calculada é de **28 respondentes**, e foi aplicado o método baseado em entrevista aos usuários-adultos (pais ou acompanhantes), captando os níveis de empatia com o espaço e a dimensão oculta do pensamento destes. A ficha de entrevista desenvolvida para aplicação do método Constelação de Atributos forneceu informações secundárias para a pesquisa, mas que foram de grande importância para conhecer o usuário-adulto, de que local da cidade ele vem para usufruir do espaço e qual a faixa etária predominante das crianças.

Dos vinte e oito respondentes, oito pessoas eram mães - 29%, nove pessoas eram pais - 32% e onze eram acompanhantes de diversos tipos de parentesco - 39%, sendo tio/a, padrasto, avô/ó e irmão. Pela localização privilegiada do espaço – central e próximo ao Terminal Central, sua importância histórica e a ausência e precariedade dos espaços infantis públicos da cidade, a pesquisa demonstrou a utilização por moradores de **vários bairros**, sendo Bom Jesus, Aparecida, Brasil, Martins e Centro, no Setor Central; São Jorge, Cidade Jardim, Pampulha, Lagoinha e Jardim Aurora, no Setor Sul; Presidente Roosevelt, Pacaembu e Santa Rosa, localizados no Setor Norte; Jardim Europa, Jardim Holanda, Tocantins e Guarani, todos pertencentes ao Setor Oeste; além da cidade de Araguari. Em relação às **idades das crianças**, a maior parte delas se encontram na faixa etária entre 2-7 anos (64%), seguido de 7-12 anos (36%) e por fim, 0-2 anos (7%). Aproximadamente 14% se encontra na faixa etária de 12 anos ou mais.

GRÁFICO 02 – Faixa etária das crianças – Parque infantil da Praça Sérgio Pacheco



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2017

Com os resultados obtidos, foi estruturada uma cadeia de atributos, separada por categorias e variáveis classificadas de acordo com a frequência de aparição nas respostas. As categorias utilizadas foram as mesmas analisadas nos métodos de visão do pesquisador – Acessos e Ligações, Conforto e Imagem, Usos e Atividades e Sociabilidade, de modo a facilitar a compilação dos resultados finais. Para o cálculo das distâncias psicológicas com base na frequência do atributo, assim como para a construção dos modelos gráficos – tabelas e gráficos, foi utilizado o soft-ferramenta Constelação de Atributos disponível em <http://www.fec.unicamp.br/~confterm/index.php>.

Dessa forma, geram-se os **quadros demonstrativos** com os atributos quantificados e categorizados com as respectivas distâncias psicológicas calculadas com base na frequência do atributo. A tabela 09 mostra os atributos associados ao parque infantil imaginário e a tabela 10, os atributos associados ao parque infantil real, localizado neste caso, na Praça Sérgio Pacheco.

TABELA 09 - Tabela de atributos associados ao parque infantil imaginário – Praça Sérgio Pacheco

TABELA DE ATRIBUTOS ASSOCIADOS AO AMBIENTE IMAGINÁRIO				
LOCAL DE PESQUISA: Parque infantil da Praça Sérgio Pacheco - ambiente imaginário				
CATEGORIAS	ATRIBUTOS ASSOCIADOS AO AMBIENTE	QUANT. OCORRÊNCIAS	CLASSIFICAÇÃO	DIST. PSICOLÓGICA
Acessos e Ligações	boas calçadas/acessibilidade	2	7	2
	SUBTOTAL	2		
Conforto e Imagem	segurança	12	1	0.79
	brinquedos conservados e limpos	10	2	0.84
	limpeza e conservação do espaço	7	3	0.97
	brinquedos seguros	6	4	1
	arborização geral (contato com a natureza)	5	5	1.1
	banheiros estruturados	3	6	1.5
	bebedouros de qualidade	3	6	1.5
	arborização próxima aos brinquedos	2	7	2
	espaço amplo	1	8	5.3
	mobiliários (estar)	1	8	5.3
	SUBTOTAL	50		
Sociabilidade	crianças se divertindo	1	8	5.3
	interação com animais	1	8	5.3
	movimento de pessoas	1	8	5.3
	SUBTOTAL	3		
Usos e Atividades	brinquedos variados	6	4	1
	diversidade de atividades	3	6	1.5
	brinquedos por faixa etária	1	8	5.3
	SUBTOTAL	10		
TOTAL DE RESPOSTAS		65		
TOTAL DE ENTREVISTADOS		28		

Fonte: <http://www.fec.unicamp.br/~confterm/index.php>. Desenvolvido pela autora, 2017

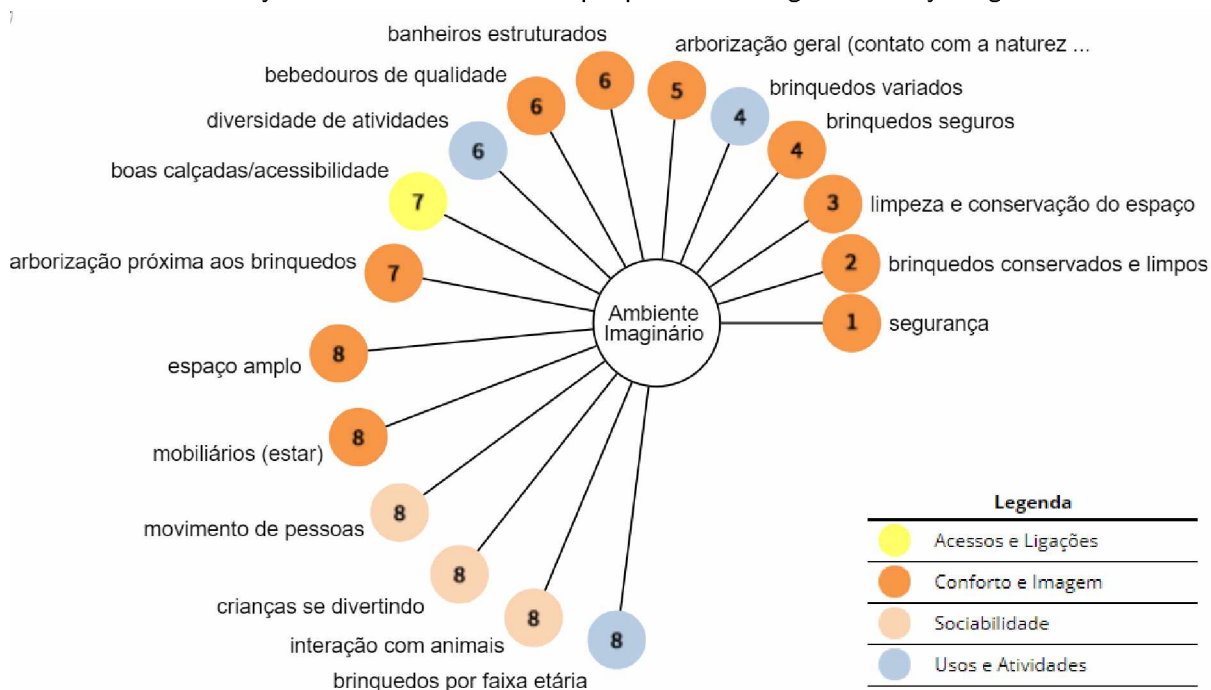
TABELA 10 - Tabela de atributos associados ao parque infantil real – Praça Sérgio Pacheco

TABELA DE ATRIBUTOS ASSOCIADOS AO AMBIENTE REAL				
LOCAL DE PESQUISA: Parque infantil da Praça Sérgio Pacheco - ambiente real				
CATEGORIAS	ATRIBUTOS ASSOCIADOS AO AMBIENTE	QUANT. OCORRÊNCIAS	CLASSIFICAÇÃO	DIST. PSICOLÓGICA
Acessos e Ligações	calçadas precárias	1	7	4.7
	trocar tipo de piso	1	7	4.7
	SUBTOTAL	2		
Conforto e Imagem	ambiente inseguro	11	1	0.8
	brinquedos sem manutenção e conservação	9	2	0.86
	espaço agradável e amplo	8	3	0.89
	manutenção e conservação (limpeza) precárias	8	3	0.89
	brinquedos inseguros	5	4	1.1
	banheiros sujos e pouco conservados	3	5	1.4
	espaço ruim	3	5	1.4
	bebedouros ruins	2	6	1.9
	poucos espaços de estar	2	6	1.9
	presença de vegetação	2	6	1.9
	melhorar paisagismo	1	7	4.7
		muito ensolarado	1	7
	SUBTOTAL	55		
Sociabilidade	pessoas se divertindo	1	7	4.7
	SUBTOTAL	1		
Usos e Atividades	pouca variedade de brinquedos (faixa etária)	3	5	1.4
	SUBTOTAL	3		
TOTAL DE RESPOSTAS		61		
TOTAL DE ENTREVISTADOS		28		

Fonte: <http://www.fec.unicamp.br/~confterm/index.php>. Desenvolvido pela autora, 2017

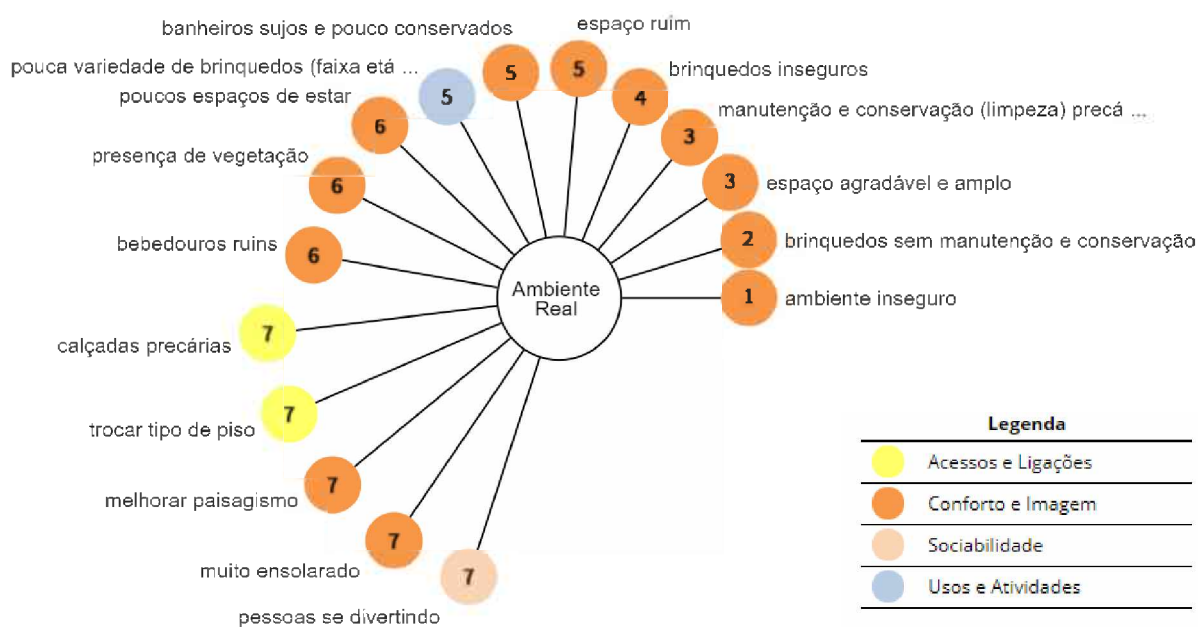
Como resultado dos dados dos quadros, é produzida a chamada **constelação de atributos**, mostrando, dependendo da distância do atributo ao centro, maior ou menor valor simbólico dado pelo usuário, sendo quanto mais próximas as conexões, maior a relação com o objeto e quanto mais distantes, menor a relação do atributo na contribuição da percepção do objeto.

FIGURA 105 – Constelação de atributos referente ao parque infantil imaginário – Praça Sérgio Pacheco



Fonte: <http://www.fec.unicamp.br/~confterm/index.php>. Desenvolvido pela autora, 2017

FIGURA 106 – Constelação de atributos referente ao parque infantil real – Praça Sérgio Pacheco



Fonte: <http://www.fec.unicamp.br/~confterm/index.php>. Desenvolvido pela autora, 2017

Os resultados apresentados para o parque infantil da Praça Sérgio Pacheco, mostram que o **ambiente imaginário** está fortemente relacionado às características de Conforto e Imagem, principalmente em relação à limpeza e conservação e segurança, destacando atributos como a segurança do espaço, brinquedos conservados e limpos e limpeza e conservação do espaço. Como distâncias psicológicas também consideráveis, tem-se brinquedos variados, brinquedos seguros e arborização geral (contato com a natureza). Assim como na percepção do ambiente imaginário, na percepção do ambiente real, aparecem também as principais ocorrências em atributos relacionados à categoria Conforto e Imagem.

Interessante observar, que os valores simbólicos considerados importantes no ambiente imaginário, são exatamente os pontos negativos do **espaço real**, como ambiente inseguro, brinquedos sem manutenção e conservação, e manutenção e conservação do espaço precárias. Porém, apesar da verificação de pontos negativos no ambiente real, a característica espaço agradável e amplo também tem sua importância, demonstrando talvez o porquê da utilização do espaço, mesmo estando este tão desleixado e abandonado pelo poder público. Esse abandono também pode justificar como sendo uma das maiores distâncias psicológicas o atributo pessoas se divertindo, da categoria sociabilidade.

Os resultados da aplicação do método Constelação de Atributos permitiram verificar e avaliar a percepção e os valores dados pelos usuários-adultos aos objetos de estudo pesquisados, complementando e confirmando as descobertas realizadas através dos métodos de visão do pesquisador. De forma a captar os sentimentos e desejos relativos ao ambiente do principal usuário do espaço – as crianças, o último método aplicado foi o Mapa Mental, que será demonstrado a seguir.

3.1.5 MÉTODO MAPA MENTAL

O método Mapa Mental foi realizado também pelo pesquisador e cinco (5) estudantes, e foi aplicado com a estruturação de um espaço infantil, com mesas e cadeiras, folhas, lápis de cor, giz de cera e canetinha, para a aplicação do método. Este foi realizado também em um (1) final de semana do mês de maio de 2017. Participaram crianças com idade entre 4 e 10 anos.

O método foi aplicado através da elaboração de desenhos por parte do **usuário-criança** para apreender as ideias ou imagens que estas possuem do ambiente e verificar a importância de

um elemento físico em relação ao outro. A abordagem utilizada foi baseada no modelo sócio-interativo ou experiencial, com o acompanhamento de todo o processo pelo observador, procurando este interagir para se informar e registrar o que era produzido durante a elaboração dos desenhos. Após, os desenhos foram separados de acordo com o grau de complexidade: simbólicos – imagem ou ícone não relacionado ao lugar ou com princípios bem primários, semi-estruturado – poucos elementos ou apenas o recorte da área, e estruturado – grande quantidade de informações sobre o ambiente. E destes, analisados os elementos que mais aparecem nos desenhos e os que possuem maior destaque, mostrando sua importância para o usuário-criança.

3.1.5.1 PARQUE DO SABIÁ

A aplicação do método Mapa Mental no espaço infantil “O Mundo da Criança”, no Parque do Sabiá, foi realizada com vinte **(20) crianças** com idades entre **5 e 10 anos**, com a produção de desenhos em espaço montado para proporcionar novas atividades, como mostra a figura 107.

FIGURA 107 – Imagens da aplicação do método Mapa Mental – “O Mundo da Criança”, Parque do Sabiá



Fonte: Imagens da autora, 2017

Concluídos os desenhos e registradas as informações necessárias à sua compreensão pelos observadores, o processo de análise torna-se mais simples e representativo dos interesses e intenções das crianças, evitando interpretações erradas. Para o início da análise dos mapas mentais, estes foram separados em categorias que variam desde os mais simples aos mais complexos – simbólicos, semi-estruturado e estruturado. Foram seis (6) desenhos classificados como **simbólicos**, de crianças de 5, 7 e 9 anos, e foram assim classificados por

possuírem símbolos ou desenhos que não se referiam ao local, ou por serem muito primários. Algumas crianças desenharam o que mais gostavam de fazer (jogar bola e soltar pipa), mesmo sendo pedido para desenhar o espaço infantil em que estavam. Outras crianças, em desenhos simples e sem contextualização, mostraram principalmente e quase exclusivamente brinquedos, como balanço, roda-roda e escorregador (figura 108).

FIGURA 108 – Exemplos de mapas mentais simbólicos - “O Mundo da Criança”, Parque do Sabiá



Fonte: Imagens da autora, 2017

Os mapas **semi-estruturados** (figura 109), num total de nove (9), foram desenvolvidos por crianças de 5,7 e 8 anos. Consistem em desenhos com uma lógica operacional e que apresentam elementos ou um recorte da área observada. Nestes mapas foi observado que os brinquedos continuam tendo um papel de destaque, sendo desenhados primeiro e em grande escala, como roda-roda, escalada, balanço, trepa-trepa, gangorra. Aparecem elementos secundários, como a grama ou areia, o céu e o sol, a vegetação, alguns animais

(pássaros e cachorro) e pessoas, mas ainda de forma tímida e geralmente influenciados pelas opiniões dos pais.

FIGURA 109 – Exemplos de mapas mentais semi-estruturados - “O Mundo da Criança”, Parque do Sabiá



Fonte: Imagens da autora, 2017

Nos mapas mentais **estruturados** (figura 110), os desenhos apresentam maior complexidade, mais elementos e uma grande quantidade de informações sobre o ambiente. No caso dos mapas produzidos na aplicação do método no espaço infantil “O Mundo da Criança”, estes foram classificados assim por estar melhor estruturados, contendo piso e teto, e mostrando assim uma maior compreensão do espaço. Foram desenvolvidos por crianças de 5,6, 9 e 10 anos, e são num total de cinco (5). Observa-se, assim como nas

outras classificações, que o primeiro elemento a ser desenhado são os brinquedos em sua diversidade – trepa-trepa, barra de obstáculos, balanço, roda-roda, escorregador e gangorra, mostrando sua importância. Os outros elementos estão mais presentes, com o piso (areia ou grama) e o teto (sol, nuvens), assim como alguns animais (pássaros, borboletas) e elementos desconexos do contexto (TV, coração).

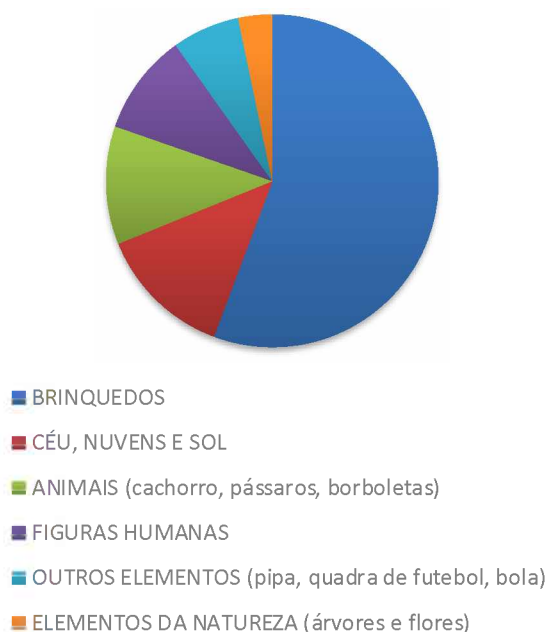
FIGURA 110 – Exemplos de mapas mentais estruturados - “O Mundo da Criança”, Parque do Sabiá



Fonte: Imagens da autora, 2017

Concluída a classificação e a identificação das principais características e elementos presentes nos desenhos das crianças, neste momento, para unificar as observações das três categorias, foi desenvolvido um gráfico que mostra a frequência com que aparecem os elementos observados.

GRÁFICO 03 – Principais elementos presentes nos desenhos das crianças – Parque do Sabiá



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2017

Nota-se que a maior frequência de aparição nos desenhos, em número bem superior aos outros elementos, são os brinquedos, concluindo que são eles os elementos considerados mais importantes pelas crianças. Além disso, em sua maioria foram desenhados bem coloridos, mostrando a importância também da cor. Brinquedos bastante utilizados foram representados, como balanço, roda-roda, escorregador e gangorra, mas também brinquedos de maior dificuldade de uso, como trepa-trepa, barra de obstáculos e escalada, mostrando a importância dos desafios e das dificuldades para o aprendizado. Após os brinquedos, as maiores frequências são de elementos naturais e humanos – céus, nuvens, sol, cachorro, pássaros, borboleta e figuras humanas, porém sempre desenhados após a representação dos brinquedos, considerados de importância secundária.

3.1.5.2 PRAÇA SÉRGIO PACHECO

O método Mapa Mental, foi aplicado no parque infantil da Praça Sérgio Pacheco, tendo a participação de vinte e uma **(21) crianças**, com idades entre **4 e 9 anos**, e sendo realizado em espaço infantil montado com mesas, cadeiras e material para desenho (folha, canetinhas, lápis, giz de cera e cola colorida) de modo a atrair as crianças para a participação do método, como mostra a figura 111.

FIGURA 111 – Imagens da aplicação do método Mapa Mental – parque infantil, Praça Sérgio Pacheco



Fonte: Imagens da autora, 2017

Com os desenhos finalizados, as anotações realizadas pelo observador durante o processo e transcritas para o verso das folhas, é necessária a separação dos mapas produzidos em categorias que variam das mais simples às mais complexas, sendo: simbólicos – desenhos primários ou que não se referiam ao local, semi-estruturado – desenhos com lógica e com elementos ou recorte da área, e estruturado – representações mais complexas, com maior número de elementos e informações sobre o ambiente.

Classificados como **simbólicos** (figura 112) tem-se seis (6) desenhos, de crianças de 4, 5, 6 e 7 anos. A maioria dos desenhos apresentados eram simples, com a representação exclusivamente de alguns brinquedos, como escorregador, “ponte bamba”, trepa-trepa, balanço e roda-roda. Uma das crianças fez um desenho fora do contexto, com casa, árvore, figura humana e o céu, e apareceram também desenhos individuais descontextualizados, como carro e faca.

FIGURA 112 – Exemplos de mapas mentais simbólicos - parque infantil, Praça Sérgio Pacheco

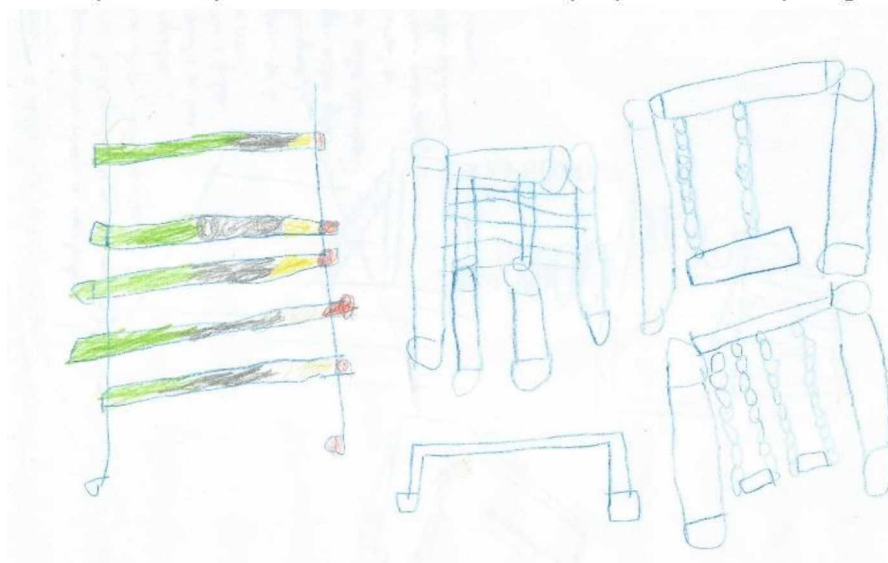


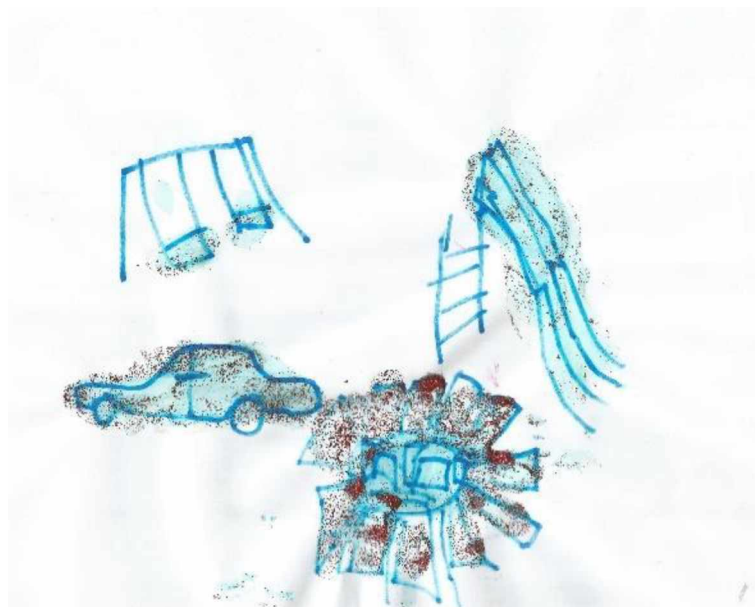


Fonte: Imagens da autora, 2017

Os mapas **semi-estruturados** (figura 113), num total de sete (7), foram desenvolvidos por crianças de 5,6, 7 e 9 anos. São desenhos com uma lógica operacional e que apresentam elementos ou um recorte da área observada. Foi visto que nestes mapas os brinquedos possuem um papel de destaque, desenhados sempre primeiro e em grande variedade – roda-roda, escorregador, pula-pula, escalada, barra de obstáculos, balanço e trepa-trepa. Aparecem também outros elementos, porém em menor importância, como o céu c/ nuvens e o sol, areia, árvores, casa e coração.

FIGURA 113 – Exemplos de mapas mentais semi-estruturados - parque infantil, Praça Sérgio Pacheco

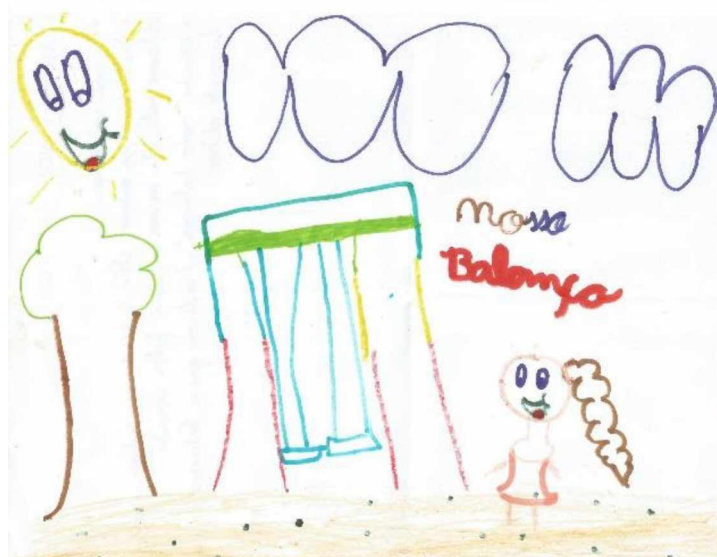




Fonte: Imagens da autora, 2017

Os desenhos com maior complexidade e com maior quantidade de elementos e informações do ambiente, classificados como mapas mentais **estruturados** (figura 114), foram desenvolvidos por crianças de 6,7, 8 e 9 anos, e são num total de oito (8) desenhos. Observa-se, assim como nas outras classificações, que o primeiro e mais importante elemento desenhado são os brinquedos em sua diversidade – trepa-trepa, balanço, escorregador, escalada, “ponte bamba”. Os outros elementos estão mais presentes, com o piso (areia ou grama) e o teto (sol, nuvens), assim como alguns animais (pássaros, borboletas) e crianças utilizando os brinquedos. Apenas uma (1) criança, de todos os mapas produzidos, desenhou apenas a paisagem do parque, com areia, árvores, pássaro e o céu, sem a presença dos brinquedos.

FIGURA 114 – Exemplos de mapas mentais estruturados - parque infantil, Praça Sérgio Pacheco

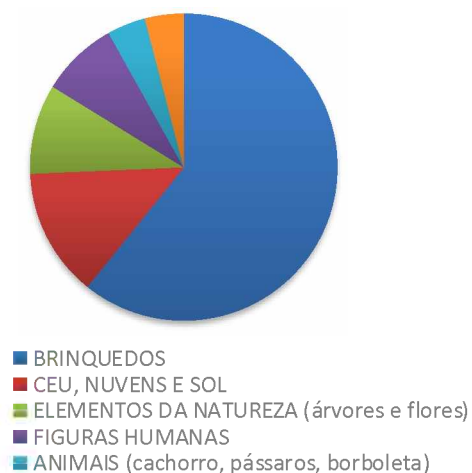




Fonte: Imagens da autora, 2017

Concluída a classificação e a identificação das principais características e elementos presentes nos desenhos das crianças, neste momento, para unificar as observações das três categorias, foi desenvolvido um gráfico que mostra a frequência com que aparecem os elementos observados.

GRÁFICO 04 – Principais elementos presentes nos desenhos das crianças – Praça Sérgio Pacheco



Fonte: Desenvolvido pela autora, 2017

A maior frequência de aparição nos desenhos, em número bem superior aos outros elementos, são os brinquedos, concluindo que, assim como nos resultados obtidos na aplicação no espaço infantil “O Mundo da Criança”, estes são os elementos considerados mais importantes pelas crianças. Além disso, em sua maioria foram desenhados bem

coloridos, mostrando a importância da cor, e em grande variedade. Após os brinquedos, as maiores frequências são de elementos naturais – céus, nuvens e sol, e diferente da aplicação no Parque do Sabiá, os elementos da natureza (árvores e flores) foram bem representados, mostrando talvez a maior relação estabelecida entre o espaço infantil e a vegetação da Praça Sérgio Pacheco.

3.2. MATRIZ DE DESCOBERTAS E RECOMENDAÇÕES

A avaliação se encerra, dessa maneira, com o diagnóstico da situação estudada. Esta etapa, de finalização da pesquisa, consiste na realização do confronto entre o resultado das observações técnicas realizadas – métodos de visão do pesquisador, dos elementos de percepção do usuário através da aplicação de ferramentas da psicologia ambiental – métodos de visão do usuário e observações realizadas aleatoriamente nos espaços, sem a aplicação de métodos específicos.

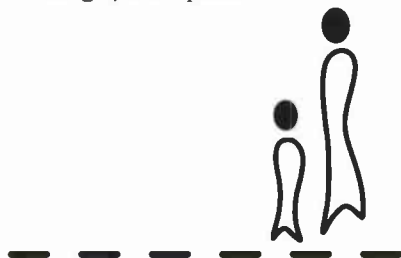
Este diagnóstico contém todas as informações necessárias ao entendimento geral da situação, apontando os pontos fortes e vantagens, e também os pontos fracos, falhas e problemas encontrados nos espaços pesquisados. Como forma de apresentar as descobertas de modo mais didático, optou-se pela utilização de diagramas com croquis, separados de acordo com os atributos-chave – Acessos e Ligações, Conforto e Imagem, Usos e Atividades e Sociabilidade, e com a categoria E Mais, utilizada para expor descobertas extras observadas. O modelo deste diagrama foi retirado do livro “Cidade para pessoas” de Jan Ghel e adaptado pela pesquisadora para se adequar aos resultados desta pesquisa. Dentro de cada atributo-chave, são colocados títulos que resumem e concentram algumas características e destacam com adjetivos se o resultado da descoberta foi considerado positivo ou negativo. Adjetivos positivos como: fácil, boa, sim e privilegiada; e negativos, como: pouca, não, falta e sem.

PARQUE DO SABIÁ

ACESSOS E LIGAÇÕES

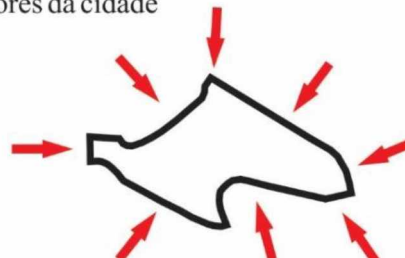
ACESSO FÁCIL

- (4) quatro portarias de acesso ao Parque do Sabiá
- portaria própria de acesso ao espaço infantil «O Mundo da Criança»
- linhas de transporte coletivo acessíveis que ligam aos terminais - Terminal Central, Terminal Santa Luzia e Terminal Umarama
- estacionamentos internos e externos
- vias de ligação importantes



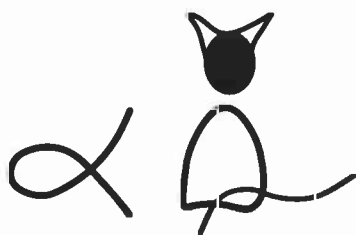
BOA LOCALIZAÇÃO

- Parque do Sabiá inserido na malha urbana
- entorno do Parque do Sabiá com marcos importantes - Prefeitura Municipal de Uberlândia, UFU, Center Shopping e parte do Complexo Virgílio Galassi
- entorno com bairros populosos e residenciais
- utilizado por moradores de todos os setores da cidade



«O MUNDO DA CRIANÇA»

- inserido em um dos espaços livres mais importantes e com a maior variedade de lazeres
- entorno do parque com poucas opções de espaços infantis públicos
- parque infantil amplo e diverso
- outros equipamentos de interesse à criança - aquário, zoológico, transitolândia, quadras esportivas
- espaço visível - induz segurança



POUCA ACESSIBILIDADE

- possui vaga acessível e rampa na calçada em frente à entrada do espaço infantil
- falta acessibilidade: sanitários, brinquedos, rampas de acesso, bebedouros...



CONFORTO E IMAGEM

MOBILIÁRIOS SIM

- mobiliários bem utilizados
- não suficientes em dias de maior movimento
- quando insuficientes apropriação do piso (colocação de toalhas), dos brinquedos e dos elementos do parque (muros de grafites)
- grande parte distantes dos brinquedos dificultando a observação
- opções ao sol e à sombra



LIMPEZA E MANUTENÇÃO NÃO

- espaço aparentemente limpo - grande quantidade de lixeiras
- brinquedos em estado razoável - alguns estragados, quebrados ou danificados
- falta manutenção e limpeza geral no parque - presença de muitos formigueiros, areia suja e grama alta
- banheiros e bebedouros sujos
- falta de equipamentos de suporte às crianças - banheiros sem equipamentos infantis, bebedouro com água quente e não potável



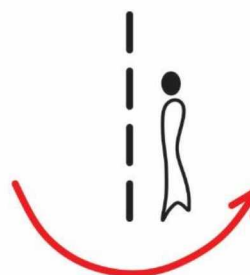
ESTÉTICA SIM

- boa impressão do espaço - colorido, murais com grafites
- as pessoas tiram muitas fotos (individuais, em grupos e em sessões especiais)
- utilização do espaço para comemorações, como festas de aniversário



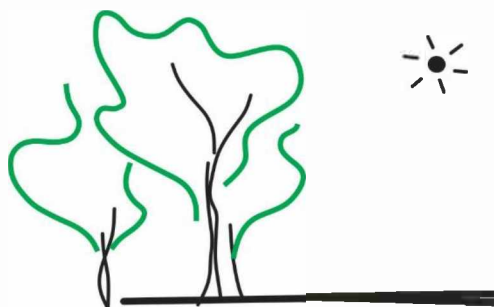
SEGURANÇA NÃO

- possui vigilantes na portaria e percorrendo o espaço
- não possui veículos no espaço por estar inserido em um parque
- é considerado inseguro pelos usuários
- brinquedos considerados inseguros, pela falta de manutenção
- falta segurança médica - ambulatório ou posto de primeiros socorros



CONFORTO AMBIENTAL SIM

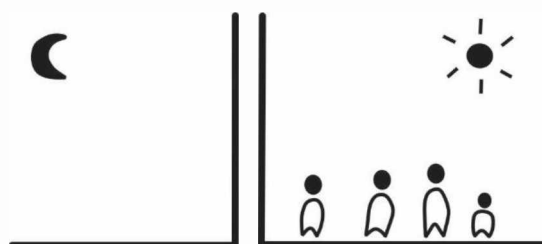
- muito sol nos brinquedos
- espaço muito vegetado - contato com a natureza
- por estar inserido em um parque, possui poucos ruídos
- os ventos não atrapalham as atividades - arejado



USOS E ATIVIDADES

USOS EM PERÍODOS

- espaço utilizado principalmente aos finais de semana
- pouca utilização noturna - falta iluminação e segurança
- utilizado por crianças de diversas faixas etárias - predomínio de 2 a 7 anos



FALTA ATIVIDADES

- atividades «inventadas» pela apropriação do espaço - piquenique, brinquedos particulares (bola, bonecas, carrinhos), festas de aniversário
- falta diversidade de atividades oferecidas pelo espaço, como eventos infantis, recreação com monitores e atividades interativas
- brinquedos são diversos e em grande quantidade, e alguns são levados de casa

- ausência de brinquedos para todas as faixas etárias
- poucas opções de alimentação no espaço infantil
- as zonas mais distantes da portaria são mais vazias, o que pode ser justificado pela falta de segurança



SOCIABILIDADE E MAIS...

POUCA SOCIABILIDADE MAS HARMONIA

- brinquedos que promovem a sociabilidade - coletivos (roda-rodas, brinquedo multiuso)
- pouca sociabilidade entre os pais
- pouca sociabilidade entre as crianças que não se conhecem
- muita interação dos pais/acompanhantes com as crianças e entre as famílias
- harmonia e apropriação - sentimento de pertencimento
- os brinquedos para as crianças são muito importantes
- a importância da cor para as crianças
- preferência de alguns brinquedos: balanço, roda-rodas, escorregador, gangorra; mas também brinquedos que induzem desafios: trepa-trepa, escalada e barra de obstáculos
- as crianças não se incomodam com o sol
- a areia faz parte da brincadeira
- importância do espaço amplo para a movimentação das crianças

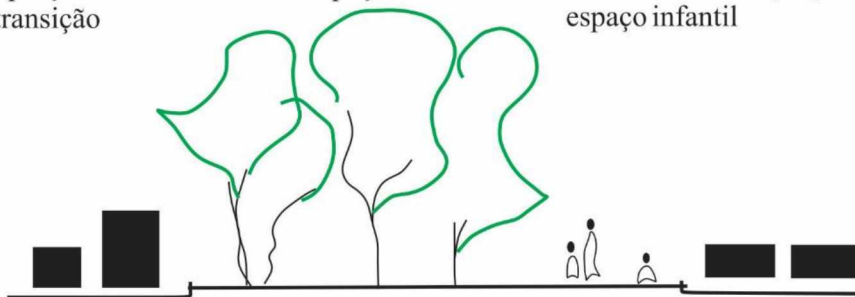


PRAÇA SÉRGIO PACHECO

ACESSOS E LIGAÇÕES

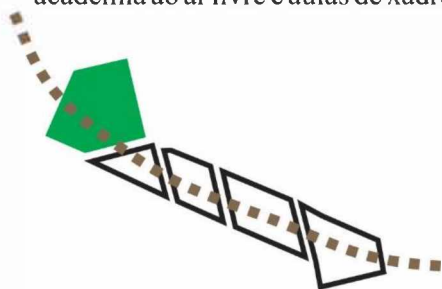
FÁCIL ACESSO

- espaço infantil aberto e visível
- praça movimentada - espaço de transição
- presença do Terminal Central - abastecida por ampla rede de transporte público para toda a cidade
- estacionamento próprio próximo ao espaço infantil



LOCALIZAÇÃO PRIVILEGIADA

- Praça Sérgio Pacheco localizada no centro da cidade
- região de origem da cidade - importância histórica e simbólica
- poucos espaços infantis no entorno
- outros espaços de lazer próximos (localizados na mesma parte) - pista de caminhada, quadras esportivas, academia ao ar livre e aulas de xadrez



SEM ACESSIBILIDADE

- calçadas precárias
- falta vagas, rampas, sanitários, bebedouros e brinquedos acessíveis, assim como o próprio espaço infantil
- espaço com nenhuma forma de acessibilidade, considerando a NBR9050



CONFORTO E IMAGEM

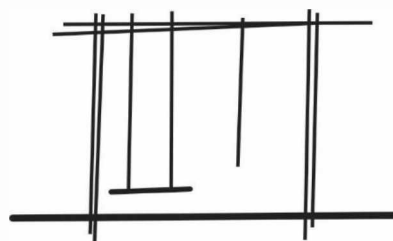
MOBILIÁRIOS NÃO

- pequena quantidade e pouca qualidade dos mobiliários
- maior parte dos mobiliários (bancos contínuos) estão ao sol - sem opções à sombra
- mobiliários pouco utilizados, mesmo estando próximos aos brinquedos



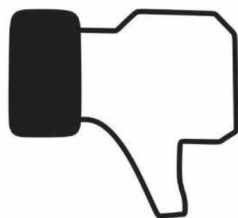
LIMPEZA E MANUTENÇÃO NÃO

- espaço sujo - piso e areia
- brinquedos, sanitários, bebedouros e bancos de estar sujos
- brinquedos em péssimo estado de conservação (partes caindo, faltando ou estragadas)
- falta manutenção geral e conservação - espaço infantil precário
- bebedouros ruins e inacessíveis
- banheiros pouco conservados



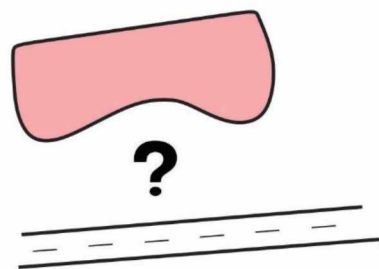
ESTÉTICA NÃO

- local não causa boa impressão - descuidado e degradado
- instalação de moradores de rua no local - presença de materiais, roupas no varal



SEGURANÇA NÃO

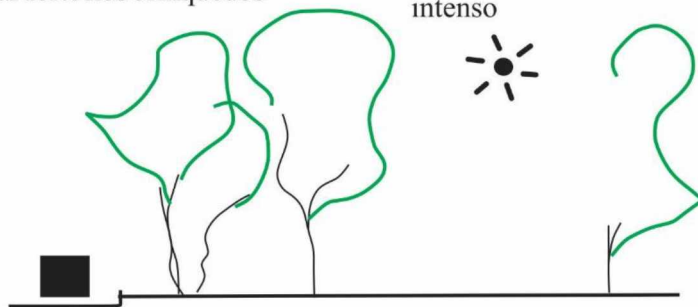
- espaço inseguro mesmo com a presença do Posto Policial
- muito frequentado por moradores de rua
- presença de pessoas aparentemente «maus elementos»
- veículos na proximidade do espaço infantil - vias de tráfego intenso
- brinquedos inseguros pela falta de manutenção



CONFORTO AMBIENTAL SIM

- vegetação abundante em toda a praça
- incidência solar forte nos brinquedos

- temperatura e ventos amenos
- ruído elevado nos dias de semana - proximidade com vias de tráfego intenso



USOS E ATIVIDADES

POUCO USO

- maior utilização aos Domingos - presença da «Feira da Gente»
- pouquíssima utilização nos dias de semana
- crianças de diversas faixas etárias - predomínio de 2 a 7 anos



ATIVIDADES POUCAS OU PAGAS

- parque infantil pequeno, delimitado e com pouca variedade de brinquedos
- diversidade de atividades pagas - pula-pula, carros e motos elétricas, piscina de bolinhas, pula-pula inflável
- falta brinquedos para as diversas faixas etárias
- alimentação somente terceirizada e móvel - barracas da «Feira da Gente» e carrinhos de picolé, algodão doce e pipoca

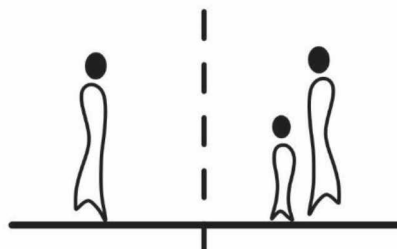
PAGO PAGO
PAGO PÚBLICO?
PAGO PAGO

SOCIABILIDADE E MAIS...

SOCIABILIDADE NÃO

- brinquedos pouco interativos - individuais
- brinquedos particulares também individuais e pouco interativos (patins, bicicletas, patinetes, skates)
- brinqueo coletivo que promove a sociabilidade - roda-roda
- pouca sociabilidade entre as pessoas que não se conhecem e das pessoas com o próprio espaço infantil - alta rotatividade

- pouca presença de grandes grupos familiares - maioria pais sozinhos com os filhos (falta sentimento de pertencimento)
- espaço limitado pela mureta, restringindo o movimento das crianças
- importância dos brinquedos e a variedade destes para as crianças
- importância dos elementos naturais - sol, árvores (natureza)



Com todas estas informações descobertas é possível sugerir melhorias e soluções para diversas questões, como recomendações justificadas à melhoria destes espaços. Sendo assim, foram desenvolvidas tabelas de recomendações, divididas em curto, médio e longo prazo, para o espaço infantil do Parque do Sabiá (“O Mundo da Criança”) e o espaço infantil da Praça Sérgio Pacheco.

PARQUE DO SABIÁ	
RECOMENDAÇÕES	
CURTO PRAZO	
1	Refazer a pintura de demarcação das vagas do estacionamento localizado em frente à entrada “O Mundo da Criança”, incluindo a demarcação de vagas acessíveis, as quais se encontram indicadas apenas por placas. Ampliar o número de vagas acessíveis.
2	Propor a criação e instalação de um mapa indicativo de localização dos espaços destinados à criança presentes no parque – zoológico, aquário, parque infantil “O Mundo da Criança”, Transitolândia e quadras esportivas. Localizá-lo próximo à entrada “O Mundo da Criança”.
3	Padronização e atratividade das lixeiras para contribuir com a limpeza geral do local. Troca das lixeiras existentes por lixeiras fixas, em novo desenho, acessível à altura das crianças.
4	Propor manutenção constante nos brinquedos e interdição quando estes estiverem danificados ou em processo de conserto.
5	Propor manutenção geral e frequente do espaço. Como medida imediata: dedetização do espaço para eliminação de formigueiros e outros bichos; limpeza do espaço para a retirada de folhas e sementes das árvores, lixos e pedriscos; poda das árvores para a entrada de sol e crescimento de vegetação rasteira; poda detalhada da grama natural (retirar moitas próximas aos brinquedos).
6	Plantio de árvores próximas aos brinquedos para sombreamento parcial destes. Em locais sombreados, que impossibilitam o crescimento de grama natural, propor outro tipo de forração que possa ser pisoteada e que cresça mesmo sem a presença de sol.
7	Manter sempre conservadas e em bom estado os grafites dos murais existentes, pois fazem parte da paisagem e reconhecimento do local.

8	Disponibilizar diversidade de atividades no espaço, como: promoção de eventos infantis (apresentações, peças teatrais, teatro de fantoches); contratação de educadores físicos como monitores para desenvolver atividades de recreação e de interação com os pais (gincanas, jogos, corrida de obstáculos), atividades artísticas (pintura, desenho, argila), e atividades de educação ambiental, utilizando o próprio espaço natural.
MÉDIO PRAZO	
9	Implantação de rampas acessíveis, em conformidade com a NBR9050, para acesso ao espaço infantil, com opções de acesso partindo da circulação central e também da pista de caminhada.
10	Instalação de brinquedos adaptados para a utilização por crianças com mobilidade reduzida ou total. A obrigatoriedade destes equipamentos em parques, sejam eles públicos ou privados, foi incluída pela Lei 11982/2009.
11	Colocação de novos mobiliários (mesas c/bancos) em diferentes tamanhos – 4,6,8,10 e 12 lugares. Locá-los em espaços ao sol e à sombra e próximos aos brinquedos para facilitar a observação dos pais/acompanhantes.
12	Contratação de empresa de limpeza terceirizada para o cuidado com o espaço, os sanitários e bebedouros. Necessário a presença de ajudante dentro dos sanitários para manter a ordem e conservação, assim como para reposição de materiais (papel toalha, papel higiênico, papel do trocador de bebês, sabonetes). Realização de limpeza diária, e sempre que necessário neste espaço.
13	Disponibilidade de vigilantes percorrendo todo o espaço, diariamente, em diferentes horários, buscando oferecer maior sensação de segurança.
LONGO PRAZO	
14	Reforma geral dos sanitários – tornar a entrada acessível através do rebaixamento do piso (presença de um degrau) e repensar o layout do espaço, incluindo: box acessível (norma NBR9050), louças próprias à utilização de crianças (bacias sanitárias e pias infantis) e trocador para bebês.
15	Instalação de bebedouros acessíveis a deficientes físicos e a crianças, localizados externamente ao bloco de sanitários para aproveitamento da parte hidráulica, em material durável e higiênico – alumínio. Aproveitamento da tubulação dos bebedouros existentes para a criação de fontes de jatos d'água, que possibilitem formas de brincar e a utilização para limpeza de brinquedos.
16	Retirada das muretas de contenção de areia dos brinquedos e substituição da areia por piso emborrachado ⁸ , para facilitar manutenção. Instalação do piso no mesmo nível da grama natural possibilitando acessibilidade total.

⁸ Os pisos emborrachados são fabricados à base de resina e 100% borracha reciclada e são muito utilizados em playgrounds ou ambientes recreativos. Possuem alta durabilidade para uso em áreas externas e atendem às normas de segurança em amortecimento de quedas (NBR 16071), sendo ideal para a segurança das crianças.

17	Instalação de uma enfermaria em local próximo ao espaço infantil. Espaço este que além de ter a função de primeiros socorros, poderá ser utilizado como posto de vacinação infantil em períodos de campanha e promover a conscientização de doenças através de oficinas de educação à saúde infantil.
18	Distribuir postes de iluminação em nível adequado ao usuário e realizar reparo nos existentes, com a troca de lâmpadas, de modo que possibilite a utilização noturna do espaço.
19	Instalação de brinquedos para todas as faixas etárias. Instituir áreas de concentração de brinquedos por idade para facilitar uso. Dar preferência a brinquedos coletivos, que resgatem e fortaleçam o senso de sociabilidade, fugindo dos brinquedos padronizados e repetitivos. Brinquedos pensados e projetados atendendo às normas da ABNT específicas de segurança em playgrounds.
20	Estruturação de uma praça de alimentação montada em espaço que hoje conta apenas com a lanchonete. Espaço livre destinado à lanches móveis (food trucks, food bikes) possibilitando uma diversidade de alimentação pela rotatividade, como: cachorro-quente, pipoca, algodão doce, picolés, churros, mini salgados e lanches naturais (sucos, frutas e sanduíches). Incluir vendedores já presentes no espaço.

PRAÇA SÉRGIO PACHECO

RECOMENDAÇÕES

CURTO PRAZO

1	Refazer a pintura de demarcação das vagas do estacionamento, que se localiza próximo ao espaço infantil, incluindo a demarcação e a identificação de vagas acessíveis (inexistentes).
2	Troca do bebedouro existente em alvenaria por bebedouro de material durável e higiênico – alumínio, com água tratada e altura acessível a deficientes físicos e crianças.
3	Padronização e atratividade das lixeiras para contribuir com a limpeza geral do local. Projeto de lixeiras fixas, em materiais duráveis e acessível à altura das crianças.
4	Propor manutenção constante nos brinquedos e interdição quando estes estiverem danificados ou em processo de conserto.
5	Aproveitando a presença do posto policial, propor a ronda de policiais frequentemente no espaço, em todos os períodos do dia, principalmente à noite, buscando uma maior sensação de segurança aos usuários.

6	Plantio de novas árvores e arbustos ao longo da avenida que confronta o espaço infantil, buscando aumentar a segurança e diminuir os ruídos. Novas árvores também próximas aos brinquedos para diminuir a insolação.
7	Pensar desenho de pista no chão, com instruções de trânsito, na circulação em torno do espaço infantil, visto este espaço ser muito utilizado para o uso de brinquedos particulares, como bicicletas, patinetes e patins. Troca de piso por piso regular, para maior segurança das crianças.
MÉDIO PRAZO	
8	Reformulação das calçadas e passarelas de acesso ao espaço infantil, com a recuperação das pedras portuguesas e a inserção de rampas acessíveis (seguir a NBR9050).
9	Instalação de brinquedos adaptados para a utilização por crianças com mobilidade reduzida ou total. A obrigatoriedade destes equipamentos em parques, sejam eles públicos ou privados, foi incluída pela Lei 11982/2009.
10	Implantação de novos mobiliários (mesas com bancos), locados na sombra das árvores próximas aos brinquedos, com opções de tamanhos para uma melhor utilização.
11	Contratação de empresa de limpeza terceirizada para o cuidado com o espaço, os sanitários e bebedouros. Necessário a presença de ajudante dentro dos sanitários para manter a ordem e conservação, assim como para reposição de materiais (papel toalha, papel higiênico, papel do trocador de bebês, sabonetes). Realização de limpeza diária, e sempre que necessário neste espaço. É proposto que os sanitários tenham horários de funcionamento, sendo fechados no período da noite/madrugada para evitar ações de vandalismo.
12	Incentivo a atividades que deem vida ao espaço, em todos os dias da semana e horários – feiras de artesanato, encontros de alimentação (food trucks), feiras de frutas e verduras.
LONGO PRAZO	
13	Reforma geral dos sanitários – tornar a entrada ao bloco acessível através da relocação ou recolocação de grelha e repensar o layout do espaço interno, incluindo: box acessível (norma NBR9050), louças próprias à utilização de crianças (bacias sanitárias e pias infantis) e trocador para bebês.
14	Remoção de mureta que delimita o parque infantil, nivelamento deste com as circulações do entorno e troca da areia por piso emborrachado ⁹ , pela dificuldade de manutenção por ser um espaço aberto, e contato com animais (cachorros e gatos). Prever a locação de uma caixa de areia pequena para brincadeiras, com limpeza frequente e substituição da areia quando necessário.

⁹ Os pisos emborrachados são fabricados à base de resina e 100% borracha reciclada e são muito utilizados em playgrounds ou ambientes recreativos. Possuem alta durabilidade para uso em áreas externas e atendem às normas de segurança em amortecimento de quedas (NBR 16071), sendo ideal para a segurança das crianças.

15	Propor manutenção geral e limpeza frequente do espaço: pisos, brinquedos, mobiliários de estar. Recuperação geral do espaço da quinta parte, onde está localizado o espaço infantil, para promover maior utilização do espaço de lazer e reviver o espaço público como um todo.
16	Sugestão de criação de políticas públicas mais eficazes para tratar a situação dos moradores de rua, por ser considerado um problema social de grande complexidade.
17	Aumentar a iluminação no espaço infantil em nível adequado ao usuário, assim como em toda a quinta parte da praça, de modo a possibilitar uma maior utilização noturna do espaço. Projeto de novos postes de iluminação.
18	Instalação de brinquedos para todas as faixas etárias. Instituir áreas de concentração de brinquedos por idade para facilitar uso. Ampliar a área atual do parque infantil, estendendo para grande área gramada e sombreada próxima. Dar preferência a brinquedos coletivos, que resgatem e fortaleçam o senso de sociabilidade, fugindo dos brinquedos padronizados e repetitivos. Brinquedos pensados e projetados atendendo às normas da ABNT específicas de segurança em playgrounds.
19	Para proporcionar a utilização das atividades para todos, propor convênio da Prefeitura Municipal de Uberlândia com as opções de lazer pagas, buscando baratear os custos de utilização, sendo acessíveis a todas as classes sociais.
20	Instalação de espaço de alimentação fixo, com horário amplo de funcionamento, e com diversas opções de alimentação. Reviver projeto desenvolvido por García Roza, que propunha a construção de um restaurante, e com isso, dar vida ao espaço público através de sua utilização em massa. Incluir vendedores ambulantes no projeto.

CONCLUSÕES

A pesquisa em questão foi motivada pela vontade de um maior aprofundamento na temática infantil e, desejo este ainda maior por perceber a escassez de estudos que mostrem a importância do espaço infantil público, como estes estão inseridos nas cidades e são utilizados por seus usuários. Por isso, a percepção crítica sobre os espaços infantis públicos da cidade de Uberlândia permitiu o aprofundamento nesta área e o entendimento destes em nível técnico do pesquisador e dos usuários que deles se apropriam.

Os espaços públicos infantis, chamados de espaço social da criança, possibilitam oportunidade de relacionamento entre crianças de diferentes classes sociais, diferentes idades, costumes e credos. Sendo o espaço da convivência, estimula além do “brincar”, com a eliminação de barreiras segregacionais, também o desenvolvimento infantil, adquirido através da experiência desta com o próprio ambiente. Interagindo com o meio, a criança constrói suas estruturas mentais, explora o ambiente, adquire autonomia própria e por isso, o espaço infantil deve ser rico em possibilidades, ser transformável, flexível e possibilitar novas formas de apropriação por parte de seus usuários.

O trabalho, dessa forma, é focado no estudo de percepção de dois espaços públicos infantis, localizados no Parque do Sabiá e na Praça Sérgio Pacheco, na cidade de Uberlândia, Minas Gerais. Enfatiza a visão técnica do espaço, através dos chamados métodos de visão do pesquisador; e a visão de opinião, chamadas de visão do usuário, conseguidas através de procedimentos metodológicos ligados à Psicologia Ambiental, os quais buscam as necessidades, desejos e anseios dos usuários, sejam eles crianças ou seus acompanhantes. Com base nas evidências levantadas, constata-se que tais espaços têm grande potencial e ampla possibilidade de um melhor aproveitamento, visto já serem ambientes de grande relevância para os moradores de toda a cidade. Para tanto, ressalta-se buscar ações de melhoria, por parte da administração municipal, que qualifiquem estes espaços e promovam uma maior interação usuário-ambiente.

Buscando as recomendações para uma melhoria ambiental, a pesquisa produziu uma gama de informações destes espaços infantis, relacionados principalmente aos atributos-chave *Acessos e Ligações, Conforto e Imagem, Usos e Atividades e Sociabilidade*, assim como outras questões observadas.

Para o espaço infantil “**O Mundo da Criança**”, localizado no **Parque do Sabiá**, foram descobertos em sua maioria pontos positivos, mas também pontos negativos que podem ser melhorados. Relacionado ao Atributo-chave *Acessos e Ligações*, características positivas como fácil acesso, boa localização, diversidade de espaços para a criança dentro do parque, mas também negativo como a pouca acessibilidade, principalmente dentro do próprio espaço infantil. Em *Conforto e Imagem*, positivos como as categorias mobiliários, estética, conforto ambiental; e negativos como limpeza e manutenção e segurança. Em *Usos e Atividades*, usos em períodos, considerado em partes positivo pela grande utilização do espaço em finais de semana, e em partes negativo, por ter períodos com pouca utilização, principalmente noturna; e negativo como a falta de atividades disponíveis. Relacionado à *Sociabilidade*, apesar da pouca interação entre as pessoas que não se conhecem, é considerada uma característica positiva, pela grande apropriação do espaço pelos usuários.

Para o espaço infantil da **Praça Sérgio Pacheco**, as descobertas foram em sua maior parte negativas, sendo aspectos positivos encontrados apenas no atributo-chave *Acessos e Ligações*, como fácil acesso e localização privilegiada; e no atributo-chave *Conforto e Imagem*, com a característica conforto ambiental. Ainda em *Conforto e Imagem*, características negativas como mobiliários, limpeza e manutenção, estética e segurança; em *Acessos e Ligações*, sem acessibilidade; em *Usos e Atividades*, pouco uso e atividades pagas ou em pequena diversidade; e em *Sociabilidade*, com o pouco relacionamento entre os usuários e destes com o próprio espaço. Os resultados destas descobertas foram essenciais para as recomendações lançadas, e conseguidos através do diagnóstico de identificação das fraquezas ou qualidades pela visão técnica do pesquisador somadas à aferição dos graus de satisfação e opiniões dos usuários.

É importante ressaltar também, que no decorrer desta pesquisa, algumas dificuldades surgiram, principalmente na estruturação metodológica e na comparação entre estas para a tabulação dos resultados e descobertas. Para a estruturação da pesquisa, primeiramente buscou-se metodologias que pudessem ser utilizadas em espaços abertos e públicos, e após a verificação da possibilidade de análise não só do espaço infantil, mas do espaço livre público o qual está inserido. Nesta busca surge a “visão do pesquisador”, com os métodos Análise Morfológica com ênfase nos espaços livres, Passeio Walkthrough e Mapa Comportamental centrado no lugar, e como base para os aspectos que seriam pesquisados,

o “Diagrama do Lugar” da PPS. Com a necessidade de um olhar diferenciado, a “visão do usuário” foi de caráter fundamental para o real entendimento das necessidades do espaço. Com a presença importante de dois usuários – a criança e seus acompanhantes, foram aplicadas mais duas metodologias, a ferramenta Constelação de Atributos e o Mapa Mental. O Mapa Mental foi incorporado à pesquisa como uma forma simples e fácil de entendimento do pensamento da criança sobre o espaço, por trabalhar com uma forma de expressão instintiva dela – o desenho.

Espera-se que este trabalho seja uma base de pesquisa e direcionamento para novos estudos sobre a temática, além de contribuir de forma significativa para a concepção de melhorias nos espaços pesquisados. Ainda como referência, poderá ser utilizado por arquitetos e urbanistas para a concepção de novos projetos de espaços infantis públicos, através de concepções mais contemporâneas e com uma visão de valorização da interação usuário-ambiente. Recomenda-se para trabalhos futuros estudos aprofundados sobre a temática infantil, e principalmente dos espaços infantis públicos oferecidos às crianças pelas cidades brasileiras. São estes espaços adequados às crianças? Qual a importância dada pelos gestores aos espaços da criança nas cidades? Como podemos contribuir com a construção de uma conscientização da importância do espaço público para a criança?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABRAMOVICH, Fanny. **Este Estranho Mundo que se Mostra às Crianças**. São Paulo: Summus, 1983.
- ANDRADE, Livia M. de.; FONSECA, Maria de L. P. A transformação no uso dos espaços públicos em Uberlândia. In: **Horizonte Científico**, v. 1, n. 9, 2008, Uberlândia.
- ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1981.
- AZEVEDO, G. A. N.; RHEINGANTZ, P. A.; BRASILEIRO, A.; ALCANTARA, D. de.; QUEIROZ, M. **Observando a qualidade do lugar: procedimentos para a avaliação pós ocupação**. Rio de Janeiro: UFRJ/FAU/PROARQ, 2009.
- BARBETTA, P.A, **Estatística aplicada às ciências sociais**. Florianópolis:Ed. UFSC, 2011.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões, A Criança, O Brinquedo, A Educação**. São Paulo: Summus, 1984.
- BINS ELY, Vera H.M.. Acessibilidade Espacial: condição necessária para o projeto de ambientes inclusivos. In: MORAES, Anamaria de (Org.). **Ergodesign do ambiente construído e habitado: ambiente urbano, ambiente público, ambiente laboral**. 2. ed. Rio de Janeiro: iUsEr, 2004.
- BINS ELY, Vera. H. Ergonomia + Arquitetura: buscando um melhor desempenho do ambiente físico. **Anais do 3º Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Tecnologia: Produtos, Programas, Informação, Ambiente Construído – ERGODESIGN**. Rio de Janeiro: LEUI/PUCRIO, 2003.
- BINS ELY, Vera H.M.; TURKIENICZ, Benamy. Método da grade de atributos: avaliando a relação entre usuário e ambiente. **Ambiente Construído**, Porto Alegre, v.5, n.2, p-77-88, abr./jun. 2005.
- BONAMETTI, João H. A arquitetura eclética e a modernização da paisagem urbana brasileira. **Revista Científica FAP**, Curitiba, v.1, jan./dez. 2006.
- BORGES, Monna M. F da C. **Diretrizes para projetos de parques infantis públicos**. 2008. 193f. Dissertação de mestrado. Florianópolis: UFSC, 2008.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**; trad. Patrícia C. Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CAMBIAGHI, Silvana. **Desenho Universal: métodos e técnicas para arquitetos e urbanistas**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

CHATEAU, Jean. **O Jogo e a Criança**. São Paulo: Summus, 1987.

CHIARELLI, T.(org.); ASBURY, M.; ALZUGARAY, P.; BELLUZO, A.M.; ARAÚJO, O.T.; RIBEIRO, M.A.; MILLIET, M.A.; MORAES, A.de.; SAMPAIO, M.; DUARTE, L.; BRAGA, P.; CASTRO, D.; SANT'ANNA, M. **Shirley Paes Leme**. São Paulo: Editora Alfaatar, 2012.

CHOAY, Françoise. **O Urbanismo: utopias e realidades, uma antologia**. São Paulo: Perspectiva, 1997.

CLAPARÈDE, E. **Psicologia da Criança e Pedagogia Experimental**. São Paulo: Ed. do Brasil S/A, 1956.

COCOZZA, Glauco de P.; OLIVEIRA, Lucas M. de. Forma urbana e espaços livres na cidade de Uberlândia (MG), Brasil. In: **Paisagem e Ambiente**, n. 32, 2013, São Paulo, p. 9-32.

COLESANTI, M. T. M. **Por uma Educação Ambiental: o Parque do Sabiá em Uberlândia**. Tese de Doutorado. UNESP/Rio Claro, 1995.

CORBUSIER, Le. **A Carta de Atenas**. São Paulo: EDUSP, 1993.

CRANZ, Galen. Changing Roles of Urban Parks: From Pleasure Garden to Open Space. In: **SPUR Newsletter**, 2000. Disponível em: www.spur.org/documents/000601_article_01.shtml. Acesso em 2015.

FARIA, Geraldo M. G. Notas sobre as determinações dos espaços livres urbanos e a configuração da esfera pública. In: CAMPOS, A.C.A.; QUEIROGA, E.F.; GALENDER, F.; DEGREAS, H.N.; AKEMINE, R.; MACEDO, S.S.; CUSTÓDIO, V.(Orgs.). **Sistemas de espaços livres: conceitos, conflitos e paisagens**. São Paulo: FAUSP, 2011. p. 21-32.

FEC-UNICAMP. **Soft-ferramenta Constelação de Atributos**. Disponível em: <http://www.fec.unicamp.br/~confterm/index.php>. Acesso em 24 de Agosto de 2016.

FERREIRA, Aurélio B. de H. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, Crescer e Aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GARCIA, Regina L. (org.). **Crianças, essas conhecidas tão desconhecidas**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

GEHL, Jan. **Cidades para pessoas**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

GUERRA, Maria E.A. **As “praças modernas” de João Jorge Coury no Triângulo Mineiro**. 1998. 208p. Dissertação de mestrado. São Carlos: UFSC, 1998.

GUERRA, Maria E.A. Trajetória Profissional J.J. Coury e a difusão do ideário moderno arquitetônico no triângulo mineiro. In: **Urbana**, v.5, n.7, 2013 - Dossiê: Urbanistas e Urbanismo: a escrita da história, p.155-177.

HERTZBERGER, Herman. **Lições de Arquitetura**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

HOBBSAWM, Eric J. **Da Revolução Industrial Inglesa ao Imperialismo**. Rio de Janeiro: Forense, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Estimativa população de Uberlândia**. Disponível em: < <http://cidades.ibge.gov.br/xtras/perfil.php?codmun=317020> >. Acesso em 01 de agosto de 2016.

JACOBS, Jane. **Morte e Vida de Grandes Cidades**. São Paulo, Martins Fontes, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos Infantis – O Jogo, a Criança e a Educação**. Petrópolis: Vozes, 1998.

KLIASS, Rosa G. **Parques urbanos de São Paulo**. São Paulo: Editora Pini, 1993.

LAMAS, J. M. R.G. **Morfologia urbana e desenho da cidade**. Fundação Calouste Gulbenkian e Junta Nacional de Investigação Científica e Tecnológica, s/d.

LIMA, Mayumi S. **A Cidade e a Criança**. São Paulo: Nobel, 1989.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

LOPES, Valéria M.Q.C. **Uberlândia: histórias por entre trilhas, trilhos e outros caminhos: memórias, construção e apropriação do espaço**. Uberlândia: EDUFU, 2010.

MACEDO, S.S.; SAKATA, F.G. **Parques Urbanos no Brasil**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2002.

MARTINS, V.R.; OLIVEIRA, V.B.de.; CASTRO, R.G. de.; NEVES, E.M.; AZEVEDO, G.A.N.; TÂNGARI, V.R.; RHEINGANTZ, P. A. Observando a qualidade do lugar do pátio escolar: E. M. Estados Unidos e E. M. Gonçalves Dias. In: AZEVEDO, G.A.N.; RHEINGANTZ, P.A.; TÂNGARI, V.R. **O lugar do pátio escolar no sistema de espaços livres: uso, forma e apropriação**. Rio de Janeiro: UFRJ/FAU/PROARQ, 2011. p.121-145.

MIRANDA, Danilo S. de. **O parque e a arquitetura: uma proposta lúdica**. Campinas: Papirus, 1996.

MIRANDA, Nicanor. **210 Jogos Infantis**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1990.

MONT'ALVÃO, Cláudia; VILLAROUÇO, Vilma. **Um novo olhar para o projeto: a ergonomia no ambiente construído**. Teresópolis: 2AB, 2011.

MOTA, Núbia. Planos Urbanos - Praça Sérgio Pacheco, 40 anos. **Almanaque: nós projetos de conteúdo**, Uberlândia, ano 5, n. 10, p.12-15, 2016.

NIEMEYER, Carlos A. da C. **Parques Infantis de São Paulo. Lazer Como Expressão de Cidadania**. São Paulo: Anna Blume/Edusp, 2002.

NIEMEYER, Carlos Augusto C.; LABAKI, Lucila C. Uso da ferramenta constelação de atributos no diagnóstico de desempenho de espaços abertos. In: **XV Encontro Nacional de Tecnologia do ambiente construído**. Maceió, 2014.

NIEMEYER, Carlos Augusto C. **Percepção e desenho ambiental em praças públicas na cidade de Caragatatuba – SP**. 2015. 174f. Tese de Doutorado. Campinas: UNICAMP, 2015.

OLIVEIRA, Cláudia. **O Ambiente Urbano e a Formação da Criança**. São Paulo: Aleph, 2004.

PAIVA, Kauê F.; CAPPELLO, Maria B. C. Documentação dos projetos para a praça Sérgio Pacheco em Uberlândia: a proposta de Ary Garcia Roza e Roberto Burle Marx. In: **Horizonte Científico**, v. 5, n. 5, 2011, Uberlândia, p. 1-35.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro de Cabral, Cristiano M. Oiticica. Rio de Janeiro: Editora LTC, 1990.

PINHEIRO, J. Q.; ELALI, G. A.; FERNANDES, O.S. Observando a interação pessoa-ambiente: Vestígios Ambientais e Mapeamento Comportamental. In: PINHEIRO, J. Q.; GUNTHER, H. **Métodos de Pesquisas nos Estudos Pessoa-Ambiente**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2008. p.75-104.

Prefeitura Municipal de Uberlândia. **BDI 2015**. Disponível em: <http://www.uberlandia.mg.gov.br/2014/secretaria-pagina/56/514/secretaria.html>. Acesso em 01 de agosto de 2016.

Prefeitura Municipal de Uberlândia. **Caderno Informativo 2015**. Disponível em: http://www.uberlandia.mg.gov.br/2014/secretaria-pagina/56/515/caderno_informativo.html. Acesso em 01 de agosto de 2016.

Prefeitura Municipal de Uberlândia. **Parques Municipais de Uberlândia**. Disponível em: http://www.uberlandia.mg.gov.br/2014/secretaria-pagina/51/147/parques_municipais_de_uberlandia.html. Acesso em 01 de agosto de 2016.

Project for Public Spaces. **Diagrama do Lugar – “The Place Diagram”**. Disponível em: < <http://www.pps.org/>>. Acesso em Junho de 2016.

QUEIROGA, E.; MACEDO, S.; CAMPOS A.C.; GONÇAVES, F.; GALENDER, F.; DEGREAS, H.; AKEMINE, R.; CUSTODIO, V. Notas gerais sobre os sistemas de espaços livres da cidade brasileira. In: CAMPOS, A.C.A.; QUEIROGA, E.F.; GALENDER, F.; DEGREAS, H.N.; AKEMINE, R.; MACEDO, S.S.; CUSTÓDIO, V.(Orgs.). **Sistemas de espaços livres: conceitos, conflitos e paisagens**. São Paulo: FAUSP, 2011. p. 11-20.

QUEIROGA, E.; MACEDO, S.; CAMPOS A.C.; GONÇAVES, F.; GALENDER, F.; DEGREAS, H.; AKEMINE, R.; CUSTODIO, V. Sistemas de espaços livres privados – o outro lado do sistema de espaços livres urbanos: reflexões preliminares. In: CAMPOS, A.C.A.; QUEIROGA, E.F.; GALENDER, F.; DEGREAS, H.N.; AKEMINE, R.; MACEDO, S.S.; CUSTÓDIO, V.(Orgs.). **Sistemas de espaços livres: conceitos, conflitos e paisagens**. São Paulo: FAUSP, 2011. p. 33-53.

ROBBA, F.; MACEDO, S.S. **Praças Brasileiras**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2010.

SAINT-EXUPÉRE, Antoine de. **O pequeno príncipe**. Tradução de Marcos Barbosa. Rio de Janeiro: Agir, 1977.

SANTOS, Elza C. Conceitos humanizadores aplicados ao projeto de arquitetura. **6º Projetar – o projeto como instrumento para a materialização da arquitetura: ensino, pesquisa e prática**; 26 a 29 de Novembro 2013; Salvador.

SANTOS, Elza C. **Dimensão lúdica e arquitetura: o exemplo de uma escola de educação infantil na cidade de Uberlândia**. 2011. 363p. Tese de Doutorado. São Paulo: FAUUSP, 2011.

SEIXAS, R. A. C. **Qualidade do espaço público: Metodologias de avaliação**. Lisboa, 2015. 116p. Dissertação de mestrado - Instituto Superior de Agronomia – Universidade de Lisboa.

SEMINÁRIO DOCOMOMO BRASIL,8., 2009, Rio de Janeiro. **Paisagismo Contemporâneo no Brasil: Fernando Chacel e o conceito de ecogênese**, Rio de Janeiro.

SOUTINHO, Ana M. M. de S. **Humanização do espaço público urbano**. 137p. Dissertação de Mestrado. Beiras: Universidade Católica Portuguesa.

SOUZA, Josimar dos R. de.; MELO, Cristiane A.S.M. de. Os parques urbanos como indicadores de qualidade de vida: análise dos parques urbanos de Uberlândia – MG. In: **Periódico Técnico e Científico Cidades Verdes**. v.2, n.3, 2014, p.68-85.

SOUZA, Josimar dos R. de.; MELO, Cristiane A.S.M. de. Processo de (re)qualificação da Praça Sérgio Pacheco na cidade de Uberlândia (MG) desde a Estação de Ferroviária até um espaço de convivência. In: **Periódico Técnico e Científico Cidades Verdes**. v.2, n.2, 2014, p.32-43.

VASCONCELOS, Christianne; VILLAROUÇO, Vilma; SOARES, Marcelo. Contribuição da psicologia ambiental na análise ergonômica do ambiente construído. **Ação Ergonômica**, v. 5, p. 14-20, 2010.

VILLAROUCO, Vilma. Construindo uma Metodologia de Avaliação Ergonômica do Ambiente – AVEA. **Anais do 14º Congresso Brasileiro de Ergonomia**. Porto Seguro: ABERGO, 2008.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, Brincadeira e Brinquedo**. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.