UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA PAISAGÍSTICA

CRIANÇA E CIDADE

construção da paisagem sob a ótica do brincar

Flora Monte Alegre Olmos Fernandez

2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA PAISAGÍSTICA

Criança e cidade:
construção da paisagem sob a ótica do brincar

Flora Monte Alegre Olmos Fernandez

2017

CIP - Catalogação na Publicação

Fernandez, Flora Monte Alegre Olmos
F363c Criança e cidade: Construção da paisagem sob a ótica do brincar / Flora Monte Alegre Olmos Fernandez. -- Rio de Janeiro, 2017.
208 f.

Orientadora: Vera Regina Tângari.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Programa de Pós-Graduação em Urbanismo, 2017.

1. espaço livre. 2. sistema. 3. arquitetura da paisagem. 4. brincar. 5. cidade. I. Tângari, Vera Regina, orient. II. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Criança e cidade:
construção da paisagem sob a ótica do brincar

Flora Monte Alegre Olmos Fernandez

Dissertação de Mestrado Profissional em Arquitetura Paisagística apresentada ao Programa de Pós-graduação em Urbanismo , Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do Título de Mestre Arquitetura Paisagística.

Orientadora: Prof. Dr. Vera Regina Tângari

Rio de Janeiro
Novembro 2017

Criança e cidade:
construção da paisagem sob a ótica do brincar

Flora Monte Alegre Olmos Fernandez

Orientadora:
Profa. Dra. Vera Regina Tângari

Dissertação de Mestrado Profissional em Arquitetura Paisagística submetida ao Programa de Pós-graduação em Urbanismo , Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, da Universidade Federal do Rio de Janeiro- UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do Título de Mestre Arquitetura Paisagística.

Aprovada por:

Prof. Dr. Vera Regina Tângari

Prof. Dr. Cristòvão Fernandes Duarte

Prof. Dr. Giselle Arteiro Nielsen Azevedo

Rio de Janeiro
Novembro 2017

Aos meus pais
minhas irmãs
e meus sobrinhos

Agradecimentos

Agradeço a todos que entraram na brincadeira e contribuiram na realização deste mestrado:

Ao Programa de Pós Graduação em Urbanismo PROURB e ao Mestrado Profissional em Arquitetura Paisagística.

À orientadora Vera Regina Tângari, pela amizade, confiança, paciência, e generosidade.

À Giselle Arteiro Azevedo por me acolher no grupo GAE pela amizade, conversas e aprendizados.

Aos Docentes do Mestrado Profissional em Arquitetura Paisagística que contribuíram no processo de desenvolvimento deste mestrado.

Ao Alain Flandes, grande amigo e parceiro nas atividades do mestrado, pela confiança, acolhimento e entusiasmo.

À Mariana Marques, Júlio Cesar e João Vitor pela paciência e humor nas correções do texto. E ao Daniel Mendonça pelo apoio e envolvimento.

Aos Grupos SEL-RJ e GAE, do PROARQ, e seus participantes pelas discussões, parcerias e suporte duarante todo o percurso.

Aos alunos de PAIII 2015-2 e participantes da OP-TET pela contribuição para elaboração do projeto de Tubiacanga.

À CECIP, principalmente à Mariana Koury, à Raquel Ribeiro, e à Soraia Melo por me permitirem fazer parte do lindo projeto em Manguinhos e por todos aprendizados neste convívio.

À Ligia Mefano, aos "abricózes" e aos moradores do Assentamento Terra Prometida pelo possibilidade de participar do projeto do parquinho.

Aos moradores da Ilha do Governador que colaboraram para que as atividades com as crianças fossem reallizadas.

Às crianças de Tubiacanga, GEO Nelson Prudêncio, Terra Prometida e Manguinhos por compartilhar seus desejos e conhecimento sobre seus territórios.

À Lara Barreira e Ericka Bravo pelos debates no café da manhã e pela amizade que me fizeram me sentir empodeirada.

À Maini Perétuo, Úrsula Velez, Taís Alvino e ao Israel Nunes pelos pela amizade e pelos encontros de estudo enriquecedores.

Aos amigos do Mestrado e da vida pelas conversas enriquecedoras e ao acolhimento.

À minha família por todo amor, incentivo e apoio que me permitiram seguir este percurso.

Resumo

Esta dissertação-projeto busca refletir sobre a relação entre a criança e a cidade sob a ótica do brincar para propor um estudo da paisagem e desenho urbano no bairro de Tubiacanga, localizado na Ilha do Governador, no Rio de Janeiro. A partir da bibliografia consultada, o trabalho se aproxima aos pressupostos teóricos de autonomia, liberdade e confiança, acessibilidade, abertura e diversidade e do imaginário infantil através do brincar. Valendo-se da análise tipo-morfológica da paisagem e do sistema de espaços livres urbanos, e de práticas participativas aplicadas à pesquisa qualitativa e ao desenho dos espaços livres públicos, essa dissertação procura contribuir para estudos recentes que consideram a criança como parâmetro de construção e transformação do meio urbano.

Palavras-chave: sistema; espaços livres; arquitetura da paisagem; brincar; criança; cidade.

Abstract

This dissertation-project aims to examine the relationship between children and the city using the optic of playing to study and propose changes to the landscape and urban design in Tubiacanga, Ilha do Governador, Rio de Janeiro.

From the consulted bibliography about the city and children, the thesis considers the theoretical assumptions of autonomy, freedom and trust, accessibility, openness and diversity of the children´s imaginary through playing.

Utilizing the morphological landscape analysis and the urban open spaces system analysis, the participative practices applied to qualitative research and the public open spaces design, this dissertation aims to contribute to the recent studies that consider the children as a parameter to the construction and transformation of the urban envorinment.

key-word : sistem; open spaces; landscape architecture; play; children; city.

SUMÁRIO

Apresentação 1
Introdução 3
Objetivos 5

REGRAS DO JOGO – REFERENCIAL TEÓRICO 7

1.1. Lugar simbólico do Brincar 9
1.2. Materialização do Lugar do Brincar 14

MATERIAIS E MÉTODOS 21

2.1. Referencial teórico 23

MOVIMENTAÇÕES: OFICINAS E PROCESSOS PARTICIPATIVOS 29

3.1. Oficina de Projeto II (2016.1º semestre) 32
3.2. "Oficina do Brincar na Cidade" -Praça Iaiá Garcia 16/10/2016 43
3.3. Oficina do Brincar no Ginásio Nelson Prudêncio 28/11/2016 49
3.4. Manguinhos (março a abril 2017) 63
3.5. Assentamento Terra prometida (janeiro – abril 2017) 77
1.2. Relação com referencial teórico 84

PERCURSO TUBIACANGA 87

4.1. Contexto Tubiacanga 90
4.2. "Oficina de projeto de Território Educativo em Tubiacanga" 119
4.3. Mudança de estudo de caso 137
4.4."Oficina Tubrincanga" 139
4.5. Síntese 153
4.6. Estudo preliminar 161
4.7. Apresentação Fórum itinerante 185
4.8. Oficina Tubrincanga na FAU 187
4.9. Apresentação em Audiência Pública 193
4.10. Inconclusão 195

CONSIDERAÇÕES FINAIS 197

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 203

CRÉDITOS 207

indice de imagens

F.01 Mapa localização das atividades realizadas oficinas e projetos participativos. 30
F.02 Ilustração crianças brincando. 33
F.03 -Localização. 33
F.05 Vias locais inclinadas. 34
F.04 Rede de segurança. 34
F.06 Orla mangue. 35
F.07 Vias locais planas. 35
F.08 Orla Baía. 35
F.09 Mapeamento intervenções terra. 37
F.11 Mapeamento intervenções ar. 37
F.10 Mapeamento intervenções água. 37
F.12 Mapeamento intervenções fogo. 37
F.13 Mapeamento das intervenções. 38
F.14 imagem intervenção no parque Almirante Sousa de Melo. 39
F.15 imagem intervenções praça Patrocina Periera de Carva. 40
F.16 Banner oficina do brincar. 42
F.17 Localização. 43
F.18 Dinâmicas de uso durante a atividade. 43
F.19 Brincar junto - mimica. 44
F.20 Brincar junto - queimado. 44
F.21 Painel dos desejos. 45
F.22 Painel dos desejos. 45
F.23 Maquete afetiva. 47
F.24 Maquete afetiva. 47
F.25 Maquete afetiva. 47
F.26 Maquete afetiva GEO Nelson Prudêncio. 49
F.27 Localização Oficina do Brincar no Ginásio. 50
F.28 Dinâmicas de uso durante a atividade. 50
F.29 Painel dos desejos. 51
F.30 Maquete afetiva GEO. 53
F.31 "Baguncidade": quadra tenis de mesa. 54
F.32 "Baguncidade": diretora no portão. 54
F.33 Maquete afetiva GEO. 55
F.34 "Baguncidade": praia com árvores e mesa. 55
F.35 "Baguncidade": rio polulído. 56
F.36 "Baguncidade": copa praia com árvore mesa e cadeiras e lixeiras para reciclagem. 56
F.37 "Baguncidade": praia da bica limpa com lixeiras para reciclagem. 56
F.38 "Baguncidade": bicicletário. 56
F.39 Poema dos desejos. 58
F.40 Poema dos desejos. 58
F.41 Teatro do espontâneo. 58
F.42 Teatro do espontâneo. 58
F.43 Manguinhos. 64
F.44 Pracinha Mandela. 65
F.45 pracinha mandela panorâmica 1. 65
F.46 panorâmica 2 65
F.47 Quiosque e calçada. 66
F.49 Piscina cheia de lixo. 66
F.53 Falta de manutenção casa de máquina aberta. Fonte: autora. 66
F.48 Banheiro e piscina. 66
F.54 Falta de manutenção vegetação. 66
F.51 Crianças brincando de moto. 66
F.50 Falta de manutenção brinquedos. 66
F.55 falta de manutenção piso e caixa de inspeção quebrada. 66
F.52 Falta de integração do parquinho com a praça. 66
F.56 Colagem escada para o céu pedra para wifi. 68
F.57 Colagem piso, poste de iluminação e porta secreta para a praia 68
F.59 Colagem moto. 69
F.58 Colagem cobertura do quiosque colorida e iluminação. 69
F.60 Colagem bolo equipamento de ginástica e grama. 69
F.61 Colagem fantasma, casa para animais e árvore. 69
F.62 Estudo preliminar. 71
F.63 Proposta. 72
F.64 Grafites na praça 1. 73
F.65 Praça após intervenção 2. 74
F.66 Grafites na praça 2. 74
F.67 Grafites na praça 3. 74
F.68 Praça após intervenção 2. 74
F.69 Marca de tiro. 74
F.70 Terra prometida. 76
F.71 Cartão com referências. 79
F.72 Cartão com referências. 79
F.73 Registro crianças_bezerro. 79
F.74 Registro crianças. 79
F.75 Parquinho. 79
F.76 Fundação estrutura areial. 80
F.77 Crianças brincando em brinquedo de cordas. 80
F.78 Crianças brincando em árvore. 80
F.79 Registro crianças. 80
F.80 Crianças brincando de luta. 80
F.81 proposta realizada com Abricó. 81
F.82 Proposta realizada com Abricó. 82
F.83 Brinquedo -cerca e casa de taipa de pilão. 83
F.84 Apresentação para a comunidade. 83
F.85 Devolutiva das crianças. 83
F.86 Localização no Rio de Janeiro. 91
F.87 Localização Tubiacanga na Ilha do Governador. 92
F.88 imagem aérea Tubiacanga e área adjacente. 93
F.89 Topografia Ilha do Governador. 96
F.90 Aspectos biofísicos Tubiacanga. 97
F.91 Padrão de rendimento: Região Metropolitana do Rio de Janeiro. 98
F.92 Padrão de rendimento: Ilha do Governador, Rio de Janeiro. 99
F.93 População Juvenil na Ilha do Governador. 100
F.95 Comunidades removidas para construção do aeroporto que migraram para Tubiacanga. 101
F.94 Fases de ocupação. 101
F.96 Usos e agentes. 103
F.97 Fluxos Ilha do Governador. 105
F.98 Fluxos Tubiacanga. 106
F.99 Mapa segurança - letalidade (a cada 100.000 habitantes). 108

F.101 Mapa segurança - violação (a cada 100.000 habitantes). 108
F.100 Mapa segurança - trânsito (a cada 100.000 habitantes). 108
F.102 Gráfico segurança - Violência Ilha do Governador. 109
F.103 Gráfico segurança - Violência Ilha do Governador por habitantes. 109
F.104 Gráfico comparativo de segurança - Violência envolvendo menores 18 anos no Galeão. 110
F.105 Equipamentos de segurança e saúde na Ilha do Governador. 111
F.106 Equipamentos de educação na Ilha do Governador. 113
F.107 Equipamentos de lazer e cultura na Ilha do Governador. 115
F.108 Sistema de espaços livres Ilha do Governador. 117
F.109 Cartaz Oficina de Projeto em Tubiacanga. 119
F.110 Percursos. 121
F.111 Monte de Orações. 122
F.112 Monte de Orações. 122
F.113 Vista Baía. 122
F.114 Percursos Tubiacanga. 122
F.115 Caminho Salvamar. 123
F.116 Caminho Salvamar. 123
F.117 Praia do Salvamar. 123
F.118 Praia do Salvamar. 123
F.119 Rua A. 123
F.120 Rua A. 123
F.121 Muro da escola. 123
F.122 Coperativa de reciclagem. 123
F.123 Clube Fleixeiras. 123
F.124 Pier. 124
F.125 Pier. 124
F.126 Banco de areia. 124
F.127 Banco de areia. 124
F.128 Banco de areia. 124
F.129 Praça. 124
F.130 Praça. 124
F.131 Primeiras aproximações projetuais - Reabertura da orla. 126
F.132 Primeiras aproximações projetuais Eixo. 126
F.133 Primeiras aproximações projetuais - Potencial Turistico. 126
F.134 Primeiras aproximações projetuais- Território educativo. 126
F.135 Maquete afetiva. 128
F.137 Percursos Tubiacanga 129
F.136 percurso crianças. 129
F.138 Percurso crianças. 130
F.139 Percurso crianças. 130
F.140 Perspectiva praça proposta. 131
F.141 Corte . 131
F.142 Implantação projeto - Tubiacanga. 132
F.143 Quadra com arquibancada e refletor. 135
F.144 Quadra com refletor. 135
F.145 Quadra de handball. 135
F.146 Quadras com refletor. 135
F.147 Lixeiras reciclagem. 135
F.148 Piscina. 135
F.149 Creche no limpinho. 135
F.150 Crachá Oficina Tubrincanga. 139
F.151 Frases jogo das palavras. 142
F.152 Frases jogo das palavras. 142
F.154 Maquete grupo1. 144
F.153 Detalhe circo - maquete Grupo1. 144
F.155 Maquete Grupo 2. 145
F.157 Maquete Grupo 3. 146
F.156 Detalhe mercado - maquete Grupo 3. 146
F.159 maquete grupo 4. 148
F.158 Processo Grupo 4. 148
F.160 Maquete grupo 5. 149
F.161 Maquete grupo 6. 150
F.162 detalhe maquete grupo 6. 150
F.164 mapa síntese 6. 155
F.163 Gráfico de equipamentos por numero de solicitações. 155
F.165 Diagrama confiança e liberdade. 163
F.166 Diagrama acesso. 165
F.167 Diagrama abertura e diversidade. 167
F.168 Estudo preliminar (original desenvolvido para a comunidade após Oficina de Projeto Território Educativo e a Oficina Tubrincanga em papel vegetal 250x 85 cm). 169
F.169 ampliação corte AA´ - parque cultural e aquático. 170
F.171 Corte AA´. 170
F.172 Ampliação corte AA´ - tubiacanga. 170
F.170 ampliação corte AA´ - JARDIM BOTÂNICO. 170
F.173 Modelo eletronico Parque Tubiacanga. 171
F.174 Ampliação - área alagável. 174
F.175 Corte BB´ - área alagável. 175
F.176 Ampliação - Monte das orações e Parque cultural e aquático. 177
F.177 Corte CC´ - Parque cultural e aquático. 178
F.178 Perspectiva - Parque cultural e aquático. 179
F.179 Ampliação - Jardim Botânico e Tubiacanga. 181
F.180 Corte CC - Jardim Botânico parte 1 183
F.181 Corte CC - Jardim Botânico parte 2 183
F.182 Perspectiva - área educacional e esportiva em Tubiacanga. 184
F.183 Entrega do projeto no Fórum Itinerante Baía Viva.. 185
F.184 Apresentação e discussão do projeto. 187
F.185 Proposta para orla. 188
F.186 Proposta para morros. 189
F.187 Proposta para morros. 189
F.188 Proposta para área plana. 189
F.189 Proposta para a área plana. 190
F.190 Proposta para bosque. 190
F.191 Proposta para bosque. 190
F.192 Proposta para parque aquático. 191
F.193 Proposta para parque aquático. 191
F.194 Apresentação em audiência pública. 193

Apresentação

Esta dissertação-projeto é a continuação do percurso iniciado no fim da Graduação FAU-USP em 2011 com o trabalho "Os espaços de Brincar no Parque Lina e Paulo Raia" (orientadora Prof. Dra. Cibele Haddad). Nele indaguei sobre a qualidade dos espaços de brincar propostos nos espaços livres públicos em São Paulo e apresentei uma proposta de intervenção no Parque Lina e Paulo Raia, localizado no bairro Vila Conceição em São Paulo. Este trabalho foi publicado em 2016 no livro "Do espaço Escolar ao Território Educativo: O lugar da arquitetura da escola de educação integral com a cidade" (FERNANDEZ, 2016).

Quando iniciei o curso de Mestrado Profissional em Arquitetura Paisagística-MPAP do PROURB-UFRJ, em 2015, decidi aprofundar a temática que envolve projetar para e com as crianças, como uma forma de tornar o ambiente das nossas cidades mais amigável, acolhedor e seguro. Sendo assim, minha trajetória foi diversificada e incluiu atividades dentro e fora da UFRJ que contribuíram para compor o arcabouço de experiências e reflexões que fundamentam o conteúdo dessa dissertação. Essas atividades incluíram: disciplinas no MPAP; eventos coordenados pelo CECIP (2016-2017); projetos de extensão universitária através do Escritório Modelo da FAU-UFRJ (EMAU-Abricó); atividades junto aos grupos de pesquisas do PROARQ-UFRJ - Grupo Ambiente-Educação/GAE e Sistemas de Espaços Livres/SEL-RJ incluindo oficinas atividades dentro e fora da UFRJ.

A minha trajetória foi diversificada e possibilitou ter acesso a experiências de escuta com as crianças e processos de desenho participativo com moradores em locais e contextos distintos, e foram esses processos que se tornaram o foco da dissertação e o desdobramento na experiência do Parque Urbano de Tubiacanga, dentre outras experiências projetuais que também fazem parte desse conjunto de ações e reflexões descrito aqui. Para tanto, a dissertação foi dividida em cinco capítulos: o primeiro contém o referencial teórico; o segundo descreve o aporte de materiais e métodos empregados; o terceiro apresenta as oficinas e processos participativos dos quais participei; o quarto focaliza o projeto do Parque Urbano de Tubiacanga, e quinto concentra as considerações finais.

Introdução

As cidades evoluíram seguindo uma lógica de distribuição de solo onde os espaços públicos foram submetidos à ordenação pragmática de circulação com vistas aos carros particulares como principal meio de transporte. Com esta setorização, as cidades perderam a diversidade e acabaram tornando-se hostis e inseguras. Nessa realidade urbana a criança perde a possibilidade de sair de casa sozinha para ir ao encontro de experiências que iriam ajudá-la na construção da sua identidade através da tomada de decisões (LYNCH; CARR, 1968). A falta de espaços adequados para brincar e dificuldades ambientais, reais e presumíveis, convenceram os pais da necessidade de transformar o tempo livre da criança em um tempo organizado e dedicado a diferentes atividades, dentro e fora de casa, rigorosamente programadas e habitualmente realizadas em ambientes particulares (TONUCCI, 2008).

No quadro atual das grandes cidades brasileiras, incluindo o Rio de Janeiro, a estruturação urbana é marcada pela preponderância do automóvel e pela violência (QUEIROGA, 2009), o que limita o acesso à rua pelas crianças. Como consequência, para garantir alguma segurança, a maioria dos espaços destinados à infância é de controle e segregação.

Em contraposição a este cenário, o debate, que visa a criança como potência e traz a necessidade de repensar esta relação com o espaço urbano, tem ganhado força. Esse fato torna-se evidente com o Programa Mais Educação do Governo Federal, criado em 2007, o qual propõe uma educação que busca a formação do educando para a vida, onde a percepção de educação integral seria a formação do ser humano e não vinculada somente ao tempo escolar em jornada ampliada (AZEVEDO; TÂNGARI; GOULART, 2016, p.344). Este projeto considera que a educação integral transcende a sistematização do conhecimento universal, reconhece a importância do entorno da escola e seu contexto e os demais atores sociais e seus saberes diversificados, abrindo espaço para novos diálogos e articulações (FLANDES, 2016, p.57). conformando o Território Educativo. A adoção destes projetos busca estabelecer novas relações com a cidade e os espaços livres públicos, como articuladores e conectores dos componentes da cidade merecem uma atenção especial.

A importância dos espaços livres públicos no desenvolvimento das crianças fica evidente no artigo *"Where learning happens"* no qual Kevin Lynch e Stephen Carr evidenciam o papel do espaço público no desenvolvimento do indivíduo em todas as fases da vida (LYNCH; CARR,1968). O texto começa com a afirmativa que a surpresa é a melhor forma de aprendizagem e destaca como o espaço público está sujeito ao indeterminado e tem uma enorme capacidade de nos surpreender, portanto com um grande potencial de aprendizado para os cidadãos. O ambiente urbano tem importante função para o desenvolvimento individual, pois é onde o indivíduo pode experimentar valores diferentes aos de sua família e buscar sua própria identidade.

Complementando esta ideia, em *"Ciudades a la escala humana: la ciudad de los ninõs,"* Francesco Tonucci (2009) defende que a possibilidade de ocupação dos espaços públicos pelas crianças de forma autônoma é fundamental para o seu desenvolvimento pois estes espaços seriam onde as crianças poderiam ter experiências de exploração e aventura e risco além de desenvolver a sua principal atividade: brincar. No sentido inverso, o autor afirma que a criança também pode contribuir com a qualidade das cidades. Os adultos se tornam piores sem

a presença da criança, pois se permitem fazer o que querem sem se importar com o outro. As cidades também se tornam mais seguras, pois todos se importam com as crianças e se elas estão nas ruas, todos olham mais para fora (TONUCCI, 2009).

Apesar de estudos que demonstram a importância dos espaços livres públicos para as crianças, atualmente elas vivem presas em casa[1], devido à falta de controle e segurança, ao excesso de veículos e à falta de tempo dos pais para acompanharem as crianças. Além desses aspectos, os espaços destinados às crianças (playgrounds) estandardizados não oferecem desafios necessários e deixam rapidamente de interessar às crianças.

Desta forma, o papel de cada ator social pode contribuir no processo de construção de uma cidade mais amistosa para a criança e que possibilite o livre brincar, cabendo ao arquiteto urbanista e paisagista intervir nos espaços urbanos com tal finalidade. O desenho da cidade influi na forma das experiências e do crescimento. Kevin Lynch e Stephen Carr (1968, p. 419) afirmam que as formas das cidades moldam a nossa experiência e consequentemente nosso crescimento e o maior desafio para o planejamento e desenho das cidades é compreender seu papel no desenvolvimento e descobrir formas de melhorar isso.

Assim, dentro do campo da arquitetura da paisagem, refletir sobre de que forma o desenho da cidade pode contribuir para que as crianças possam se apropriar dos espaços livres públicos através do brincar livre é um tema pertinente.

A partir deste panorama coloco a seguinte questão de pesquisa: **como a arquitetura da paisagem pode contribuir para a reinserção da criança como ator social no espaço livre público?**

Com o intuito de refletir sobre esta questão, em contraposição ao que a cidade oferece de possibilidades para a criança, minha dissertação-projeto parte da importância dos espaços livres públicos no desenvolvimento infantil, considera a importância do papel da escola nos territórios das crianças. Assim busca estabelecer uma articulação com o território educativo, mas foca no potencial articulador dos espaços livres públicos e sua contribuição nesta rede com a criação um ambiente urbano amistoso para e com as crianças que permitam o desenvolvimento de sua autonomia. Sendo o brincar a principal atividade deste grupo social considera o brincar como o ponto de vista para propor a inserção da criança como ator social no ordenamento da paisagem urbana.

Os percursos dessa dissertação se configuraram como uma brincadeira e se bifurcaram, transformaram, se multiplicaram e, como resultado, são apresentados ensaios do que seria uma cidade propícia para as crianças planejadas e construídas com elas. Concluiu-se com o desenvolvimento do estudo de desenho urbano e paisagístico formulado através de processos participativos considerados para Tubiacanga, bairro localizado na Ilha do Governador, na cidade do Rio de Janeiro.

1 A pesquisa sobre o assunto foi realizada pela agência independente de pesquisa de marketing para a empresa de sabão de lavar roupa OMO e foi conduzida por Edelman Berland, entre fevereiro e março de 2016, nos EUA, Brasil, Reino Unido, Turquia, Portugal, África do Sul, Vietnã, China, Indonésia e Índia Participaram da pesquisa mais de 12 mil pais de crianças entre 05 e 12 anos. Obtiveram como resultado um total de 56% das crianças que passam uma hora ou menos brincando ao ar livre. Uma em cada cinco crianças passa 30 minutos ou menos ao ar livre; e uma em cada dez nunca brinca ao ar livre. Em todos os países pesquisados, as crianças passam 50% a mais do seu tempo brincando em frente às telas dos eletrônicos do que ao ar livre (www.omo.com/br/c-sujar-faz-bem/aprender-bincando/brincar-livremente-e-importante).

Objetivos

Objetivo geral:

Contribuir para os estudos que consideram a criança nos parâmetros de construção da cidade.

Objetivos específicos:

- Ensaiar a reconstrução de cidade considerando a criança como um dos parâmetros.

- Desenvolver estudo de intervenções no desenho urbano e paisagístico em Tubiacanga, na Ilha do Governador, sob a ótica do brincar e a partir da escuta e participação infantil.

- Contribuir para propostas metodológicas de desenho de espaços urbanos com a participação dos moradores com especial atenção ao público infantil.

1

REGRAS DO JOGO – REFERENCIAL TEÓRICO

A cidade que as crianças pedem não é uma cidade para só eles, com a qual não saberiam o que fazer, e sim uma cidade para todos, para estar melhor juntos (TONUCCI, 2009, p. 166).

Esta dissertação-projeto propõe incluir a criança como parâmetro de desenho da cidade através da sua principal atividade: o brincar. Para isso, neste capítulo se apresentará a visão adotada sobre o assunto, aprofundando sobre a importância do brincar no desenvolvimento da criança em sua expressão individual, experimentação do espaço e como pertencimento a uma coletividade, com base em teóricos e pesquisadores sobre o jogo e a brincadeira, tais como Johan Huizinga, que lhe dá fundamentação filosófica (2008), Winnicott (1975), Verden-Zoller(2004) e Ghandy Piorsky (2013), que abordam aproximações sobre o imaginário infantil e o território da brincadeira e do brincar. Esse aporte me permitiu refletir sobre a relação da criança com a cidade e o que seria necessário para garantir a possibilidade da criança de usufruir os espaços livres públicos.

Foram também estudados conceitos relativos a autonomia, liberdade, confiança, acessibilidade, abertura e participação, a partir dos textos: *"Where Learning Happens"*; de Kevin Lynch e Stephen Carr (1968); das reflexões de Francisco Tonucci, do projeto "*Ciudad de los Niños"* (2008); dos pensamentos de Paulo Freire (1987) e Mayumi Sousa Lima (1939). As ideias sobre escuta e processos participativos, com base em Gabriela Romeu e Adriana Friedmann (2017) e Sherry Arnstein (2012) finalizaram a discussão

1.1. Lugar simbólico do Brincar

Segundo Winnicott, brincar é fazer, transformar, agir sobre o outro (WINNICOTT,1975, p.63).

(...) não são os movimentos ou as operações realizadas que caracterizam um comportamento específico como brincadeira ou não, mas sim a atenção (orientação interna) sob a qual ele é vivido enquanto se realiza (VERDEN-ZOLLER, 2004. p 145).

O brincar não acontece em uma atividade específica, de forma que toda ação pode ser uma brincadeira dependendo do envolvimento e disposição interna. Assim, se evidencia a dificuldade de definir o brincar.

Winnicott localiza simbolicamente o brincar no espaço potencial, o que seria um lugar que não é dentro nem fora, um lugar intermediário entre o "eu" e o "não eu" e que estabelece o vínculo entre os dois. Para que o espaço potencial possa ser preenchido, e que o vínculo se estabeleça, o outro precisa ser digno de confiança (1975, p. 149).

Complementando esta ideia, outros elementos que caracterizam um lugar da brincadeira são a integridade, extemporalidade, liberdade, espontaneidade, incerteza, confiança, entrega e aceitação. Brincar é uma atividade íntegra, pois nela o prazer da ação é o que mais importa, possibilitando vivenciar o instante sem a preocupação com os resultados e consequências dela. Dessa forma, essa atividade se descola das referências de passado e futuro estando inteiramente naquele momento. Como afirma Verden-Zoller:

> *É uma atividade vivida sem objetivos - mesmo quando, por outro lado, tenha um propósito. E que com frequência realizamos de modo espontâneo, tanto na infância quanto na vida adulta, quando fazemos o que fazemos atendendo- em nosso emocionar o fazer e não suas consequências (VERDEN-ZOLLER, 2004, p.146)*

Assim, na inteireza do agir sem preocupação com as consequências as ações ocorrem de forma espontânea e voluntária. Johan Huizinga e Gandhy Piorski complementam esta ideia da vivência integra e espontânea do momento presente, trazendo ele como um momento livre e externo a temporalidade do cotidiano e de esquecimento do mesmo.

> *Chegamos assim à primeira das características fundamentais do jogo[2]: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada a primeira, é que o jogo não é vida 'corrente' nem vida 'real'. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida 'real' para uma esfera temporária de atividade com orientação própria (HUIZINGA, 2008, p. 11).*

> *Trata-se, aqui, o brinquedo como lugar do viver extemporâneo, as impressões, de outro lugar, de esquecer a objetividade do mundo. O esquecimento, o distanciamento do mundo real é entendido como intuição do tempo (PIORSKI, 2016, p. 50).*

2 O livro "homo ludens" de Johan Huizinga é de origem holandesa e etimologicamente não fazem a distinção entre brincar e jogar, dessa forma, na tradução foi colocado como definição para o jogo, porém ao refletir sobre o tema este trabalho considera estas características como também características do brincar.

Esta vivência do momento se descola do cotidiano para ser vivido em sua plenitude, sem expectativas, quando estabelece na relação com os outros em uma aceitação mútua, livre, voluntária e sem controle ou determinação de uns sobre os outros em um vínculo de confiança, operando, segundo Verden-Zoller, no emocionar do amor[3]. Esta confiança e aceitação, sem expectativas sobre o resultado, com a segurança de que o vínculo irá permanecer e garantir um limite ao risco a ser corrido, possibilitam um estado de relaxamento que permite o risco e a incerteza (VERDEN-ZOLLER, 2004)

Nessa construção individual ou coletiva, sem objetivos, o resultado é incerto, indeterminado. Huizinga evidencia a importância da tensão no jogo, "O elemento de tensão [...] desempenha um papel especialmente importante. Tensão significa incerteza, acaso. Há esforço para levar o jogo até o desenlace, o jogador quer que alguma coisa 'vá' ou 'saia', pretende ganhar à custa de seu próprio esforço" (HUIZINGA, 2008, p. 13). Esta incerteza e risco provocam uma tensão e um sentimento de vivacidade (DOLTO, 1985, p.55), de forma que na ausência de controle sobre os resultados, em um momento de exposição ao indeterminado, permite que o mundo externo sensibilize, afete e transforme o mundo interno, configurando assim uma experiência. Esta tensão se vê presente desde um jogo de regras, até nas brincadeiras do fazer e do imaginar, que de alguma forma propõem um desafio. "A imaginação trava uma luta de adaptação, assimilação, eliminação e subjetivação com a cultura" (PIORSKI, 2016, p. 26).

3 Verden-Zoller define amor como" emoção que constitui o domínio das ações no qual o outro é aceito como é no presente, sem expectativas em relação as consequências da convivência, mesmo quando seja legítimo esperá-las".

a) Brincar imaginação e materialidade

> *A imaginação é a verdade da criança, o corpo semântico camada predileta, a fonte primordial de seus recursos de expressão. É um tempo e um espaço fantástico, conhecedor das origens (PIORSKI, 2016, p. 25).*

Esta dissertação busca se aproximar da questão do imaginar, considerando que a compreensão do imaginário relacionado ao brincar é uma forma possível de aproximar da atividade e encontrar caminhos e argumentos para as intervenções no espaço.

Gandhy Piorski trata a questão da imaginação a partir da esfera alegórica que nos vincula ao mundo essencial. "O imaginar, este espaço – tempo do imaginar, não lógico e irracional, possibilita o acesso ao inconsciente coletivo, as raízes simbólicas e ancestrais: os quatro elementos da natureza, origem da vida e a morte" (PIORSKI, 2016, p. 14). Estas questões primordiais alimentam o brincar. De forma que Gandhy reforça a potência material e simbólica dos elementos da natureza para o acesso a imaginação primitiva de forma a conectar com elementos essenciais da vida.

> *Os quatro elementos que habitam a imaginação, são um código de expressão da vida imaginária. Imaginar fogo é criar narrativas quentes, calóricas, agitadas, guerreiras, apaixonadas, acolhedoras (se fogo íntimo) e amorosas. O imaginar pela água faz vicejar uma corporeidade fluida, entregue, emocional, saudosa e até melancólica. Imaginar ar é construir uma materialidade de leveza, da suspensão, dos vôos, fazer brinquedos expansivos, com coisas leves, penas, setas, sublimações do brincar. Imaginar terra é fazer coisinhas enraizadas no mundo, na vida social, no mundo interior das formas, buracos, miniaturas, esconderijos, numa busca pela estrutura da natureza. (...) (PIORSKY, 2016, p. 19).*

Bruno Munari apresenta uma dimensão processual e cultural da imaginação na qual estabelece a relação do mundo exterior com a imaginação onde em um primeiro momento, a partir da percepção dos sentidos "a inteligência procura coordenar todo o tipo de sensação para tomar consciência do que está a passar" (MUNARI, 2007, p.21). Em seguida o pensamento é fixado na memória. A partir do repertório formado, estes podem ser significados, res-significados e transformados a partir da fantasia, invenção e criatividade. E a imagem formada, o meio de visualização a partir desta ressignificação é a imaginação. "O produto da fantasia, tal como o da criatividade e invenção, nasce das relações que o pensamento cria com o que conhece" (MUNARI, 2007, p.31).

Em ambos os casos, a materialidade do mundo traz insumos que alimentam a imaginação à medida que ampliam o repertório, possibilitando uma variação maior de associações e analogias. Winnicott ressalta a importância dos objetos a serem introduzidos para o brincar, que estejam de acordo com a capacidade de assimilação de cada pessoa.

Segundo Piorsky, elementos primitivos e rústicos potencializam esta imaginação dos temas primordiais. Desta forma, a materialidade dos espaços e objetos influi

na forma do brincar. Espaços indeterminados e inconclusos, configurados com materiais rústicos, brutos, primitivos e inacabados, são potentes caminhos para o acesso à imaginação. Materiais muito acabados, definidos, fechados são mais difíceis de ressignificar e transformar em outra coisa. "Uma imaginação que estabelece vínculo entre a criança e a natureza e tem capacidades específicas e maior plasticidade: é transformadora, regeneradora" (PIORSKY, 2016, p.19).

Outra forma de acessar este imaginário é através de deslocamentos nos quais se desconstrói, traz novas dimensões e possibilita novos significados para um objeto ou lugar, a partir de novos usos para velhos elementos. Bruno Munari (2007) identifica operações que relacionam dados conhecidos na memória a fim de compreender como funciona a fantasia, invenção e a criatividade:

Oposição - proposição de uma inversão de uma situação, propondo o contrário

Repetição – pensamento em muitos em vez de um

Analogia- relação a partir de afinidades sensoriais ou funcionais

Substituição de algum elemento – alteração de cor, textura, peso, função.

Relacionar várias coisas diferentes fazendo dela uma coisa única

Relação entre as relações, soma de operações.

Esta capacidade de estabelecer relações de pensamento é fundamental para possibilitar uma flexibilidade e capacidade de resolver os problemas. Brincar e jogar são importantes ferramentas para que se alargue o conhecimento e memorização de dados, estimulam a fantasia e a capacidade de resolver problemas ou pensar em caminhos diferentes (MUNARI, 2007).

Tanto em um âmbito científico, como no âmbito simbólico, o imaginário se mostra uma peça fundamental que alimenta e é alimentada pelo brincar. Ambos se nutrem e transformam a materialidade do espaço em que se colocam. O repertório de imagens é importante para o desenvolvimento da imaginação, mas elementos primitivos, artesanais, rústicos e abertos, inconclusos, possibilitam uma vinculação mais profunda possibilitando acessar arquétipos que nos conectam à nossa essência enquanto corpo individual e corpo coletivo.

b) Território da criança do brincar

Partindo da definição do Marcelo de Souza Lima (2015), território é o "campo de força" que só existe enquanto durarem as relações sociais, das quais eles são projeções espacializadas: "se poder é uma das dimensões das relações sociais, o território é a expressão espacial disso: uma relação social tornada espaço" (SOUZA, 2015, p.97). No que tange ao brincar, esta relação estabelecer-se-ia em diferentes formas e graus de intimidade, com o meio, o corpo, os outros.

O território do brincar ocorre nas brechas, no "espaço entre" (WINNICOTT, 1971), espaço sem preenchimento significado rígido e preexistente, é o espaço de construção de sentido que necessita do vínculo de confiança entre o "eu" e o outro.

Os territórios do brincar são individuais e complexos de mapear. Essa complexidade se amplifica no que tange a percepção e transformação do espaço pelo imaginário. Em uma brincadeira um microterritório de uma cabana multiplica a dimensão real.

Neste espaço a criança busca costurar as percepções acerca do mundo exterior com o intuito de significar, estabelecer uma relação com o mundo exterior. À medida que o indivíduo desenvolve sua autonomia a territorialidade aproxima-se de uma dimensão concreta e as brincadeiras passam a ser mais coletivas, como jogos com regras.

Enquanto construção social o território do brincar, com foco na criança, relaciona os seguintes agentes: crianças, adultos, comunidade local, instituições (segurança, saúde e educação) e poder público de forma que cada qual realiza um papel dentro do cenário.

Mesmo o território sendo uma representação espacial de uma relação social e por tanto não poder ser confundida com a materialidade do local, o entendimento do contexto e das camadas materiais são importantes para a compreensão das relações, como afirma Marcelo Souza:

> *O fato de se admitir território, na qualidade de uma projeção de uma relação de poder, não deve ser confundido com o substrato não quer dizer, (...) que seja possível compreender e (...) investigar territórios concretos (...) sem que o substrato espacial seja devidamente considerado (SOUZA, 2015, p.95)*

A materialidade não corresponde ao território do local, mas interfere na forma que os vínculos sejam realizados e em alguns casos podem impossibilitar a existência do vínculo.

Nas cidades onde as "brechas" para o brincar ficam predominantemente restritas aos espaços da casa e espaços especializados para crianças - creches, escolas, parquinhos e brinquedotecas - se dificulta o estabelecimento de relações entre os diferentes atores sociais. Enfraquecendo os vínculos comunitários e o repertório ao qual a criança é exposta, muitas vezes infantilizado e rígido. Como, por exemplo, os parquinhos infantis nos quais há limite de faixa etária para uso do espaço, em que os brinquedos de plástico e com formas demasiadamente afofadas ou que brinquedos baixos criam situações que evitam conflitos e riscos para as crianças.

1.2. Materialização do Lugar do Brincar

A criança vivencia o mundo brincando e para ela todo espaço é lugar de brincar. Porém, a configuração das cidades brasileiras, derivadas de uma história repleta de dominação, desigualdade social e violência, não abre espaço para o livre brincar, à medida que não oferece espaços de confiança.

Neste contexto o "espaço entre" (WINNICOT, 1971), para que possa acontecer a brincadeira no espaço público, ora não ocorre por não estabelecer um espaço de confiança, pois diante de uma situação de violência, ou risco demasiado pelo qual as crianças não estão preparadas para enfrentar, elas não se sentem seguras de desbravar este espaço. Ora o espaço fica preenchido pelo outro, em momentos de insegurança os pais e responsáveis não confiam no espaço e nem na criança de forma que se sobrepõem e interferem na brincadeira para evitar os riscos e assim muitas vezes acabam as superprotegendo e ocupam o "espaço entre".

Projetar espaços de brincar já é por si uma ação contraditória a todos os elementos discutidos anteriormente, pois é uma ação que tem um objetivo externo a ela, está visando o futuro, de forma que é uma tentativa de controle, age para que menos espaços atuem para a incerteza. Portanto um projeto que considera a ótica do brincar tem por função criar este espaço de confiança, no qual se possibilite a criança ser o que ela é, e ainda possa contribuir para a apropriação do mundo possibilitando aumentar seu campo referencial através de elementos provocativos ou brinquedos que auxiliam e mediam no estabelecimento das relações com o mundo.

Considerando as questões apresentadas anteriormente sobre o lugar simbólico, a imaginação e o território do brincar foram destacados os parâmetros referentes à liberdade e à confiança, ao acesso e abertura à apropriação e a diversidade e participação, que serão abordados neste trabalho como forma de garantir este espaço de confiança para o brincar livre no espaço público. São parte de uma trama na qual todos estão relacionados e se influenciam mutuamente, de forma que não ocorrem isoladamente.

a) Confiança, limite, liberdade

Segundo Dolto (1985, p.55),"segurança é uma necessidade primordial, mas em excesso acaba com o desejo e o risco necessário para se sentir vivo e questionado". Tratando-se da temática da criança na cidade, o equilíbrio entre a liberdade e segurança é um ponto fundamental. A liberdade individual é importante no desenvolvimento da tomada de decisão e da autonomia, e a definição de limites é fundamental para que a liberdade de um não seja repetidamente invadida pela do outro.

> *A liberdade amadurece no confronto com outras liberdades, na defesa de seus direitos em face da autoridade dos pais, do professor, do Estado. (...) é preferível, para mim, reforçar o direito que tem a liberdade de decidir, mesmo correndo o risco de não acertar, a seguir a decisão dos pais. É decidindo que se aprende a decidir (FREIRE, 1996, p. 119).*

Neste contexto as relações de confiança são uma forma fundamental de definir este limite aos espaços de liberdade.

E as delimitações não podem ser rígidas, pois as relações dependem de cada caso.

À medida que vamos nos tornando capazes de decidir, nos tornarmos autônomos. O jogo e a brincadeira são atividades que consolidam a autonomia. O brincar é uma atividade livre e voluntária, onde os participantes interessam-se pelo prazer da ação, não existe um objetivo final para além da própria brincadeira. Em um limite de tempo e espaço os participantes mergulham no risco das tomadas de decisão e nos riscos do inesperado orientados por um conjunto de regras. O jogo e a brincadeira já estabelecem um controle a partir da definição das regras, todos os participantes se encarregam de que o estabelecido seja respeitado. O jogo e a brincadeira possuem certo valor ético à medida que se colocam à prova os participantes (HUIZINGA, 2008).

Devido à qualidade do inesperado, o espaço de brincar solicita nem ser um ambiente de muito controle e nem ser um ambiente de máxima segurança. Esta atividade pede liberdade para abrigar uma diversidade de ações e tempos que propiciem o risco e a descoberta. De igual forma, ele precisa dialogar com os espaços dos demais cidadãos. No contexto da criança brasileira das grandes cidades, são raros os espaços de liberdade para explorar, tentar e falhar cair, com a segurança e a confiança que alguém está zelando por elas. Resulta em uma dificuldade desenvolver a confiança em si, não podendo conhecer os próprios limites.

O projeto do lugar estabelece limites e pode proporcionar diferentes desafios, as disposições dos objetos no lugar interferem na experiência deste. A visibilidade (iluminação e amplitude), acessibilidade e manutenção implicam na segurança do local. Nos casos dos parquinhos destinados às crianças que ocorrem nas cidades, eles se localizam de forma isolada do contexto. Com cercamento para estabelecer a segurança para as crianças, os brinquedos não propõem desafios demasiadamente controlados para evitar acidentes. Em contraposição a falta de manutenção gera riscos não desejados. As crianças são isoladas dos demais cidadãos da cidade, para evitar conflitos e este entorno não proporciona segurança principalmente ao público infantil em uma dinâmica onde o carro é protagonista e sufoca as outras atividades que ocorrem nas ruas.

b)Espaço público acessível.

A condição primeira para o conhecimento acontecer é dar acesso, expor as informações. As cidades são cheias de informações e conhecimentos que precisam estar acessíveis e legíveis a todos os cidadãos (LYNCH; CARR, 1968). No cenário urbano, o espaço livre público tem papel fundamental, pois permite conectar fisicamente todos os elementos da cidade, além disso, a acessibilidade e mobilidade trazem a característica de espaço coletivo para cidade, onde as vias de circulação deixam de ser vistas apenas como serviço e ganham a dimensão de um instrumento para criar novas redes e relações (WALL, 1999).

No contexto do universo infantil, Tonucci (2009) afirma que o fato das crianças poderem andar de forma autônoma pela cidade é fundamental, pois possibilita a aventura e o contato com pessoas desconhecidas e também é condição para que elas possam brincar. Portanto dar acesso ao espaço público é essencial para o desenvolvimento da criança possibilitando-lhe

compreender a cidade, expor-se a situações diversas, estabelecer novas relações e brincar, podendo assim desenvolver suas capacidades motoras, sociais e cognitivas.

Dar acesso às crianças, além de criar uma rede de percursos que permita acessar os diferentes lugares (com calçadas cuidadas, limpas, sombreadas durante o dia e iluminadas durante a noite), significaria torná-los compreensíveis e legíveis de forma que possam se localizar na cidade e que possibilitem as crianças andarem de seu modo, brincando. Tal tipo de caminhar obedece outro tempo, outra dinâmica, onde o processo é tão ou mais importante que o destino final.

Segundo Tonucci, em paralelo é importante garantir a segurança do ambiente urbano de forma coletiva através do cuidado dos cidadãos. Além de dar exemplo no cumprimento das próprias atividades, para a criança é importante que os adultos estejam ocupando este espaço para zelar por elas. As crianças na rua trazem o olhar do adulto para a cidade, e se estabelece um controle social pela comunidade, o que torna estes lugares mais seguros (TONUCCI, 2009).

Esse processo contribui para a qualidade das cidades, dado que a presença da criança favorece um comportamento mais cooperativo e cuidadoso dos adultos, pois a criança representa o "outro", a todos os outros, todos aqueles que pensam e raciocinam de forma diferente de um adulto (TONUCCI, 2009). Nesse contexto a participação da população, inclusive das crianças, na tomada de decisão sobre as questões de uma comunidade no diálogo sobre as demandas locais configuram um empoderamento da comunidade, é uma forma de dar acesso.

c)Espaço livre público aberto à apropriação

> *O ambiente urbano é uma construção coletiva, na qual toda a comunidade envolvida participa. Assim a importância da abertura no ambiente urbano surge de forma que seja sensível aos esforços individuais e de pequenos grupos uma vez que agir e ver os resultados desta ação torna-se o caminho mais efetivo de aprendizado (LYNCH; CARR, 1968, p.423).*

O espaço livre público encontra-se em constante transformação, não é permanente nem estático e está permanentemente sujeito à ação da comunidade. Esta mutabilidade é marcante no texto de Wall, *"Programming the urban surface"* (2006). Para o autor, a superfície urbana é similar à dinâmica dos campos de agricultura, assumindo diferentes funções, geometrias e distribuição que mudam de acordo com as demandas. A arquitetura da paisagem deve assumir o desafio de pensar o espaço livre de forma que permita as transformações ao mesmo tempo em que essas perdurem no tempo.

Da mesma forma, as demandas das crianças referentes ao brincar apresentam necessidades diversas e mutáveis, portanto o espaço livre deve procurar a abertura para as diversas ações implicadas na brincadeira. Lynch e Carr apresentam como referência os *Junk Playgrounds*, que surgiram no pós-guerra, valendo-se de terrenos baldios, onde as crianças utilizaram o entulho e ferramentas para construir o próprio espaço de brincar. Estes espaços são abertos às transformações propostas pelas crianças.

Essa necessidade passa a ser uma qualidade de abertura confirmada por Mayumi Souza Lima e Francesco Tonucci ao destacarem a necessidade de o espaço acompanhar o desenvolvimento das capacidades e instigar a criança à curiosidade:

> *Para brincar, as crianças necessitam um espaço que cresça com suas capacidades, com suas autonomias e suas competências. Um espaço que saiba acompanhar seu desenvolvimento , que saiba oferecer novas experiências, novas descobertas, novas riquezas. (tradução da autora -TONUCCI, 2009, p.165).*

> *Os projetos para espaços e equipamentos destinados à criança precisam aprender o que é necessário para estimular a iniciativa e a curiosidade da criança sem querer adiantar-se aos próprios projetos de apropriação da criança (LIMA, 1989, p.102).*

Dessa forma o desenho da cidade não pode ser completo e fechado, mas visto como parte de um processo sujeito às ações da comunidade, permitindo diferentes apropriações e usos.

d) Participação

Como foi apresentado anteriormente, brincar junto é uma construção coletiva, todos os participantes seguem por sua vontade na brincadeira, em um espaço de confiança. Para que cada indivíduo esteja imerso na atividade, é importante que ele tenha voz e autonomia no desenrolar da brincadeira. Da mesma forma, também necessita estar de acordo e participar da delimitação da brincadeira.

A participação é fundamental em todas as etapas do brincar e a abertura à escuta dos participantes é uma forma de dar acesso e empoderar o cidadão de forma que eles tenham condições de se apropriarem de um lugar. É uma peça fundamental para mediar os diferentes interesses dos atores sociais que agem e usufruem determinado território de forma a dar lugar a todos.

Em todos os casos, um elemento fundamental na participação é a escuta aberta e sensível, sem intenção de direcionar a um resultado específico. Na escuta de crianças, a compreensão apresenta uma complexidade própria, pois a criança tem uma diferente forma de pensar e expressar os pensamentos sobre os diversos assuntos, seu pensamento segue outra lógica. Segundo Friedmann:

> *As crianças falam, dizem, sussurram, gritam, expressam. Falam baixinho, falam alto. Sozinhas, entre elas, com os adultos. Podemos apelidar suas expressões de micro falas, expressões minúsculas porque com gestos, olhares, piscadelas, sorrisos, choros. E, ao mesmo tempo, ocorrem grandes narrativas, expressões orgânicas – com o corpo todo, com a alegria, a dor e a agressividade (FRIEDMANN, 2016 p. 18).*

Na ausência de um vínculo de confiança entre o interlocutor e o ouvinte, as respostas correm grande risco de serem induzidas pelos ouvintes ou por alguma figura de referência para agradar ou não se arriscar em contrapor ao sujeito dominador (TONUCCI, 2009).

> *Escutar crianças poderia se comparar a fazer uma viagem aos universos infantis. Como em qualquer viagem rumo a novos ou poucos*

> *conhecidos territórios e culturas, o viajante descobre diversidade de linguagens, costumes, sabores, cheiros, músicas, danças, brincadeiras, histórias e paisagens. (FRIEDMANN, 2016, p 17).*

Assim Adriana Friedmann aproxima a postura da escuta à experiência do viajante, em suas derivas para imergir em outro mundo, de forma que são necessárias a abertura e a atenção de quem escuta para a compreensão das diferentes linguagens. Dessa forma o processo da escuta envolve um tempo e o desejo de se conectar a outra realidade desconhecida e inexplorada. Neste sentido, Gabriela Romeu afirma que "para adentrar no universo das infâncias, é sim essencial ter os olhos de Miguilim para escutar longe e espiar além, provocando deslocamentos e desestabilizando certezas. Emprestar das crianças lunetas, lentes e olhos da primeira vez" (ROMEU, 2016, p. 42).

Gabriela Romeu continua o raciocínio indicando um caminho de como olhar com os olhos de infância, comum olho virado para dentro e outro virado para fora:

> *Então, descobri que esse olho virado para dentro espia meu tempo de menina e todo núcleo de infância que carrego persistente na bagagem do tempo. O outro olho espia a infância outra, os meninos e meninas que encontro pelos quintais do Brasil. E assim, com um olho virado pra dentro e outro pra fora, surge um diálogo (ou uma troca de olhares) entre infâncias (ROMEU, 2016, p. 43).*

Complementando nesta temática, coloca a escuta e o olhar com exercício e a necessidade de "entrar no território da infância em estado de alerta. E também em estado de entrega: disponível ao encontro, num delicado, às vezes frágil, jogo dialógico" (ROMEU, 2016, p. 43).

A escuta é o primeiro passo para que se realize a participação. Sem ouvir e sem estar sensível aos dizeres do outro, a realização de um processo participativo não se concretiza. Neste processo a mediação e a transcrição não são neutras, toda a bagagem e limites do interlocutor irão influenciar sua compreensão do que foi dito e as respostas que poderá apresentar (RABELLO, 2008).

Para Sherry Arnstein a participação é considerada como pedra fundamental da democracia e problematiza a questão da atuação dos grupos "sem poder" em desafiar os interesses dos grupos que estão no poder, sendo um discurso muito presente em grupos minoritários. O autor coloca como obstáculos para a participação genuína: do lado dos "poderosos", o racismo, o paternalismo e a resistência à distribuição de poder, e do lado dos "sem poder", a falta de acesso à educação e à informação, a dificuldade de organizar um grupo representativo e de conciliar a heterogeneidade de desejos da comunidade (ARNSTEIN 2012, p 4).

Com relação aos grupos minoritários, uma questão importante a se refletir diz respeito à vulnerabilidade destes. Neste sentido, Lucia Rabello, na publicação "A politização (necessária) do campo da infância e da Adolescência", questiona a quem estes processos de visibilização da criança atendem, pois, dar visibilidade às crianças sem que isso seja conquistado por elas tem um efeito descentralizador, e com isso as possibilidades de resistência e luta se enfraquecem.

> *Outorgar direitos às crianças e aos jovens pelos adultos não necessariamente potencializa o lugar de fala e visibilidade própria desses atores, porque é na história que se fazem e se constroem os direitos, tanto os direitos que achamos que devem existir, ou os outros, que começamos a perceber como sendo obsoletos, exorbitantes ou discricionários (RABELLO, 2008, p 15)*

Arnstein também apresenta uma preocupação nas aplicações das metodologias participativas e estabelece de uma forma simplificada os diferentes processos em uma escada de participação na qual se definem as escalas de participação: Manipulação, Terapia, Informação, Consulta, Pacificação, Parceria, Delegação de Poder e Controle Cidadão. As duas primeiras são consideradas pelo autor como ações de fachada para a manutenção do poder pelos "grupos poderosos" a fim de se manter em tal posição. O segundo bloco, formado pela Informação, Consulta e Participação, diz respeito à consulta dos cidadãos, mas sem garantia que suas demandas sejam cumpridas, e as decisões e conciliações das questões apresentadas pela comunidade ficam a critério do grupo que organiza e detém o poder. O terceiro grupo, Parceria, Delegação de Poder e Controle Cidadão, seriam as ações com mais possibilidades de uma participação genuína no qual o cidadão tem poder de decisão em todas as partes do processo (ARNSTEIN, 2012, p.5).

2

MATERIAIS E MÉTODOS

Este trabalho reúne uma série de métodos e instrumentos de aproximação tanto com relação ao referencial teórico como com a análise e desenvolvimento do projeto no estudo de caso utilizados pelos pesquisadores do Grupo Ambiente-Educação (GAE), ProLUGAR e Sistema de Espaços Livres (SEL-RJ) do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura (PROARQ) da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro (FAU/UFRJ). Foram também realizadas parcerias com a ONG Centro de Criação de Imagem Popular (CECIP) e com o Escritório Modelo da FAU/UFRJ (Abricó), sem as quais este trabalho não seria possível.

O percurso deste Mestrado não ocorreu de uma forma linear e soma diversos projetos e atividades coletivas sem controle do resultado, que trouxeram surpresas, mudanças de percurso, novos questionamentos e buscas. Ao longo do processo, alguns pontos do referencial teórico motivaram a alteração do objeto de estudos, devido à impossibilidade de prosseguir de uma forma coerente com as questões apresentadas sobre a participação como elemento fundante. Dessa forma, ocorreram limitações como a falta de articulação com as comunidades envolvidas, a percepção de que a dimensão da área escolhida não era favorável a este tipo de intervenção, e dificuldades para estabelecer vínculos com os agentes da comunidade.

Este trabalho compreende que cada parte do processo trouxe questões importantes para o desenvolvimento do projeto e do estudo sobre o brincar como ponto de partida para elaboração do desenho da paisagem. Dessa forma são descritos abaixo todos os percursos e as atividades realizadas que materializaram os objetivos da dissertação.

2.1. Referencial teórico

A estruturação da base teórica foi desenvolvida a partir da disciplina Metodologia em Arquitetura Paisagística ministrada pela Prof. Dr. Lúcia Costa realizada no Mestrado Profissional em Arquitetura Paisagística MPAP – Programa de Pós-graduação em Urbanismo-PROURB/UFRJ, na qual foram estabelecidos os objetivos, as pesquisas de referencial teórico que foram base para a elaboração do projeto de Qualificação.

Ao longo desta Dissertação houve diversos movimentos para aproximação do tema da criança, infâncias, escuta e brincar. Além das referências bibliográficas, foram realizadas conversas não estruturadas com: Gabriela Romeu - sobre escuta de crianças; e Gandhy Piorsky - sobre o imaginário e brincar e o território. Também contribuiu a minha participação nas seguintes atividades: *Oficina de escuta de crianças*, organizada pelo CECIP, em 2016; participação nas reuniões e discussões dos grupos de estudos Ambiente Educação (GAE) e Sistemas de Espaços Livres (SEL).

2.2. Oficina de Projeto II

A metodologia proposta pela disciplina do Mestrado Profissional em Arquitetura Paisagística do PROURB, ministrada pelas Prof. Dr. Raquel Tardin e Prof. Dr. Patricia Maya, partiu da análise das diversas camadas de um território, tendo em vista os aspectos biofísicos (topografia, hidrografia, vegetação), aspectos urbanísticos e socioculturais, para desenvolver um projeto de arquitetura paisagística. A disciplina tinha como intenção auxiliar o desenvolvimento do projeto final do Mestrado, no qual foi incentivado que as pesquisas sobre o território se aproximassem dos questionamentos referentes à temática de cada aluno. Dessa forma foi uma primeira aproximação projetual com o desejo de colocar em prática as questões levantadas no referencial teórico.

2.3. Visitas exploratórias

Foram realizadas duas visitas exploratórias em 2016 e 2017: a primeira com a turma de graduação na disciplina Projeto Arquitetônico III (PA3), e a segunda para Oficina de Projeto Território Educativo em Tubiacanga, ministradas pela Prof. Dr. Vera Regina Tângari. As duas visitas foram realizadas para conhecimento da comunidade de Tubiacanga e foram acompanhadas de agentes locais, comentando e acrescentando informações a partir de seus pontos de vista. Somado a isto, a segunda visita foi estruturada seguindo as metodologias do GAE na qual os registros fotográficos tinham direcionalidade ao marcar pontos positivos e negativos. Após a realização dessas visitas foram realizados mapas mentais, nos quais foram apresentados os pontos que mais chamaram a atenção dos pesquisadores ao longo do percurso.

2.4. Cartografia e análise de dados

Na escala da cidade do Rio de Janeiro, foram analisados e cartografados dados de segurança pública a fim de contextualizar e espacializar esse componente urbano de grande importância para a temática da Dissertação. Foram também utilizados mapas desenvolvidos pelo grupo SEL-RJ sobre sistemas de espaços livres públicos e privados e acessados os dados sobre educação pública analisados na dissertação de Mestrado de Alain Lennart Flandes Gómez "A escola e seu território educativo: estudo de caso na Ilha do Governador, Rio de Janeiro" (2017). A Oficina do Quapá-SEL, organizada no PROARQ-UFRJ em dezembro de 2016 sob a coordenação do Prof. Silvio Macedo da FAUUSP, contribuiu para o entendimento do contexto em que se insere nos sistemas de espaços livres do Rio de Janeiro.

Na escala local dedicada ao bairro de Tubiacanga, os produtos desenvolvidos pelos alunos de graduação para a disciplina Projeto de Arquitetura 3 da FAU-UFRJ contribuíram para que fosse possível o entendimento do lugar por um ponto de vista mais técnico apresentando dados históricos, funcionais, morfológicos e paisagísticos que foram complementados por pesquisas pessoais.

2.5. Projetos participativos

Durante o primeiro semestre de 2017, a participação nos projetos participativos em de reforma de uma praça em Manguinhos em colaboração com a ONG CECIP e a participação no projeto de um parquinho no assentamento Terra Prometida também contribuíram tanto pela experiência com processos participativos, quanto pelos dizeres das crianças, reforçando, através da experiência os dizeres do referencial teórico.

2.6. Oficinas

Foram realizadas as "Oficinas do Brincar" na Cacuia e Ribeira, em 2016, as "Oficinas de Projeto do Território Educativo" e "Oficina Tubrincanga", em 2017, nas quais foram realizadas diferentes dinâmicas com a escuta e participação infantil contando com diferentes formas de representação e expressão contando com brincadeiras, desenhos, colagens, maquetes, atuações, fotografias e filmagens. Tiveram os objetivos brincar, mapear e construir, descritos a seguir[4].

a) Brincar

O objetivo é estabelecer um vínculo de confiança inicial entre os facilitadores e as crianças através de jogos e brincadeiras. Para tanto é preciso identificar jogos, brincadeiras e atividades que as crianças costumam realizar nos diferentes lugares:

-"Brincar Junto" (Oficina do Brincar na Cidade)

As crianças em um primeiro momento foram convidadas a brincar de mímica, e durante a atividade cada criança se apresentava e fazia a mímica da brincadeira escolhida por ela mesma. Após todos se apresentarem, uma brincadeira foi escolhida através de sorteio para todos brincarem juntos.

-"Jogo das Palavras" (Oficina Tubrincanga)

A partir de sorteio de três palavras em envelopes contendo ações, lugares e objetos, as crianças eram convidadas a criar frases relacionando os itens sorteados, jogo elaborado pela ONU.

4 Divisão elaborada em parceria com Alain Flandes apresentado no artigo apresentado por Alain Flandes com minha colaboração no 7 Colóquio PROARQ (FLANDES, FERNANDEZ, 2016)

b) Mapear

O objetivo é mapear os desejos, questões, demandas, fragilidades e potencialidades locais com o intuito de espacializá-las no território. A partir de dinâmicas utilizadas pelos grupos GAE e SEL, tais atividades são configuradas a partir do instrumento Mapeamento Visual, utilizado na avaliação pós-ocupação. Esse instrumento possibilita a percepção dos usuários em relação a um determinado ambiente, focalizando a localização, a apropriação, a demarcação de territórios, as inadequações a situações existentes, entre outras características (RHEINGANTZ et al., 2009).

-"Painel dos Desejos" (Oficina do Brincar Iaiá Garcia, Oficina do Brincar no Ginásio e Oficina de Projeto do Território Educativo em Tubiacanga)

Com o Poema dos Desejos, desenvolvido por Henry Sanoff (1999), os participantes expressam através de desenho ou escrita suas necessidades, sentimentos e desejos relativos ao contexto em questão. No caso das oficinas propostas, se estabeleceu relação com o contexto dos bairros em questão, a partir da seguinte questão: "eu gostaria que meu bairro ..." .

-"Teatro da Espontaneidade" (Oficina do Brincar Ginásio)

Instrumento desenvolvido por Jacob Levy Moreno (1984) com o objetivo de desenvolver a capacidade criadora e a espontaneidade do indivíduo. Através de representações de cenas sem roteiros pré-determinados, os participantes são convidados a incorporarem determinada situação revelando seus sentimentos, desejos e relativos ao tema sugerido.

-"Maquete Afetiva"/"Mapete" (Oficina do Brincar na Cidade, Oficina do Brincar no Ginásio e Oficina do Projeto de Território Educativo em Tubiacanga)

Essa atividade é baseada na atividade Mapa afetivo apresentada no Caderno de Metodologias Participativas do Projeto Crianças Pequenas em Foco, do CECIP (JARDIM, 2013, p. 26). Tem por objetivo, com ajuda de uma maquete física ou imagem aérea do lugar, realizar um mapeamento que contenha lugares significativos para as crianças participantes- onde circulam, estudam, moram, brincam, etc. Além disso, objetiva sinalizar lugares onde não podem ou não costumam ir e observar o grau de apreensão que elas têm do território.

- Percurso(Oficina de projeto Território Educativo em Tubiacanga)

Tem como foco o mapeamento da percepção da qualidade do lugar pelos participantes, no qual eles são convidados a registrar os pontos positivos e negativos de cada lugar com auxílio de símbolos caracterizados por "mãozinhas", nas cores verde e vermelha. Foi baseado na atividade proposta na oficina de mapeamento das redes de lugares pedagógicos do bairro do Engenho de Dentro, realizada pelos grupos GAE, ProLugar e SEL em 2015 (DINIZ; ROHEN, 2016).

- "Jogo da Memória" (Oficina de Projeto do Território Educativo em Tubiacanga)

Teve como objetivo compreender a percepção do território pelos participantes, a partir do jogo em que os participantes são convidados a encontrar a localização de cada uma das imagens oferecidas. Instrumento elaborado pelos grupos GAE, ProLugar e SEL em 2015 para atividade proposta na oficina de mapeamento das redes de lugares pedagógicos do bairro do Engenho de Dentro, realizada pelos grupos (DINIZ; ROHEN, 2016).

c) Construir

Atividade propositiva nas quais os participantes se aproximam do trabalho do arquiteto realizando o seu próprio projeto, no qual estabelecem relações e disposições entre os elementos que desejam para dar conteúdo social ao espaço.

-"Baguncidade"

Nesta atividade se produz com as crianças participantes uma maquete propositiva que contenha os anseios sobre os lugares significativos para elas -onde circulam, estudam, moram, brincam, etc. Instrumento desenvolvido pelo Prof. Guilherme Bruno, da Universidade Federal da Fronteira Sul, Curso de Arquitetura e Urbanismo, Pró-reitoria de Extensão e Cultura (PROEC/UFFS).

-"Baguncidade II" (Tubrincanga na FAU)

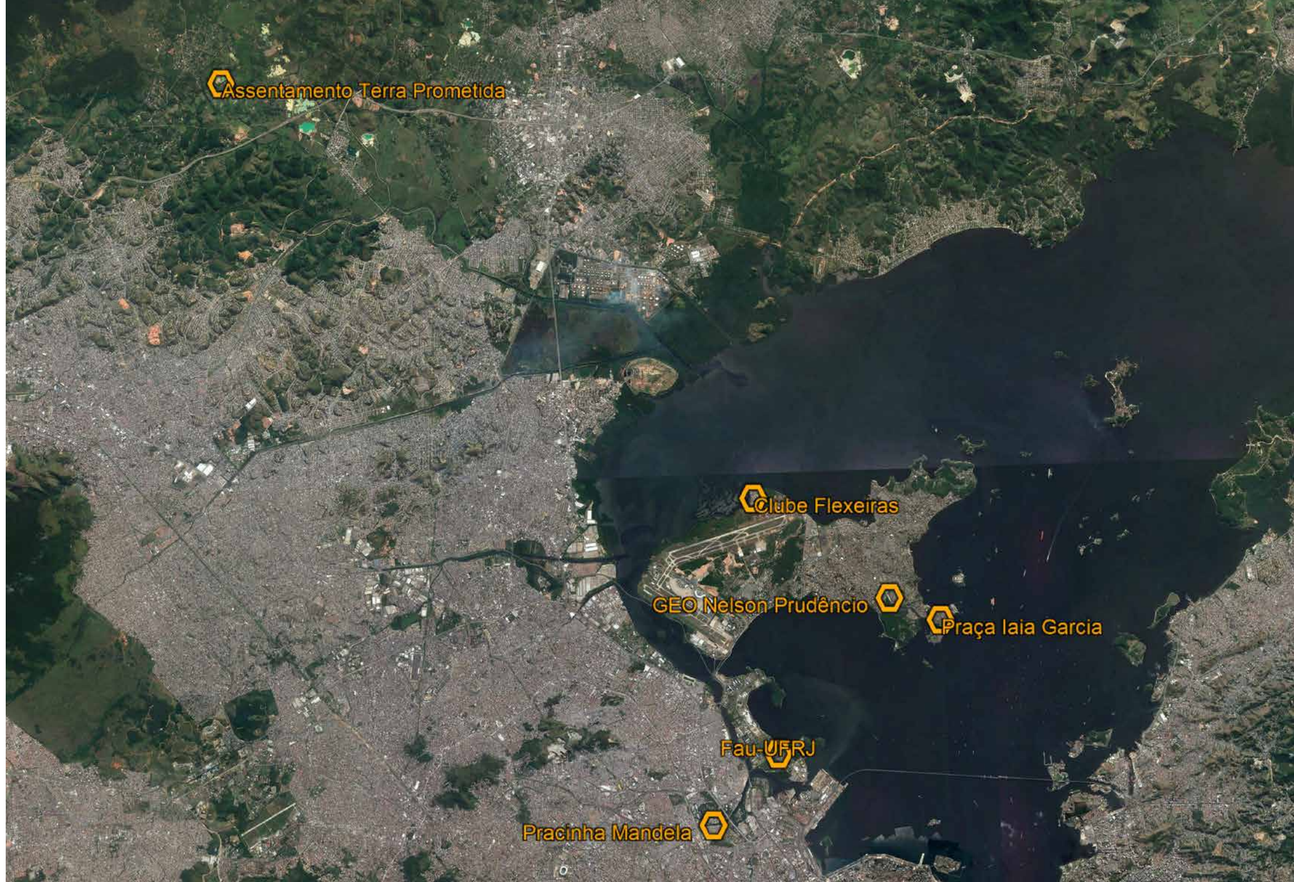
Compreendeu a realização de maquetes propositivas pelas crianças que moram em Tubiacanga. Considerando um entorno estabelecido, teve o objetivo de identificar, em uma escala mais detalhada, como os participantes se relacionam com cada situação, e o que cada uma delas desperta em seu imaginário. Possibilitou uma aproximação ao lugar projetado de forma mais específica.

O conjuito de atividades estruturadas com os objetivos de brincar, mapear e construir aproximam os pesquisadores dos referenciais e desejos das crianças por um lado, e por outro as crianças de uma forma de se pensar e desenvolver o projeto de arquitetura. Dessa forma se organiza em uma via de mão dupla, no qual participantes e pesquisadores se expõem e trocam seus conhecimentos.

3

MOVIMENTAÇÕES: OFICINAS E PROCESSOS PARTICIPATIVOS

Como dito anteriormente durante o Mestrado ocorreram oficinas e processos participativos que contribuíram na reflexão sobre a criança e a cidade sob a ótica do brincar que serão apresentadas neste capítulo. As três primeiras atividades, Oficina de Projeto II, Oficina do Brincar na Cidade, Oficina do Brincar no Ginásio Nelson Prudêncio, referem-se a um mesmo território que seria preliminarmente o estudo de caso desta Dissertação. Já os dois últimos referem-se a processos participativos de reforma da Pracinha Mandela, em parceria com o CECIP, e o Parquinho no Assentamento Sem Terra - Terra Prometida, em parceria com o EMAU-Abricó, da FAU-UFRJ.

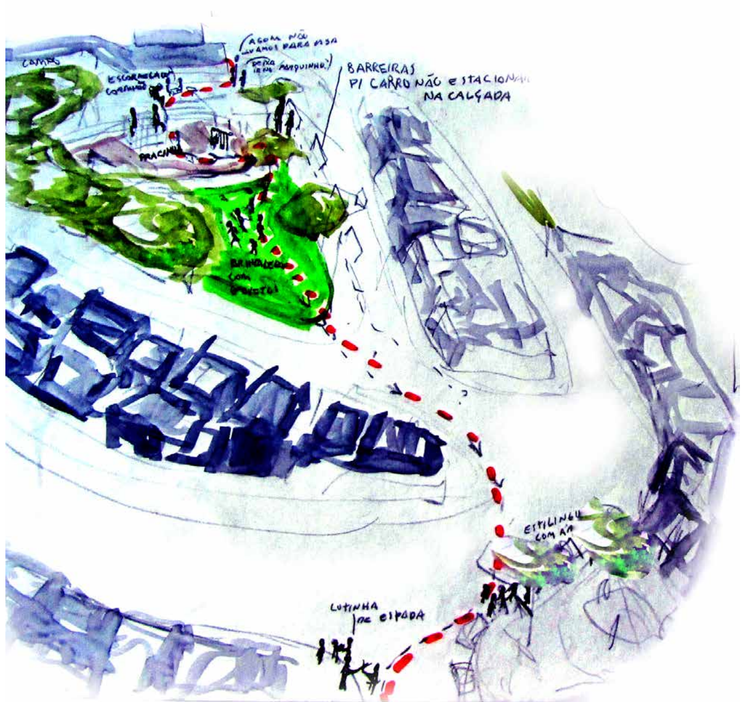


F.01 Mapa localização das atividades realizadas oficinas e projetos participativos. Fonte: Google Earth

3.1. Oficina de Projeto II (2016.1º semestre)

No primeiro semestre de 2016, realizei a disciplina Oficina de Projeto II cuja intenção foi contribuir com o processo do Mestrado, experimentando os primeiros esboços de projeto no local escolhido como estudo de caso para a Dissertação. Dessa forma durante a disciplina foi possível iniciar uma aproximação do referencial teórico ao projeto, que apresento neste capítulo. Neste mesmo sentido foram desenvolvidas as oficinas do *Brincar na Cidade,* na Praça Iaiá Garcia e no Ginásio Nelson Prudêncio, localizados na Ilha do Governador.

As imagens e parte do texto integra o capitulo de livro *"Brincar na Cidade"* em "*Arquitetura Paisagística: Arte, natureza e cidade"* no qual foram apresentados os resultados da disciplina (FERNANDEZ, 2017).



F.02 Ilustração crianças brincando. Fonte: Autora

Espaços Livres Públicos de 5 bairros na Ilha do Governador, Rio de Janeiro, RJ

Área de intervenção: 407,52ha

Este projeto propõe um sistema de espaços de brincar na cidade. Aborda questão sobre a relação da criança com a cidade como ponto de partida, no qual a liberdade segurança e a acessibilidade são fatores fundamentais para garantir a possibilidade da criança na rua. A partir da ótica do brincar fazem necessárias a diversidade e abertura a apropriação, na busca de intervenções que favoreçam a relação do brincar com os elementos da paisagem.

F.03 -Localização.Fonte: google maps, 2016.

a) Segurança, liberdade e acesso

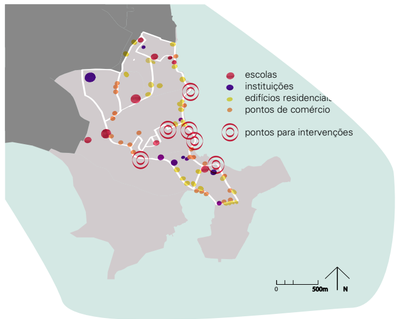
A criança precisa de espaço para desenvolver sua autonomia, mas, para isso e para se sentir livre e à vontade para brincar, necessita de segurança. A partir do levantamento do sistema de espaços livres e das instituições, foi definido um conjunto de percursos a serem trabalhados neste projeto. Também foram mapeados os comércios locais e edifícios com zelador, considerando que estes estabelecimentos, ao já exercerem um certo controle social, são potenciais contribuidores para esta rede de segurança (F.04).

A partir desse mapeamento ficaram visíveis pontos frágeis e pontos cegos, que poderiam oferecer mais possibilidade de risco para as crianças. Nesses pontos seriam propostos equipamentos tal como, quiosques, apoios para pesca, entre outros, de forma a criar alguma visibilidade para o local.

Outro fator que se relaciona com a segurança refere-se a qualidade das vias e sua acessibilidade. Na área de projeto, a preponderância do carro no espaço público é onipresente, ora pela velocidade, na estrada do Rio Jequiá e na orla da Baía da Guanabara, ora pelos carros estacionados nas calçadas.

As vias de circulação da área apresentam diferentes características devido à situação geográfica. Assim, para cada situação foram propostas diferentes intervenções nas vias:

Com estas medidas o projeto procura viabilizar o acesso das crianças às instituições e aos espaços livres públicos de forma



F.04 Rede de segurança.Fonte: Autora.

As vias locais inclinadas (F. 05)

Situação:
- pouco fluxo de carros;
- calçadas estreitas e interrompidas por postes e árvores;
-automóveis nas calçadas.

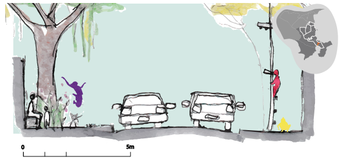
Proposta:
- diminuir o leito carroçável;
- diminuir a velocidade dos carros;
- ampliar as calçadas e criar áreas para estacionamento intercaladas por áreas de estar para pedestre.

F.05 Vias locais inclinadas. Fonte Autora.

As vias locais planas (F.07)

Situação
- médio fluxo de carros;
- carros estacionados nas calçadas;
- calçadas estreitas.

Proposta:
- diminuir o leito carroçável;
- ampliar as calçadas;
- proibir o estacionamento de veículos.

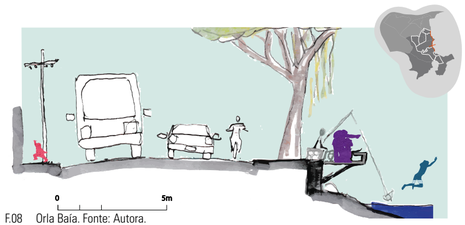


F.07 Vias locais planas. Fonte: Autora.

A via orla baía (F.08)

Situação:
- alto fluxo de veículos nos dois sentidos;
- calçadas estreitas.

Proposta:
- alargamento das calçadas;
- redução das vias de automóveis;
- redução da velocidade;
- alargamento das calçadas com decks.



F.08 Orla Baía. Fonte: Autora.

A via orla mangue (F.06)

Situação:
- via de alto fluxo de veículos;
- calçadas com carros estacionados;
- orla com ciclovia e sem calçada.

Proposta:
- diminuição do leito carroçável;
- diminuição da velocidade;
- alargamento das calçadas;
- implantação de decks;
- criação de praças.

F.06 Orla mangue. Fonte: Autora.

mais autônoma. A intenção é que estes percursos, além de darem acesso, possibilitem que as brincadeiras aconteçam no caminho. E para dar abertura à apropriação necessária para que esta brincadeira ocorra, a intenção é implantar objetos e elementos que possam causar um estranhamento ou curiosidade.

b) Diversidade e abertura

Com a análise dos sistema de espaços livres ficou perceptivel uma estandartização e segregação dos espaços de brincar. Os espaços de brincar não apresentam nenhuma relação com o entorno, evidenciando uma rigidez e falta de sensibilidade a apropriação e transformação do espaço pelos os agentes envolvidos.

Dessa forma procurou-se partir de uma relação mais sensivel em relação ao ambiente em que a brincadeira vai acontecer, sendo este que venha propor limites a brincadeira. Esta ideia foi reforçada a partir do referencial teórico sobre o brincar em que se associa diferentes expressões nas brincadeiras aos elementos fundamentais terra agua ar e fogo e da forma que se relacionam com a materialidade de cada ambiente. Sendo as expressões de terra aquelas relativas a construção, a cultura, e momentos de introspecção; as de água relacionadas ao equilíbrio, a entrega; as de ar relativas a movimentos de expansão, de vôo; enquanto as de fogo com o risco, a aventura a destruição e as luminecencias.

Neste contexto, a materialidade, a natureza do lugar contribui no despertar destas brincadeiras."Quando a imaginação da criança encontra a natureza, ela se potencializa e se torna imaginação criadora! A natureza tem a força necessária para despertar um campo simbólico criador na criança" (PIORSKI, 2016). Partindo desta distinção e da analise das paisagens em seus aspectos biofisicos e socioculturais, buscou identificar caracteristicas que poderiam se aproximar e potencializar as diversas naturezas do brincar de modo que estabelecessem uma relação com o lugar associando-os aos quatro elementos.

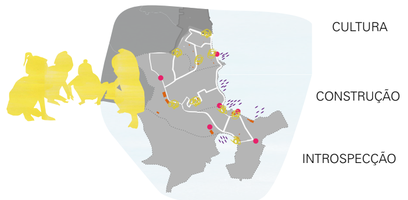
Assim foi mapeada a diferença de cada situação nos limites da rede de brincar estabelecida associando as expessões de terra aos equipamentos culturais, as de água aos corpos hidricos, o ar às visuais a partir da topografia e o fogo aos resquicios de mata e mangue do entorno. Ao mesmo tempo, essa intervenção tem a intenção de favorecer este encontro com a especificidade de cada lugar, sem gerar determinações de uso e possibilitando abertura à apropriação livre como meio do brincar.

terra

Em praças e marcos simbólicos para a comunidade.(F.09)

Estratégias: potencializar o encontro, a introspecção e a construção de uma identidade e coletividade.

Ações: espaços com dimensões acolhedoras, nichos que possibilitem esconderijo e espaços de construção com diversos matérias.



F.09 Mapeamento intervenções terra. Fonte: Autora.

ar

Estratégia: favorecer movimentos expansivos e contemplação.

Ações: campos abertos e brinquedos-mirantes para elevar o ponto de vista.

Em áreas com vegetação nativa. (F.12)

F.11 Mapeamento intervenções ar. Fonte: autora.

água

Em beiras de corpos d'agua existentes.(F.10)

Estratégia: favorecer o acesso à Baía e ao Rio com diversas gradações.

Ações: jatos de água, pieres, despoluição das águas.

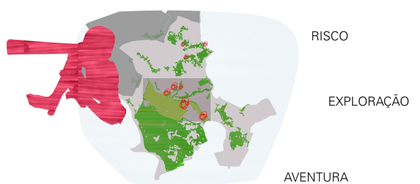
Em pontos com amplitude visual a partir da topografia.(F.11)

F.10 Mapeamento intervenções água. Fonte: Autora.

fogo

Estratégia: favorecer atividades de desbravamento e risco.

Ações: criar trilhas e aberturas em meio a vegetação, transposições de diferentes dificuldades, que desafiem as crianças.



F.12 Mapeamento intervenções fogo. Fonte: Autora.

c) Matriz de elementos

Os limites entre uma e outra brincadeira são flexíveis e ela pode ter, ao mesmo tempo, natureza de fogo e água e pode transitar de uma a outra na trajetória da brincadeira. Assim como os diferentes ambientes apresentam potenciais distintos, os espaços somam uma matriz de atributos, e com a sobreposição dos mapas apresentados anteriormente, surgem ações e tipos de brincadeiras (F.13).

Para exemplificar, foram escolhidas duas áreas de intervenção para maior detalhamento, Parque Almirante Sousa de Melo (1) e a Praça Patrocina Periera de Carva (2) que se diferenciam também pela situação topográfica e abarcam diferentes escalas de projeto e intervenções seguindo os elementos terra, água, ar e fogo.

F.13 Mapeamento das intervenções. Fonte: Autora.

- Parque Almirante Sousa de Melo (F.14)

O Parque Almirante Sousa de Melo apresenta cerca de 10.000m². Apresenta uma vista para baia de Guanabara que atualmente é pouco valorizada, pelo desenho existente, jogos de quadra, pesca e o quiosques são atrativos da praça. O equipamentos de idosos e crianças encontram-se em áreas sem sombras, e com falta de manutenção. A praça apresenta um potencial para brincadeiras de ar pelas visuas e areas descampadas, de terra relacionadas com as atividades culturais existentes no local e água pela proximidade da Baia de Guanabara. Deste potencial o projeto sugere as seguntes intervenções:

TERRA

- arquibancada; - área de estar em patamares;- tanque de areia.

AR

- área descampada; - brinquedo–mirante.

ÁGUA

- um píer; - jatos de água na praça;- morrotes.

F.14 imagem intervenção no parque Almirante Sousa de Melo. Fonte: autora.

- Praça Patrocina Periera de Carva (F.15)

A Praça Patrocina Pereira de Carva encontra-se no topo do morro no bairro Pitangueiras rodeada de residencias e uma escola. Apesar de a localização caracterizá-la como uma praça de vizinhança, essa tem cerca de 5.800 m². E composta por uma área infantil, quadras, uma área gramada descampada e uma área com vegetação densa. Assim o projeto considerou o potencial de brincadeiras de terra devido a proximidade com a escola e atividades culturais, potencial de ar devido a situação topográfica e o potencial de aproveitamento das visuais do local e, por fim, fogo na área arborizada com potencial de atividades de trilhas e aventuras.

TERRA

- praça livre, brinquedos de descida, e nichos;

AR

- gramado; - brinquedos de subida; - casa da árvore/ mirante.

FOGO

- trilha;- escalada de árvores; - desafios.

F.15 imagem intervenções praça Patrocina Periera de Carva. Fonte: autora.

Após a realização da disciplina Oficina de Projeto II, como continuidade das atividades de Mestrado com o tema *Brincar na Cidade*, na qual o processo participativo foi consideradocomo uma das peças fundamentais para o desenvolvimento do projeto paisagístico, constatou-se a necessidade de realizar atividades com crianças no local até então escolhido como estudo de caso da dissertação-projeto: os bairros Ribeira, Zumbi, Cacuia, Pitangueiras e Praia da Bandeira. Em parceria com o GAE, foram realizadas duas atividades no intuito de escutar as crianças, buscar entender seus desejos e demandas: a "Oficina do Brincar na Cidade" e a "Oficina do Brincar no Ginásio".

F.16 Banner oficina do brincar. Fonte: Acervo GAE.

3.2. “Oficina do Brincar na Cidade” -Praça Iaiá Garcia 16/10/2016

A “Oficina do Brincar na Cidade” (F.16) foi o projeto piloto de intervenção. Durante o processo de estruturação da atividade houve adversidades que dificultaram a aplicação da mesma. Buscamos através do contato do Sérgio Ricardo, ativista da ONG Baía Viva, articular uma atividade na comunidade, mas o período de eleições não foi favorável, à medida que não era de interesse que a atividade estivesse vinculada a uma ação política. Assim, após as eleições conseguimos realizar a primeira atividade de escuta com crianças.

-Local

A primeira “Oficina do Brincar na Cidade” ocorreu na Praça Iaiá Garcia, no bairro da Ribeira, em paralelo a Feira de Trocas solidárias da Ilha do Governador (F.17). O local escolhido para realizar a atividade foi ao lado do cercado do parque infantil, embaixo da sombra de uma árvore, utilizando a cerca como suporte para o “mural dos desejos” (F.18).

-Participantes

Enquanto estávamos organizando o espaço para a atividade, algumas crianças passaram por nós e foram para os brinquedos, mas a maioria ficou brincando na academia de idosos. Convidamos todas elas para participarem da Oficina e seis meninos, entre 7 e 10 anos, se interessaram em participar.

F.17 Localização. Fonte: Google Maps

F.18 Dinâmicas de uso durante a atividade. Fonte: autora com base em Google Maps

-Aplicadores

Nesta atividade, participaram três aplicadores pertencentes aos Grupo GAE e SEL: Alain Flandes, Flora Olmos Fernandez e Kelly Novaes.

-"Brincar Junto"

A primeira atividade foi desenvolvida com a intenção de "quebrar o gelo" e assim nos aproximarmos do referencial das crianças sobre brincadeiras. Para isso, foi realizado um jogo de mímica com o tema das brincadeiras que elas gostavam. Antes das crianças fazerem as mímicas, foram perguntados dados como; nome, idade e endereço (F.19). Com isso constatamos que a maioria das crianças não morava na Ilha e estavam lá a passeio. A atividade foi realizada em frente ao mural e ao revermos a atividade, verificamos que as brincadeiras escolhidas pelas crianças estavam desenhadas no *banner* explicativo da Oficina, o que nos fez questionar o quanto aquelas imagens poderiam ter influenciado a dinâmica.

Depois que todos se apresentaram, sugerimos que escolhessem uma brincadeira, onde em um primeiro momento foi escolhido o pega-pega, que não havia sido representado durante a mímica, mas que visivelmente era do desejo de todos. Neste momento, o território da brincadeira se estendeu por toda a praça, sem conflitos com os outros usuários do local. Em seguida foi escolhido o jogo de queimado, onde os dois meninos que moravam na Ilha foram encontrar com seus pais que estavam em um restaurante do outro lado da rua (F.20). Duas meninas se juntaram ao grupo e participaram do queimado. A brincadeira

F.19 Brincar junto - mímica. Fonte: Acervo GAE.

F.20 Brincar junto - queimado. Fonte: Acervo GAE.

correu bem, próximo a área em que nos instalamos e em dois turnos. Em um momento a bola saiu da área onde a brincadeira ocorria e um dos meninos de 9 anos, morador do Vidigal, começou a ir atrás da bola até o momento em que parou, pois percebeu que a bola iria atravessar a rua. Neste momento ficou clara a força do limite que os carros impõem. Uma das meninas deixou de participar das atividades.

-"Painel dos Desejos"

Após as brincadeiras, sentamos com as crianças em frente ao mural dos desejos para explicarmos a atividade. Em seguida as entregamos giz para que escrevessem e desenhassem. As crianças começaram a desenhar no chão, e as convidamos para desenhar e escrever no mural (F.21-22).

Foram algumas das expressões das crianças:

"Gostaria que meu bairro fosse meu"

"Gostaria de brincar na rua e que meus amigos morassem perto"

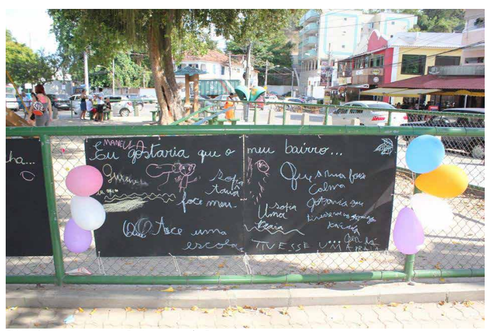
"Gostaria de praia"

"Gostaria de planícies para brincar"

-"Maquete Afetiva"

Por último, convidamos as crianças para montarem a maquete para seguirmos com o mapeamento do território. Nessa atividade tivemos muitas dificuldades, pois somente uma das crianças, a Sofia, conhecia o território. Mesmo morando e estudando em

F.21 Painel dos desejos. Fonte: Acervo GAE.



F.22 Painel dos desejos. Fonte: Acervo GAE.

áreas fora do nosso recorte, ela costuma frequentar a Praça da Ribeira e Aterro do Cocotá, além de percorrer com o pai pelos bairros da Ilha. As demais crianças que estavam presentes no momento não costumavam frequentar a área.

A própria montagem do quebra-cabeça (F.23-25) se apresentou demasiadamente complexa para que as crianças montassem sozinhas as peças, sendo necessária a nossa intervenção através de perguntas sobre o território; nomes dos bairros, proximidade entre bairros, e relevos – partindo do interesse de um dos meninos que ao ver a maquete ficou interessado com o relevo, apontando como "planícies e planaltos". Depois da maquete pronta, oferecemos adesivos nas cores; verde, vermelho e amarelo para que marcassem lugares que gostavam, não gostavam e suas casas, respectivamente. Quando fizemos algumas perguntas mais específicas sobre o território, os garotos perderam o interesse na atividade e voltaram para a academia de idosos.

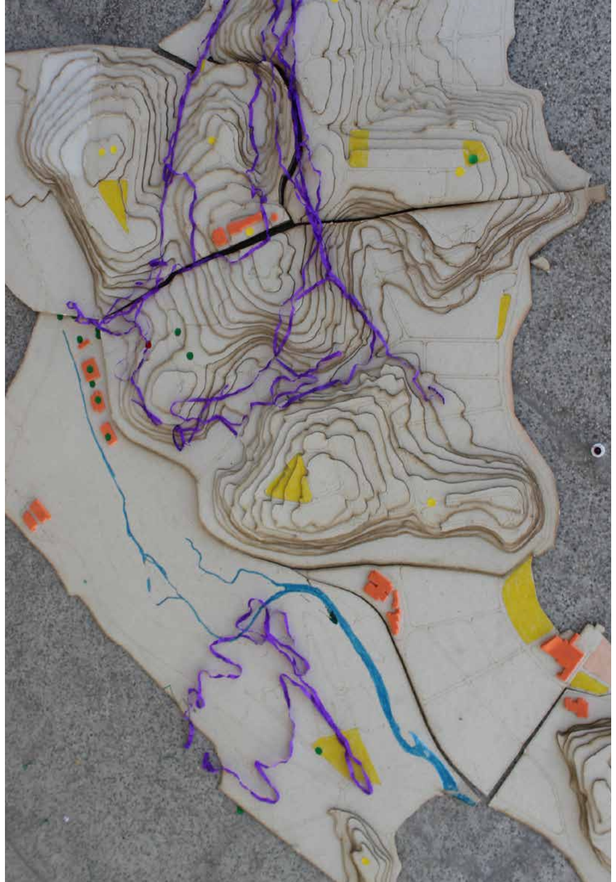
Ao terminar a atividade ficamos um pouco frustrados por não obtermos uma participação significativa de crianças moradoras da Ilha do Governador, principalmente referente aos bairros que escolhemos como estudo de caso. Verificamos que as crianças que participaram mesmo não sendo da Ilha, permaneceram por muito tempo nas brincadeiras e apresentaram um desejo por experiências de atividades coletivas em espaços livres. Nesse sentido a atividade foi significativa para elas. No entanto não obtivemos muitas respostas a respeito das questões que originaram as atividades.

Esta atividade, com o cartaz e a produção das atividades chamou atenção de professores e passantes que estavam na praça. Dessa forma estabelecemos contato com a Giovanna, professora de ciências do Ginásio Nelson Prudêncio, que articulou para que pudéssemos realizar a atividade na escola com alunos da sexta série.

F.23 Maquete afetiva. Fonte: Acervo GAE.

F.24 Maquete afetiva. Fonte: Acervo GAE.

F.25 Maquete afetiva. Fonte: Acervo GAE.



3.3. Oficina do Brincar no Ginásio Nelson Prudêncio 28/11/2016

A segunda oficina ocorreu no Ginásio Nelson Prudêncio localizado na estrada do Jequiá, Ilha do Governador no bairro Cacuia (F.27), para dar continuidade as atividades de escuta considerando o recorte dos cinco bairros selecionados na disciplina Oficina de Projeto II (MPAP/PROURB).

Assim realizamos uma série de ajustes nas atividades propostas na Oficina do Brincar na Praça Iaiá Garcia e as adaptamos para adequar a idade dos participantes; alunos da sexta série com faixa etária entre 11-12 anos.

-Escolha do lugar

Com o intuito de obter respostas menos induzidas pela escola, optamos por realizar a atividade fora do domínio do colégio. Considerando o tempo curto que tínhamos, escolhemos o pátio em frente à entrada, pois não poderia ser em um local que necessitasse de um deslocamento maior. A maioria dos registros áudio visuais foram realizados pelas próprias crianças, e esta interação que não passava pelo pesquisador, realizada entre dois iguais em termos de hierarquia, nos possibilitou o acesso a expressões, entrevistas e interações entre as crianças durante as atividades que não seriam possíveis ser obtidas em um período curto de tempo pelos pesquisadores (F.28).

F.26 Maquete afetiva GEO Nelson Prudêncio. Fonte: Acervo GAE.

F.27 Localização Oficina do Brincar no Ginásio. Fonte: Google Maps.

F.28 Dinâmicas de uso durante a atividade. Fonte: Autora com base em Google Maps 2016.

-Participantes

As atividades foram realizadas no período de duas aulas do Ginásio Esportivo Nelson Prudêncio, com crianças de 11 e 12 anos do 6º ano. Foram aplicadas as oficinas com três turmas em três turnos, cada uma tinha em torno de 20 alunos e ao todo 60 crianças participaram. Apenas cerca de 10 alunos não se interessaram ou tiveram uma participação pontual na atividade.

-Aplicadores

Foram somente dois aplicadores, Alain Flandes e Flora Fernandez para cada turma. Em uma delas a professora acompanhou o desenvolvimento da Oficina, auxiliando em alguns momentos na organização da atividade e chamando a atenção dos alunos. Nas demais turmas, uma professora se distanciou do local em que estávamos e a outra permaneceu próxima a nós, executando outra atividade, a qual tinha programado anteriormente com os alunos que assim o desejassem.

-Duração

As atividades tiveram a duração de duas aulas com 50 minutos cada.

-Atividades

O início das atividades com a primeira turma, que iniciaria às 7:30h, começou depois do previsto, pois as crianças chegaram na escola e tiveram que subir até a sala de aula para deixarem o material. Nós nos apresentamos às crianças e, logo após elas se apresentarem, explicamos a primeira atividade: o "Painel dos Desejos" (F.29). Elas se sentaram em torno do papel *kraft* que disponibilizamos e expressaram através da escrita e desenhos, o que gostariam para a Ilha do Governador, para o bairro em que moram e para as ruas. Em paralelo, as crianças que ficaram responsáveis pelos registros realizaram vídeos comentando os trabalhos dos demais e entrevistando os colegas.

As principais questões discutidas no painel, nas entrevistas e registros pelas crianças foram; desejos por menos desigualdade e preconceito, e garantia de saneamento básico, saúde, educação e segurança. A problemática da violência foi expressa de diversas formas: uma das meninas escreveu *"mais amor à vida"* em uma das entrevistas realizadas, outra disse que gostaria que as pessoas fossem boas e que existissem menos bandidos. Um dos garotos escreveu *"+ futebol e – brigas"* e *"mais alegria"*.

O futebol foi um tema recorrente entre os meninos, que pediram pela qualidade dos campos e incentivos ao esporte. O tema do lixo e poluição estiveram presentes tanto no painel como nas entrevistas, com pedidos de *"mais lixeiras e menos lixo nas ruas"*. Durante os registros realizados pelas crianças, o próprio menino que estava responsável pelas entrevistas disse que gostaria que as praias fossem limpas, e a menina que estava sendo questionada completou: *"baía viva!"*.

Temas que extrapolaram o limite dos bairros surgiram com a representação de diferentes transportes aéreos, e o desejo que o Brasil tivesse uma bomba nuclear para se tornar potência mundial. A eleição do Prefeito do Rio de Janeiro, Marcelo Crivella, também foi colocada com o desejo de que ele não fosse eleito, que houvesse um impeachment contra ele e com referências à campanha eleitoral "Crivella é 10". A partir das entrevistas e filmagens das crianças foi possível que elas explicassem o que foi apresentado no painel.

Na segunda parte, algumas crianças fizeram o mapeamento dos bairros na "Maquete Afetiva", e as demais participaram da atividade "Baguncidade".

F.29 Painel dos desejos. Fonte: Acervo GAE.

Na "Maquete Afetiva"(F.30), a intenção era começar com a maquete dos bairros pronta, mas durante a primeira atividade foi necessário desmontá-la. Então o primeiro passo foi montar a maquete e ajudar as crianças a se localizarem nela. A atividade começou com 5 meninos e 2 meninas, porém as meninas se desinteressaram rapidamente.

O passo seguinte foi marcar com etiquetas onde cada um deles morava. Esta etapa mostrou que o recorte dos bairros não foi suficiente devido ao fato de algumas crianças morarem no Morro do Dendê e Freguesia. Depois foram marcados percursos e lugares que achavam ruins, além de lugares que gostavam de ir. Mesmo com a marcação dos equipamentos, houve uma dificuldade das crianças entenderem a maquete e se localizarem dentro do mapa.

Não foi possível entender através do mapa os percursos realizados pelas crianças durante seu cotidiano, pois elas se dispersaram distribuindo as fitas que foram fornecidas para que marcassem seus caminhos diários pela maquete. Mas, sem a necessidade de qualquer pergunta nossa, os lugares mais citados foram a Praia da Bica e o Aterro do Cocotá. As respostas sobre os trajetos mais frequentes durante a semana foram casa-escola-casa. Outras respostas indicaram a praia, o shopping, a casa da irmã e a casa dos amigos. Com relação aos locais de encontro com amigos, as casas e escolas foram apresentados com grande ênfase, depois a rua de casa apareceu como outro ponto de encontro.

Referências fora da Ilha foram recorrentes, como a praia da Barra, devido ao fato de ser muito frequentada, dando valor a limpeza e as ondas. Leblon, Copacabana, Itapemirim e lugares com cachoeira também foram citados. A sujeira e a poluição da Baía se apresentaram como um grande empecilho. Uma das crianças comentou que, se a praia não fosse suja, iria nela toda semana. Mesmo assim disse ser um lugar que frequenta para brincar e jogar bola (este menino mora na Freguesia em frente à praia). Segundo as crianças, os morros não são lugares bons e a Praia/Praça do Zumbi, lugar que não frequentam, é feia, "não tem limpeza e é toda quebrada".

Com relação à segurança, os meninos apontaram a frequência de assaltos durante a noite e disseram que não se sentem seguros. Quando questionados sobre a Av. Estrada do Jequiá, recordaram de um acidente entre carros que ocorreu na pista. Ao perguntarmos se tinham familiares pescadores e se andavam de barco, apenas um dos meninos assentiu, mas todos os outros demonstraram grande interesse por andar de barca ou barco, e começaram a contar suas experiências. Um dos meninos disse gostar de ir para perto da saída das barcas, vê-las saindo e imaginar que está indo junto.

Na "Baguncidade", as crianças foram divididas em grupos para construir maquetes com sucatas e papel *paraná*, que sobrou no processo de elaboração da "Maquete Afetiva", com formas irregulares. Um grupo começou com a maquete do Maracanã, que no decorrer da atividade, passou a ser outro estádio, com tênis de mesa (F.31). Outro grupo fez a maquete do portão da escola, da diretora do colégio, e também pensou em fazer uma maquete da praia (F.32). Alguns apresentaram dificuldade para decidir o que fazer. Uma das meninas estava muito interessada em fazer uma maquete com a praia, mas no fim o grupo fez espaços da escola, representando bancos e outros elementos do pátio do colégio.

O desenvolvimento das maquetes levou mais tempo do que programamos, não sendo possível realizar um encerramento com as apresentações sobre o que foi discutido e construído nas atividades propostas de mapeamento ("Maquete Afetiva") e construção de maquetes ("Baguncidade").

F.30 Maquete afetiva GEO. Fonte: Acervo GAE.

F.31 "Baguncidade": quadra tenis de mesa. Fonte: Acervo GAE.

F.32 "Baguncidade": diretora no portão. Fonte: Acervo GAE.

A atividade com a segunda turma começou às 9:10h, com intervalo às 10h para o lanche e fim às 11h, horário do almoço. Nesses momentos de intervalos desceram as outras turmas da escola, que interagiram com os participantes da Oficina. Após a primeira atividade a bateria das câmeras fotográficas acabou e os registros das atividades dessa turma ficaram prejudicados mesmo com a tentativa de continuar pelo celular.

Com a segunda turma a dinâmica foi diferente; a primeira atividade foi o "Teatro da Espontaneidade", no qual as crianças foram convidadas a encenarem uma situação com brincar e aprender na cidade. Esta atividade não interessou muito aos meninos da turma, alguns não quiseram participar desde o princípio e ficaram jogando cartas. Outros até deram início à atividade, mas começaram a jogar bola com um pedaço de papel amassado, e não quiseram apresentar o teatro para a turma.

Em compensação todas as meninas participaram, com a adesão de somente um menino. Organizados em dois grupos, tiveram tempo para discutir e ensaiar o que iriam apresentar. Por conta do barulho e da dispersão, foi difícil acompanhar o processo de escolha e decisão sobre o que encenariam e o ensaio dos teatros, sendo assim, serão relatados os temas apresentados na cena final de cada equipe.

O primeiro grupo a se apresentar foi formado por três meninas e um menino. No início da cena as meninas pareciam falar no celular, combinando um encontro, mas não foi possível entender o que elas disseram neste momento. Em seguida, as três saem caminhando e encontram o menino, que estava sujo e com mau cheiro. Elas ficam incomodadas com isto e começam a discutir com ele: "você está muito sujo, dessa forma irá prejudicar os animais". Então pedem para que ele tome um banho, e ele toma banho de rio, se divertindo. Depois todos começam a limpar a cidade, e após limparem tudo, eles enfim começam a brincar.

O segundo grupo, formado por quatro meninas, começou a apresentação na escola, numa sugestão de "matar a aula". Saem da escola, pegam um ônibus, fazem bagunça no ônibus, e descem na Praia da Bica para jogar bola. Começam a brincar de vôlei, brincadeira sugerida pela líder do grupo, mas as demais meninas não demostraram muito interesse por este jogo, e então, depois de dois passes de bola, o jogo passa a ser *queimado*. Elas seguem com a brincadeira até que uma das meninas se atenta à hora, e comenta que a mãe vai buscá-la na escola e, se não estiver lá, a mãe vai ficar muito brava. Pegam o ônibus de volta e, com a intervenção da menina que estava registrando a atividade, elas apresentam a "aventura" que é andar de ônibus, nas curvas, lombadas, além da dificuldade que sentem em dar sinal para descer, representados com movimentos bruscos e saltos.

Durante a realização da "Maquete Afetiva"(F.33), que contou com a participação de poucos meninos, a conversa foi mais tranquila apesar do barulho de fundo. Da mesma forma da turma anterior, as crianças marcaram os lugares que frequentavam, gostavam, achavam ruim ou bom. Apenas um menino, morador da comunidade em frente à escola, mostrou maior domínio sobre a área questionada e participou continuamente da atividade. Um dos meninos falou que o amigo não anda sozinho, que tem medo, mas depois negou e disse que era brincadeira, que ele não tinha medo não, que os meninos costumam andar sozinhos. Quando questionamos por onde eles andam, um dos meninos

F.33 Maquete afetiva GEO. Fonte: Acervo GAE.

F.34 "Baguncidade": praia com árvores e mesa. Fonte: Acervo GAE.

F.35 "Baguncidade": rio polulído. Fonte: Acervo GAE.

F.36 "Baguncidade": copa praia com árvore mesa e cadeiras e lixeiras para reciclagem. Fonte: Acervo GAE.

F.37 "Baguncidade": praia da bica limpa com lixeiras para reciclagem. Fonte: Acervo GAE.

F.38 "Baguncidade": bicicletário. Fonte: Acervo GAE.

respondeu: *"ando por lugares com muitas pessoas"* dessa forma pode se perceber que as crianças percorrem o território, e podem andar sozinhos atentos aos percusos indicados pelos pais como mais seguros. Apontaram como lugares inseguros as subidas de morros, e lugares seguros onde tem gente olhando. Ainda foi comentado que *"se você anda de noite é roubado, se anda de dia é feliz".* A quantidade de adesivos colados sobre o aterro do cocotá que gostam gerou a curiosidade de um dos meninos, e segundo eles, bastante visitada: "*no aterro dá para brincar, jogar bola".*

No *"Baguncidade"* (F.34-38), o tema da maquete foi direcionado aos espaços públicos. As crianças se organizaram em grupos e muitos representaram as praias, sempre equipadas com lixo, árvores, sombras, mesas e assentos, evidenciando temas relativos às águas e poluição. As representações também trouxeram referência das praias da Zona Sul do Rio de Janeiro.

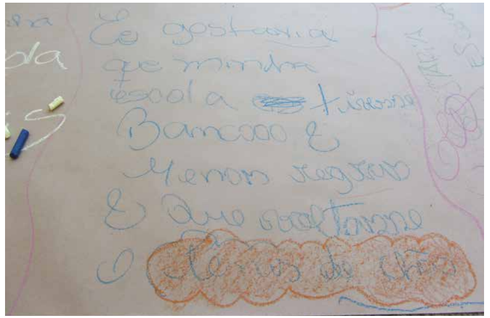
Depois do almoço, o pessoal da segunda turma continuou terminando a maquete, ou fazendo terrário, atividade proposta pela professora Giovanna. A terceira turma foi dividida entre os alunos que queriam trabalhar no *"Painel dos Desejos"* (F.39-40) ou no *"Teatro da Espontaneidade"* (F.41-42).

Por conta do barulho e sol, a turma do *"Teatro da Espontaneidade"* foi para a proximidade do campo e pista de atletismo, embaixo da sombra das árvores que ficam na calçada da Estrada do Jequiá. Foram oito crianças – três meninos e cinco meninas; dois meninos ficaram com a câmera, e os demais se dividiram em dois grupos. Um grupo começou a representar brincadeiras tradicionais como amarelinha. O outro estava encenando brincadeiras de correr, e no meio da cena uma das crianças caía em um buraco. Em um dado momento os grupos se juntaram.

As crianças representaram uma situação em que buscavam um lugar para brincar. Para isso saem correndo nas ruas, e uma das crianças cai no buraco. Então mudam de direção para buscar outro lugar para brincar, e a mesma criança cai mais uma vez. Começam a questionar a falta de cuidado do Prefeito com a rua e continuam a busca por um lugar para brincar. Uma das meninas não quis participar e ficou olhando, mas no meio da cena foi incluída, se tornando a mãe de um dos meninos. Durante o percurso chegam à escola e questionam não existirem lugares fora da escola onde possam brincar. E voltam às buscas. No caminho encontram o Prefeito e os meninos que estavam filmando com a câmera. Então reivindicam que o Prefeito conserte as calçadas. O Prefeito conserta a calçada, todos ficam felizes e vão dormir. No dia seguinte, quando acordam, cada criança fala de seu sonho. Um menino sonhou que tinha parques no bairro, e uma menina sonhou "que tinha um futuro melhor".

A outra parte da turma realizou o "*Painel dos Desejos"* com o tema "escola".

Devido à falta de materiais para *"Baguncidade",* à impossibilidade da *"Maquete Afetiva"* ser realizada com muitos participantes e ao cansaço dos aplicadores, não foi realizada a segunda parte das atividades. Sendo assim, as crianças foram liberadas para brincarem após limparem toda a bagunça feita durante as atividades.



F.39 Poema dos desejos. Fonte: Acervo GAE.

F.40 Poema dos desejos. Fonte: Acervo GAE.

F.41 Teatro do espontâneo. Fonte: Acervo GAE.

F.42 Teatro do espontâneo. Fonte: Acervo GAE.

-Sobre metodologias

A relação entre participantes e aplicadores não foi suficiente, sobrecarregando os aplicadores. Dessa forma é favorável pensar em trabalhar com uma turma menor ou com mais aplicadores. Da mesma forma, seria interessante pensar em uma interdisciplinaridade com cientistas sociais e pessoas que lidam com este tipo de pesquisa e interação, para que se consiga aprofundar nas questões necessárias.

Apesar de, a princípio, terem se estabelecido os objetivos em cada atividade, em parte a falta de experiência dificultou ter um aprofundamento nas questões necessárias para elaborar o projeto. Outro ponto que dificultou foi o tempo corrido para as atividades, dessa forma parece interessante ter mais atividades com um mesmo grupo para que as transições entre as escalas de trabalho possam ser abarcadas com mais profundidade.

As aulas da escola têm duração de 50 min, e as atividades foram realizadas no período de duas aulas, com cada turma. Devido ao tempo curto para realizar as atividades, foi necessário optar por uma ou outra atividade na primeira parte, e não foi possível concluir a maioria das atividades com uma conversa na qual as crianças pudessem falar sobre o que acharam da atividade. A sequência de três turmas seguidas para os aplicadores que estavam em número reduzido foi muito cansativa. Não foi possível concluir a atividade com a terceira turma.

O local começou apropriado nas atividades da primeira turma, com clima agradável, silencioso e sombreado. Próximo ao intervalo da atividade, desceram alunos de outra turma para o pátio da escola e ficaram jogando bola. O panorama se transformou durante a atividade da segunda turma, com o lanche da manhã no meio da atividade, de forma que os demais alunos apareceram no pátio e o barulho interferiu na Oficina. Com a proximidade do horário de 12h00, o sol também foi outro fator que afetou o andamento da Oficina. Ambientes abertos são favoráveis para uma ação mais espontânea, mas o local para a realização das atividades necessita ser silencioso e sombreado para que seja agradável e favoreça a concentração dos participantes e aplicadores. Portanto, considerando as condições específicas desta escola, seria mais favorável aplicar a Oficina dentro das salas de aula.

-Registro

Os aplicadores entregaram duas câmeras para que os alunos registrassem a atividade. Na primeira turma, ao perguntarem sobre o que registrariam, foi sugerido que as crianças realizassem entrevistas, além do registro das atividades. E, apesar de não ter sido uma atividade anteriormente programada, foi possível que se expressassem sobre os assuntos trabalhados pela Oficina. Nas turmas seguintes houve imprevistos,pois a bateria da câmera acabou. Não foram sugeridas entrevistas, e dessa forma o registro das atividades ficou defasado. Acredito que esta ferramenta é muito interessante e foi um êxito da oficina, mas alguns cuidados devem ser tomados, como ter baterias e câmeras extras para que o registro não seja prejudicado. Também foi interessante a mescla dos registros, com áudio, imagem e vídeo. O registro foi fundamental para o desenvolvimento da análise posterior.

-"Painel dos Desejos"

Devido à dificuldade em fixar o papel *kraft* na parede, o painel ficou estendido no chão e as crianças sentaram ao longo dele. Dessa forma, sem mudar de lugar ficou difícil a transição entre as escalas do bairro, da rua, da praça e da escola, como foi programado. A dimensão do bairro trouxe questões muito mais de gestão pública do que sobre materialidade espacial e percepções espaciais. Trazer as diferentes escalas simultaneamente acabou sendo confuso, e por conta da disposição do papel, as respostas ficaram centradas mais na questão do bairro. Com a terceira turma, o tema foi restrito à escola e apresentou mais questões espaciais. As crianças demonstraram interesse em se expressarem desta forma, tanto meninos quanto meninas.

-"Teatro da Espontaneidade"

Esta atividade possibilitou a espontaneidade das crianças, e contou com maior interesse das meninas. As circunstâncias em que a atividade foi realizada com a segunda e terceiras turmas foram diversas, o que possibilitou uma comparação com relação ao número de participantes e local de aplicação. Devido ao local e ao fato das crianças se dividirem em dois grupos, não foi possível acompanhar o processo de desenvolvimento das cenas e, com isso, a atividade foi menos espontânea, mas o fato das crianças que estavam fora de cena interferirem na encenação trouxe um enriquecimento para esta atividade, que contou com avaliação crítica e questionamentos pelos participantes. Já com a terceira turma que estava isolada, foi possível acompanhar o processo, de forma que se pode perceber a espontaneidade de algumas falas, sendo que os próprios participantes ficaram surpresos com o que foi dito. Neste último grupo pode-se perceber uma euforia e satisfação das crianças por aquilo que elas realizaram, foi uma experiência positiva para elas esta possibilidade de expressão, como numa brincadeira.

-"Maquete Afetiva",

Com o objetivo de identificar a apropriação do território, lugares que as crianças frequentam e lugares onde brincam, as perguntas realizadas pelos aplicadores, por falta de prática, não saíram fluidas e, por mais que se tivesse a intenção de não fazer perguntas que direcionassem respostas, muitas perguntas acabaram feitas dessa forma. Seria interessante ter um roteiro com as perguntas impressas para auxiliar na conversa, como ponto de apoio. Outra questão sobre a aplicação desta atividade foi o recorte feito pela maquete, que não contemplava o território das crianças. Ao mesmo tempo era muito amplo e numa escala muito reduzida, dificultando a expressão sobre a qualidade dos lugares. O número de participantes se apresentou como uma questão amplificada pelo barulho no entorno. As crianças tendem a falar simultaneamente, acompanhar o que elas falam e estabelecer um diálogo é mais difícil quanto maior o número de participantes.

-"Baguncidade"

Ao longo da primeira execução da atividade foi possível perceber que a abertura da escolha do tema da atividade entre praça, escola e rua acabou confundindo as crianças, que ficaram perdidas, sem saber o que fazer. Com a segunda turma a proposta foi restrita ao espaço livre público, e as crianças tiveram mais facilidade de iniciar o trabalho. Não foi possível realizar a atividade da forma que tínhamos imaginado, considerando como base as praças, ruas e a escola existentes, o que poderia contribuir para uma transformação do espaço de uma forma mais concreta e relativa a um lugar específico. Apesar oferecidos vários elementos de formato irregular e sobras de papel para recortarem e colarem, foi recorrente a escolha por formas mais ortogonais como base.

-Gerais

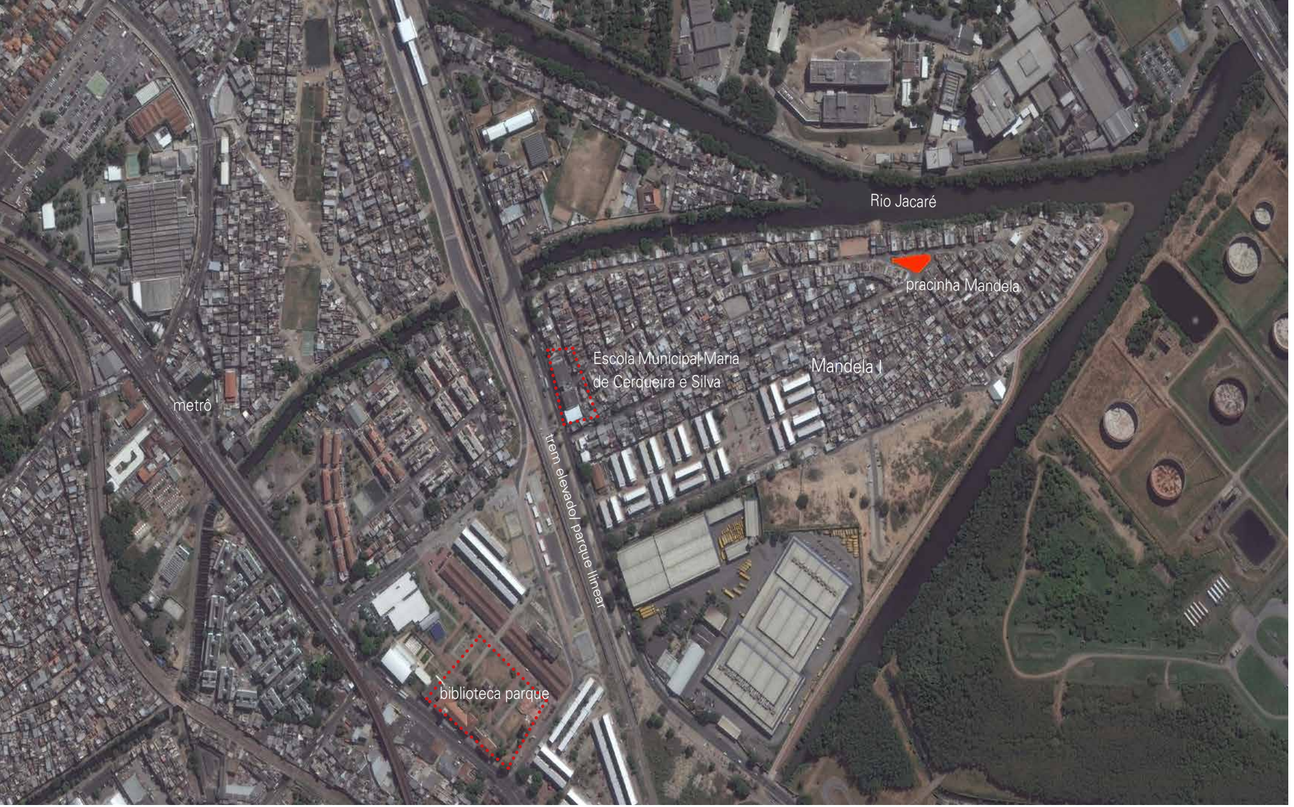
A Oficina tinha muitas perguntas, em muitas escalas e complexidades, e por esta amplitude as questões ficaram demasiadamente abertas, o que dificultou um aprofundamento nos aspectos apresentados. Ao longo das atividades, que eram flexíveis, tentamos restringir um pouco o processo, mas constatamos a necessidade de realizar a Oficina considerando apenas uma escala de análise por dia. Apesar destas dificuldades e críticas, pode-se observar uma riqueza das atividades que, através de múltiplas formas de expressão, propiciaram a aproximação da visão das crianças sobre o território, dificuldades e problemas que veem e enfrentam na cidade, e sobre os desejos, de uma forma menos objetiva.

3.4. Manguinhos (março a abril 2017)

A partir do desejo de compreender e me instrumentar melhor para a realização das atividades com crianças, participei da Oficina sobre a escuta e participação infantil realizada pela ONG Centro de Criação de Imagem Popular (CECIP). A partir de então estabeleci contato com a Mariana Koury, Raquel Ribeiro (cientistas sociais) e Soraia Melo (jornalista), integrantes da ONG CECIP, que ficaram interessadas na realização de uma parceria para a realização de uma intervenção em uma praça na Favela Mandela I, localizada no bairro de Manguinhos, zona norte do Rio de Janeiro (F.43). Da mesma forma fiquei interessada em poder participar de um processo participativo que fosse transdisciplinar. Assim, o projeto em Manguinhos, do programa "Criança Pequena em Foco", foi realizado com a minha colaboração na perspectiva de arquiteta.

Após anos de pesquisas e escuta de crianças realizadas pelo CECIP com o projeto "Criança Pequena em Foco", foi publicado o relatório final "Manguinhos e seus caminhos", que apresenta a problemática da circulação e violência do trânsito na região.

A reforma da pracinha Mandela foi a forma encontrada pelo CECIP para realizar uma ação concreta para a transformação da realidade das crianças que moram lá, que não tem possibilidade de circular tranquilamente e nem espaços para brincar. Assim, no começo de 2016, após o carnaval, se iniciaram as atividades com as crianças para incorporar no projeto seus desejos e ideias de como transformar aquele espaço. A realização do projeto contou com financiamento coletivo, buscando pessoas que pudessem contribuir.



F.43 Manguinhos. Fonte: Google Maps 2016.

-Local

A área de intervenção escolhida foi a Pracinha Mandela, localizada aproximadamente a 600m da Escola Municipal Maria de Cerqueira e Silva, próxima ao campo e ao rio Jacaré (F.43). As ruas no entorno da praça não são de alto tráfego e possuem comércio. A praça tem uma área em forma triangular, com desnível nos dois lados, de forma a criar um espaço de acolhimento (F.44). É dividida em três trechos: um com arquibancada e pequeno palco, um central com mais uma arquibancada, e outro com uma área coberta (F.45-47), quatro mesas e uma piscina implantada pelo comando de tráfico de drogas (F.49). Na terceira parte encontra-se um *playground* com balanço e trepa-trepa, uma academia com barra paralela e prancha de abdominal (F.50-52). Entre a primeira e a segunda parte a arquibancada foi criada a divisão do espaço com apenas 1 m de abertura para conectar os dois espaços. Já entre o espaço do playground e das mesas, encontrava-se uma sequência de bancos intercalados, sem nenhum espaço de acesso. A única vegetação existente na praça era um gramado mal cuidado, misturado com plantas invasoras.

Na primeira visita a praça estava cheia de lixo, com a grama alta invadindo o piso intertravado, que apresentava falta de manutenção, com buracos e partes quebradas (F.53-55). Os bueiros estavam quebrados e a piscina, que com o tempo perdeu todo o revestimento, estava sendo utilizada como apoio nas laterais e como depósito de lixo. A área coberta, que possui telhas cerâmicas e estrutura de concreto e madeira, apresentava falta de manutenção, com várias telhas faltando. O balanço estava quebrado.

F.44 Pracinha Mandela.Fonte: Google Maps 2016.

F.45 pracinha mandela panorâmica 1. Fonte: autora

F.46 panorâmica 2: Fonte: autora.

F.47 Quiosque e calçada. Fonte:autora.

F.48 Banheiro e piscina. Fonte: autora.

F.50 Falta de manutenção brinquedos. Fonte: autora.

F.49 Piscina cheia de lixo. Fonte: autora.

F.51 Crianças brincando de moto. Fonte: autora.

F.52 Falta de integração do parquinho com a praça. Fonte: autora.

F.53 Falta de manutenção casa de máquina aberta. Fonte: autora.

F.54 Falta de manutenção vegetação. Fonte: autora.

F.55 falta de manutenção piso e caixa de inspeção quebrada. Fonte: autora.

-Oficina de escuta com crianças

Em paralelo à visita de reconhecimento da área, foi realizada uma atividade de escuta com as crianças para compreender o que elas desejavam para a praça. A atividade seria realizada em uma 4ª feira, na própria praça. Porém, devido a um tiroteio durante a semana, a atividade foi transferida para a Escola Municipal Maria Cerqueira e Silva, com uma turma com 25 crianças entre 6 e 7 anos.

Foram propostas duas atividades: em uma as crianças realizaram colagens sobre fotografias da praça ampliadas em folhas A3, e em outra elas desenharam como viam o espaço da brincadeira a partir de silhuetas de crianças brincando. Para a realização das atividades a turma foi dividida em dois grupos, cada um responsável por desenvolver uma das atividades.

Na primeira atividade, partindo de diferentes fotos da praça, cada criança propôs uma transformação para aquele local especifico. A Mariana Koury, que estava conduzindo a atividade, explicou o que seria feito e distribuiu as imagens da praça. Ao ver as imagens algumas crianças puderam se localizar, mostrando onde ficavam suas casas. A maioria reconheceu o local e durante este momento foi indagado se elas brincavam naquela praça, e se sim, do que brincavam e do que elas gostariam de brincar lá. Uma das meninas respondeu que brincava de casinha, mas que gostaria de brincar de esconde-esconde. Foi perguntado porquê não era possível brincar de esconde-esconde e ela respondeu que era por conta dos carros no entorno. Outro menino disse que brincava de pega-pega e pique-esconde. As percepções do espaço pelas duas crianças contrastam, e colocam em questão a diferença de percepção de crianças de uma mesma comunidade mas de gêneros diferentes.

As crianças foram terminando os trabalhos em tempos diferentes, Ela falou de sua proposta, que tinha pensado em fazer um piso listrado, um poste de luz e uma passagem secreta para a praia (F.57). Um dos meninos fez uma moto para ir ao shopping, (F.58) lugar onde ele gosta de brincar, mesmo que brinque todo dia na praça. O menino que pegou a imagem da piscina fez uma colagem transformando-a em barco com jacarés. Foram representadas requalificações estruturais da praça, com postes de luz e pintura das telhas da cobertura existente (F.59). Desenho de piso mais lúdico foi recorrente nos trabalhos das crianças. Os brinquedos tradicionais, como balanço e escorrega, também fizeram parte das colagens.

Já na atividade em que as crianças desenhavam o lugar em que gostariam de brincar a partir de silhuetas de crianças brincando, a maioria dos desenhos ignoraram as silhuetas das imagens. Representaram árvores, comidas, flores, campos de futebol, gramados, mangueira com água e brinquedos tradicionais (F.60-61).

F.56 Colagem escada para o céu pedra para wifi. Fonte: CECIP.

F.57 Colagem piso, poste de iluminação e porta secreta para a praia Fonte: CECIP.

F.59 Colagem moto. Fonte: CECIP.

F.60 Colagem bolo equipamento de ginástica e grama. Fonte: CECIP.

F.58 Colagem cobertura do quiosque colorida e iluminação. Fonte: CECIP.

F.61 Colagem fantasma, casa para animais e árvore. Fonte: CECIP.

-Observação e escuta: associação de moradores

Durante as visitas foi possível perceber como a praça vinha sendo utilizada mesmo com a falta de manutenção e presença de lixo. No primeiro dia, em que a visita foi próxima ao horário do almoço, algumas crianças estavam na praça brincando com uma mangueira de água. A brincadeira estava sendo realizada em um primeiro momento em frente à área coberta, sobre uma lona, utilizando também da base da churrasqueira destruída. Depois mudaram de lugar, alguns sentaram nas mesas de concreto enquanto outros apresentavam uma dança de passinho, ainda utilizando a mangueira com água.

Na segunda visita, no fim da tarde, a praça estava cheia de adolescentes que se concentraram na área coberta, sentados nas mesas e na beira da piscina. Algumas crianças brincavam no trepa-trepa e outras nos equipamentos de ginástica, em um faz de conta em que brincavam, estavam em uma moto, com direito a capacete.

Na conversa com uma das líderes da Associação de Moradores foram apresentadas demandas dos adultos e dos jovens, o desejo de recuperação da piscina, de reconstrução do banheiro existente e da churrasqueira que durante um confronto foi explodida.

-Limitações projetuais

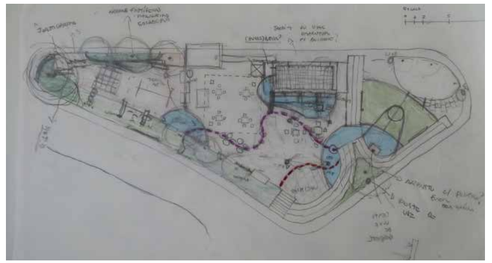
A partir das escutas foi possível perceber a importância do chão como elemento lúdico para estas crianças. A manutenção das praças também era uma questão importante para elas, de forma a possibilitar o brincar. Foram expressos desejos de que o espaço tivesse plantas, animais e alimentos; espaços livres para correr, e presença fundamental da água, considerando que não seria refeita a piscina. Além disso, foram mencionados os brinquedos tradicionais que fazem parte do repertório delas enquanto espaço de brincar.

Para a realização de uma primeira proposta de intervenção foram consideradas a percepção da qualidade do lugar e a escuta das crianças. A CECIP não poderia atender ao desejo da comunidade de refazer a piscina, por representar um risco de segurança pública, o qual a instituição não poderia se responsabilizar; e também considerando os limites financeiros, com dinheiro adquirido de R$ 7.000,00 em financiamento coletivo. O projeto seria concretizado em mutirão, pelos moradores e voluntários.

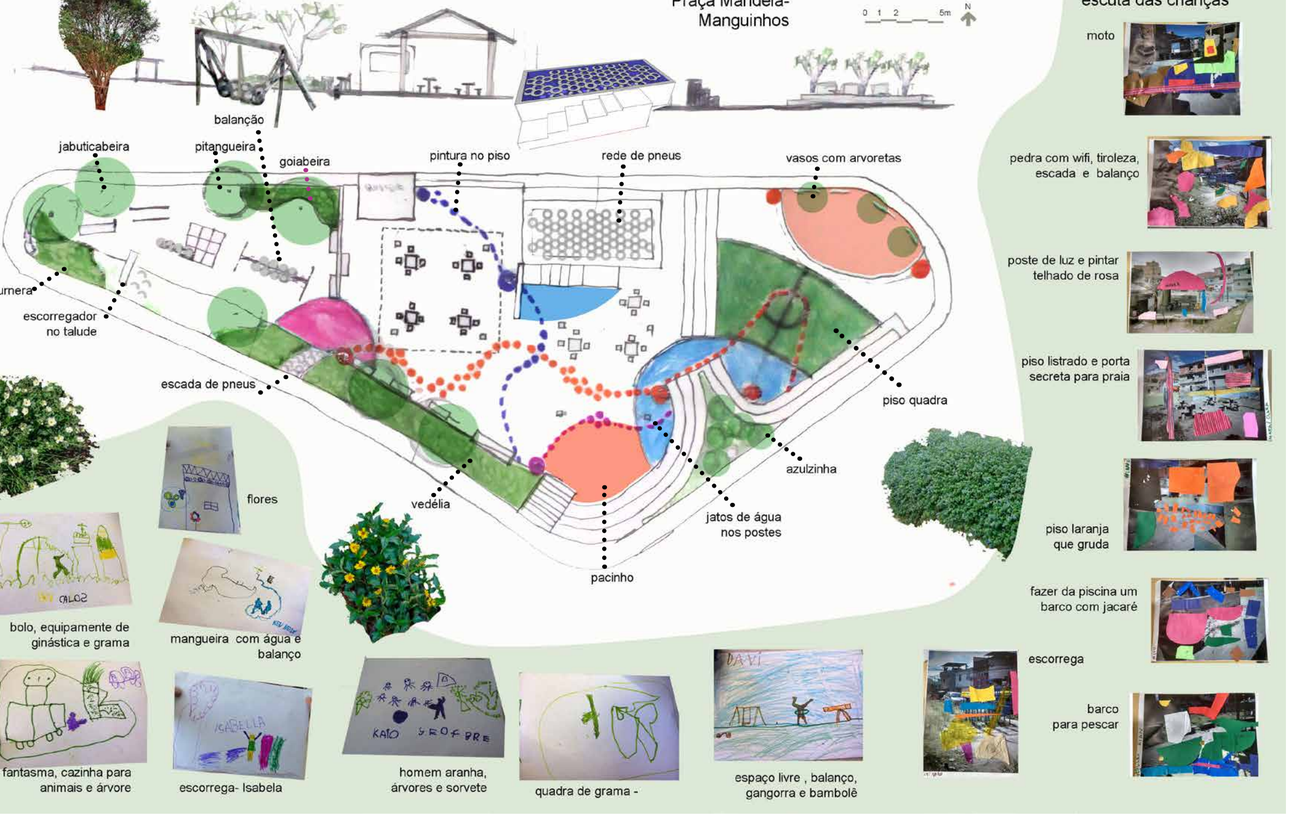
-Proposta

Assim, além de fazer a manutenção da praça, a proposta conectava os trechos da praça tirando bancos para criar acessos e os evidenciando a partir da pintura do piso. O primeiro trecho das arquibancadas se mostrou o mais adequado para fazer uma pintura de quadra devido ao isolamento do local, ausência de elementos como bancos e brinquedos, além da liberação do palquinho existente ocupado por um quiosque desativado. No segundo trecho, além de indicado piso com função lúdica para propiciar brincadeira através dele próprio, foi proposto que a piscina fosse coberta com uma rede de pneus, de forma que a área pudesse ser utilizada em uma brincadeira ou até mesmo para o descanso, e com este uso evitasse a acumulação de lixo da forma como vinha ocorrendo. Ao invés de reformar a piscina, foi proposto que se instalassem aspersores em pilares existentes (remanescentes de outra cobertura que também fazia parte da praça) para propiciar uma brincadeira lúdica com a água. No trecho do atual parquinho a proposta foi criar um fechamento com vegetação no sentido da rua, intervir nos brinquedos existentes com elementos de pneus. A partir da estrutura existente do balanço tradicional com capacidade para duas pessoas, a ideia foi criar um grande balanço que pudesse ser utilizado por mais crianças e ao menos tempo reduzisse a área de influência que o balanço comum necessita, para assim melhorar a circulação neste espaço. Também foi indicado o plantio de árvores frutíferas nativas, como pitangueira, jabuticabeira e goiabeira para complementar este espaço de brincadeira, amenizando a aridez do local e também proporcionando um pouco de sombra. Nos taludes foi proposto o plantio de forrações nativas, como Vedélia e Turnera, que se desenvolvem com facilidade, são de baixo custo e pouca manutenção (F.62).

Este projeto foi elaborado e revisto depois dos comentários e colocações da equipe do CECIP, e problemas que não foram atentados na primeira visita foram verificados. Foi realizada uma segunda visita com o intuito de conversar com os pedreiros que fariam a parte estrutural, pois não seria possível ser realizada essa parte da obra simultaneamente com as outras intervenções, que contariam com ajuda das crianças (F.63).



F.62 Estudo preliminar. Fonte: autora.



F.63 Proposta. Fonte: autora.

-Execução

Num prazo de 10 dias, os pedreiros ficaram responsáveis por consertar a cobertura, tirar os restos de revestimento da piscina, consertar o piso, mudar dois conjuntos de mesa e cadeiras de lugar, e abrir a passagem entre o parquinho e a parte central da praça.

A equipe da CECIP entrou em contato com a Companhia Municipal de Limpeza Urbana (COMLURB) que ficou responsável pela retirada do lixo, conserto do balanço, manutenção da área gramada e plantio das árvores. Também iria conseguir os pneus para realizar a rede de pneus e o balanço. Entretanto, devido à incerteza da disponibilidade de mão de obra para realizar o balanço e da organização da comunidade para reformar a piscina, estas ações foram suspensas. A comunidade também organizou, antes da data prevista para o mutirão, encontro com grafiteiros do local para iniciar os grafites das arquibancadas e muretas da praça. Os grafites trouxeram mensagens de paz, educação e cultura para a comunidade do Mandela (F.64-68).

Os tiroteios nas proximidades foram frequentes no processo do projeto, desde a escuta da população até a data marcada para a realização do mutirão. Na semana prevista para o início da atividade ocorreu a morte de um policial entre Manguinhos e Jacaré, e se intensificaram ações da polícia na região. Neste clima de tensão foi cancelado o mutirão. Na semana seguinte estava tudo aparentemente mais calmo e o mutirão foi remarcado para domingo, todos foram avisados que a atividade ocorreria neste dia. Voluntários e parte da comunidade já estavam lá quando foi iniciado um tiroteio na proximidade da praça. Os participantes tiveram que se abrigar nas casas mais próximas enquanto o tiroteio se aproximava da praça (F.69). E neste clima de violência não foi possível concluir o projeto, ainda colocando em risco a vida das pessoas que lá estavam.

Após o incidente a comunidade continuou mobilizada e alguns moradores levaram plantas para a praça. A CECIP continua em contato com a comunidade e conseguiu brinquedos de pneus para complementar as atividades.

F.64 Grafites na praça 1. Fonte: CECIP.

F.65 Praça após intervenção 2. Fonte: CECIP.

F.66 Grafites na praça 2. Fonte: CECIP.

F.67 Grafites na praça 3. Fonte: CECIP.

F.68 Praça após intervenção 2. Fonte: CECIP.

F.69 Marca de tiro. Fonte: CECIP.

F.70 Terra prometida. Fonte: Google Earth.

3.5. Assentamento Terra prometida (janeiro – abril 2017)

Em paralelo à atividade em Manguinhos, tive a oportunidade de participar de outro processo participativo para a construção de um parquinho no Assentamento Terra Prometida, vinculado ao Escritório Modelo da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFRJ, o Abricó.

A comunidade em questão fica localizada em uma área semi-rural com produção agrícola em Tinguá, no Município de Nova Iguaçu no Rio de Janeiro (F.70). Neste contexto, a estrutura familiar vem sofrendo mudanças com a inserção da mulher nos campos de trabalho. Assim, as crianças da comunidade não têm onde ficar em segurança, sendo organizada uma mobilização para criação de um parquinho.

A implantação do parquinho foi organizada pelo setor educativo do MST que reuniu artistas, professores, simpatizantes, para construir os seguintes brinquedos: uma rede de corda, um elefante de pneu e uma moto também de pneu, localizados embaixo da jaqueira que fica em um terreno doado por uma das moradoras. Com o passar do tempo, a comunidade solicitou uma nova intervenção em que tivessem brinquedos mais tradicionais, com o argumento de que as crianças já não estavam mais utilizando o espaço. Assim, foram desenvolvidas atividades e uma proposta de projeto realizada pelo Abricó em parceria com a comunidade do MST e simpatizantes, para a reforma do parquinho no assentamento Terra Prometida.

-Visita e escuta das crianças e comunidade

Foi realizada uma visita no dia 28/01/2017 organizada pela equipe do Abricó para conversar com a comunidade. Para a visita foi prevista uma conversa semiestruturada, com apresentação de referências de espaços de brincar de acordo com o que a equipe teria condições de construir.

Chegando ao local nos reunimos com os 12 integrantes do Abricó, membros da comunidade e simpatizantes. Apresentamos a dinâmica de atividades para o dia, depois pedimos a todos que falassem sobre os desejos para o projeto do parquinho. As crianças não se sentiram confortáveis de responder a pergunta e ficaram caladas. Os adultos falaram do desejo por parquinho com brinquedos tradicionais, e da importância do parquinho para a comunidade, pois as crianças ficavam brincando nas proximidades das vias. Iniciou-se uma discussão sobre as problemáticas da região, necessidade de resistência do movimento com relação à manutenção das conquistas do assentamento e as dificuldades e conflitos nas relações com a cidade de Nova Iguaçu, questões de segurança e insegurança quanto às propriedades de terra.

Após esta situação sugeri que as crianças me apresentassem o local, e me aproximei delas oferecendo minha máquina fotográfica e celular para elas tirarem foto de onde brincavam, pedindo que me levassem ao local onde brincavam. Em um primeiro momento eles exploraram a máquina, e quiseram ver no meu celular se havia algum joguinho que pudessem brincar. Enquanto isso, o grupo de adultos continuou as discussões sobre a situação do assentamento.

Após essa etapa, foram apresentados cartões previamente preparados com imagens de parquinhos como referência (F.71-72). As crianças e adultos foram convidados a marcarem quais daquelas referências eles mais gostavam. As crianças marcaram diversas imagens, como se fossem imagens para ficar com elas. Em um dado momento uma delas indagou se, em uma das imagens, o pé do menino que estava brincando estava quebrado. Quando respondemos que poderia estar quebrado, ela respondeu que não queria aquele brinquedo, pois não queria quebrar o pé.

Depois de selecionarem as imagens, as crianças ficaram com vontade de sair para tirar as fotos (F.74). Quando saímos, as crianças foram tirar foto do pasto, depois do bezerro que tinha acabado de nascer (F.73); neste momento, a menina que morava na casa em frente ao parquinho se juntou a nós. Ela foi perguntar à mãe se poderia ir conosco, pois ela não tem permissão para brincar com os meninos. As crianças falaram que não brincavam no parquinho porque as vacas ficavam por lá, e realmente as vacas estavam na região. Fomos para o parquinho que havia sido construído, pois as vacas já haviam saído de lá. Ao chegarmos ao local (F.75-77), nos mostraram o acesso ao parquinho, mas como o mato estava alto, as crianças preferiram passar debaixo da cerca de arame farpado. Começaram a brincar no brinquedo de corda e a subir nas goiabeiras que estavam na área.

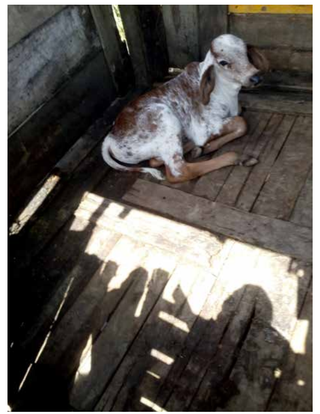
As crianças foram ficando confortáveis e confiantes com a nossa presença, nos acompanhando por todos os lados sem parar de brincar. E em cada lugar, elementos que ali estavam eram motivos de brincadeira. Brincadeiras nas árvores, luta, passeio de carroça (F.78-80). Em um dado momento, quando estávamos de volta ao parquinho, uma menina agradeceu por estarmos com eles, pois assim podiam brincar no brinquedo de corda que é perigoso para irem sozinhos devido aos riscos de serem picados por cobras.

Com a visita foi possível perceber que as crianças, desde que acompanhadas, tinham muita desenvoltura física e brincavam com o que estava no contexto. Dessa forma exemplifica a necessidade da confiança que Winnicott (1975) coloca para existir a brincadeira. A partir do momento em que as crianças começaram a sentir confiança de que havia pessoas no entorno para cuidá-las e ampará-las caso alguma coisa acontecesse, elas brincaram livremente, sem medo que corressem riscos.

O espaço destinado ao parquinho existente não proporciona esta segurança devido ao mato alto que dificulta o acesso, apesar de estar em um lugar estratégico na comunidade, por se encontrar em uma esquina próxima às casas da vila. Como não é um ambiente que considera a intergeracionalidade da comunidade, sem outros elementos que propiciam o estar, o parquinho fica abandonado e as crianças não se sentem seguras de brincarem sozinhas neste local, preferindo ficar próximos às vias e nos quintais das casas onde tem algum adulto.

F.71 Cartão com referências. Fonte: Autora

F.72 Cartão com referências. Fonte: Autora



F.73 Registro crianças_bezerro. Fonte: acervo autora

F.74 Registro crianças. Fonte: acervo da autora

F.75 Parquinho. Fonte: acervo da autora.

F.76 Fundação estrutura areial. Fonte: acervo da autora.

F.77 Crianças brincando em brinquedo de cordas. Fonte:acervo da autora.

F.78 Crianças brincando em árvore. Fonte: acervo da autora

F.79 Registro crianças. Fonte: acervo da autora.

F.80 Crianças brincando de luta. Fonte: acervo da autora.

-Proposta

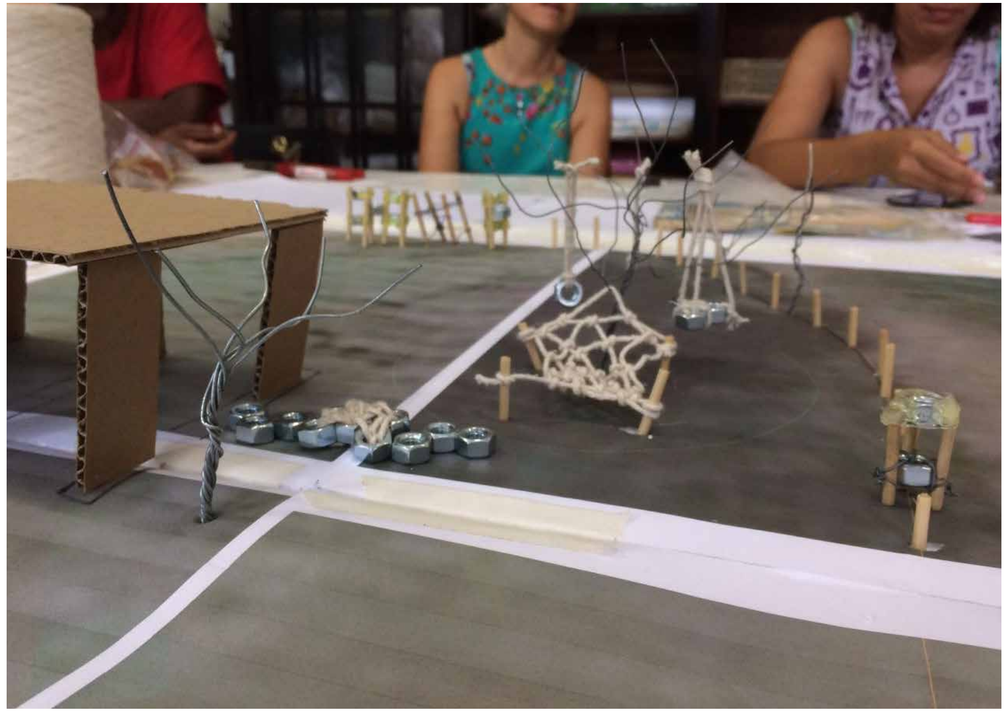
Dessa forma, após a visita de reconhecimento da área e das reflexões que surgiram dessa vivência, realizamos encontros para a realização de um projeto para o parquinho. Este projeto procurou trazer elementos de uma praça com atividades não somente para crianças. O acesso foi pensado como uma "cerca-brinquedo", que fosse um limite para as vacas e um obstáculo/brinquedo para as crianças. Verificamos que a rede continua sendo um elemento interessante para a brincadeira, de forma que o espaço seria complementado com outros brinquedos proporcionando um circuito de brincadeiras. Foi criado também um espaço coberto com brinquedos de espuma de taipa de pilão, com acesso por pontes de brinquedos. Para finalizar, foram propostos uma quadra e espaços de estar (F.81-83).

Na visita seguinte, uma maquete com o projeto foi apresentada para a comunidade(F.84-85). Mas neste momento ainda estava incerto o local onde seria o parquinho. A família proprietária do terreno estava resistente. Chegando lá, após mais uma conversa ficou acordado que o parque seria no local planejado anteriormente. Estavam presentes os garotos e os mesmos integrantes do movimento. As ideias foram aprovadas por praticamente todos os participantes, somente um menino que não estava presente na atividade anterior questionou a falta dos brinquedos tradicionais.

Ora por motivos internos do Grupo Abricó, ora por questões temporais e políticas, a primeira atividade de mutirão ocorreu em meados de julho. Nesse mutirão foram implantadas a quadra e as cercas para garantir que as vacas não ocupassem o espaço. Considerando as circunstâncias, não pude dar prosseguimento a este processo. Com a desmobilização do Abricó e a mudança da liderança da comunidade, o desenvolvimento do parquinho foi realizado por outro mutirão com presença da comunidade e simpatizantes.

Esta etapa do processo, iniciada em parceria com o Escritório do Abricó, tomou um caminho próprio na qual a comunidade passou a se empoderar desse espaço, realizando atividades, brincadeiras e futebol. Assim as intervenções realizadas foram um catalizador de ações realizadas pela comunidade e para a comunidade, sem a necessidade de uma intervenção interna.

F.81 proposta realizada com Abricó. Fonte:Abricó



F.82 Proposta realizada com Abricó. Fonte: Abricó.

F.83 Brinquedo -cerca e casa de taipa de pilão. Fonte: Abricó.

F.84 Apresentação para a comunidade. Fonte: Abricó.

F.85 Devolutiva das crianças. Fonte: Abricó.

1.2. Relação com referencial teórico

Com essas atividades, foram possíveis aproximações práticas com a temática escolhida que por ora confirmam e qualificam o que foi abordado no referencial teórico como seguem no quadro a seguir:

ATIVIDADE	CONFIANÇA/ LIBERDADE	ACESSO	ABERTURA/ DIVERSIDADE	PARTICIPAÇÃO
OFICINA DE PROJETO	A região apresenta um situação que possibilita um sentimento de confiança, No projeto buscou medidas para envolver a comunidade na segurança das crianças	O acesso aos espaços livres públicos fica prejudicado pela preponderância do automóvel, pela velocidade, pelo uso das calçadas como estacionamento. Em paralelo a falta de manutenção das vias também prejudica o acesso.	Em todas as praças os equipamentos projetados para brincar eram os mesmos e os espaços definidos e muitas vezes cercados dificultam uma atividade Inter geracional	Neste projeto não foi realizada atividades e processos participativos, sendo a visão do arquiteto sobre o problema.
OFICINA DO BRINCAR NA CIDADE	Percepção do carro como limitador Meninos do bairro já andavam com mais liberdade e confiança	Mau cheiro dificulta a apropriação do mangue, acesso definido pela decisão dos pais	Poucas opções de espaços de lazer, praças laia Garcia, Cocotá e corredores esportivos vistos como as únicas opções	Desejo, entusiasmo na participação
OFICINA DO BRINCAR NO GINÁSIO	Segurança noite e dia Morros associados a perigo Trânsito nas vias Violência Controle da escola	Lixo Falta de manutenção das ruas Vias esburacadas, poluição da Baía Falta de acesso e interação com a água nos espaços livres	Falta de espaços para onde possam ir brincar livremente em autonomia Praia como lugar de ir e brincar.	Empoderamento Privilégio de ser escutados
MANGUINHOS	Violência	Carros Lixo Falta de manutenção Importância do piso, não só cuidado, mas também lúdico.	Imaginam múltiplas atividades para um mesmo lugar Associação da piscina com barco e jacaré	As crianças ficaram envolvidas na realização da atividade
TERRA PROMETIDA	Falta de adultos próximos ao lugar da brincadeira– Desconfiança com brinquedo que oferece risco de machucar	Valas Falta de manutenção Vacas invadindo a área Mato alto Sem visibilidade dos adultos	Crianças brincam livremente, se relacionam com os elementos da paisagem de forma fluida sobem em arvores, se balançam brincam de lutinha desde que tenha um adulto nas proximidades.	A medida que foram criando confiança, interagiram, brincaram junto e brincaram entre eles

4

PERCURSO TUBIACANGA

Em 2016 o vínculo entre os grupos de pesquisa SEL-RJ e GAE e o Movimento Baía Viva se restabeleceu a partir do desenvolvimento da disciplina Projeto de Arquitetura III (PAIII) ministrada pela Profa. Dr. Vera Regina Tângari, com a participação dos alunos de quinto período do curso de Arquitetura e Urbanismo da FAU-UFRJ, com o intuito de projetar uma escola de ensino fundamental da primeira até a nona série inserida nos conceitos do Território Educativo para o bairro e comunidade de Tubiacanga.

Durante a disciplina, os alunos evidenciaram uma falta de infraestrutura e equipamentos urbanos durante a análise do território. Com base nos dados levantados, cada equipe realizou o projeto de equipamento educacional e território educativo e, em fevereiro de 2017, como parte do encerramento da disciplina, foi realizada uma apresentação dos projetos dos alunos para a comunidade. Com esta atividade foi possível identificar a necessidade de uma intervenção na área localizada entre as comunidades de Tubiacanga e Parque Royal (Figura xx) como forma de impedir futuras invasões e melhorar a segurança no percurso entre essas duas áreas.

Com isso em mente, os moradores, em conjunto com os representantes do Movimento Baía Viva,expressaram o desejo de se pensar o projeto de um Parque Urbano Público que pudesse cumprir e oferecer tais demandas. Essas demandas foram a motivação da organização em junho de 2017 da Oficina de Projeto do Território Educativo em Tubiacanga (OF-TET).

A partir da necessidade de uma devolutiva para a comunidade e de aprofundar a escuta das crianças foram realizadas as Oficinas Tubrincanga,em julho de 2017 no Clube Fleixeiras localizado na comunidade, e na FAU-UFRJ, em agosto de 2017. O projeto desenvolvido teve que conciliar as demandas a partir da escuta de adultos e crianças além da leitura das limitações trazidas pelos elementos biofísicos e pela estrutura adjacente do aeroporto, conforme será apresentado a seguir. O estudo preliminar foi apresentado em eventos da comunidade no Fórum Baía Viva e na Reunião Pública da Ilha do Governador, ambos em agosto de 2017.

4.1. Contexto Tubiacanga

Tubiacanga é um bairro da Ilha do Governador localizado na Área de Planejamento 3-AP3 da cidade do Rio de Janeiro, a noroeste da área central (F.86). O bairro fica ao norte do Aeroporto Internacional Antônio Carlos Jobim, encontrando-se isolado dos demais bairros da Ilha do Governador (F.87) e implantado em terreno comprimido entre o aeroporto e a Baía da Guanabara (F.88). A ocupação do seu território foi consequência da remoção de duas comunidades anteriormente assentadas em local onde atualmente funciona uma das pistas do aeroporto.

No dia 26 de setembro de 2017, foi promulgado decreto pela Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro que legitima Tubiacanga como um bairro na justificativa, segundo texto do decreto, de valorizar o potencial de polo gastronômico valorizando a atividade pesqueira realizada pela colônia de pescadores[5]. Cabe destacar que já havia um projeto de lei municipal no 783/2014 com esse objetivo.

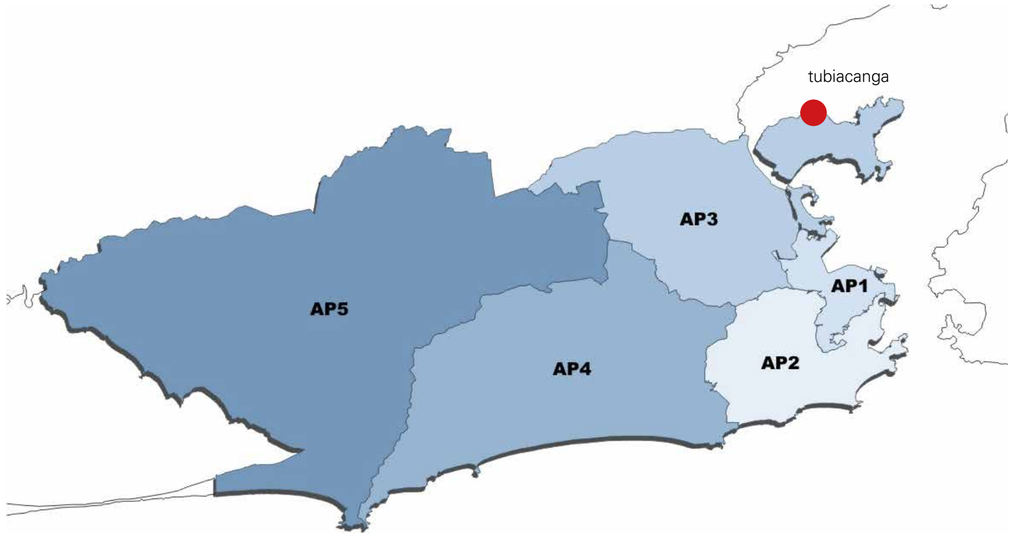
Atualmente o processo de ocupação ainda passa por problemas de acessibilidade, saneamento e pressões do poder legislativo municipal, apoiadas pelo mercado imobiliário e de planos de investidores privados relacionados ao aeroporto.

O território selecionado para a projeção do Parque Urbano Público localiza-se entre as comunidades do Parque Royal e de Tubiacanga e está constituído por uma área alagável e outra seca. A área seca é por sua vez subdividida em diversos espaços apropriados por múltiplos usos: local adotado para cultos religiosos, o Monte de Orações; trecho utilizado por praticantes de motocross e bicicross; e outro setor sem uma apropriação definida.

Relatos da comunidade durante a Oficina de Projeto do Território Educativo em Tubiacanga (OF-TET)evidenciaram a falta de segurança no lugar, tendo como única via de acesso a Estrada de Tubiacanga, com 2km de extensão, que liga a avenida Bráz Crispino, no bairro da Portuguesa, e o acesso ao bairro. A falta de iluminação e de uso permanente tornou a extensão do território onde se propôs o parque em uma "terra de ninguém", com casos de descarte de lixo, queima de carros, estupros e desova de corpos. Outra questão levantada durante a apresentação para a comunidade do projeto de território educativo da disciplina de PAIII foram os casos de invasões realizados pela comunidade do Parque Royal.

5 mail.camara.rj.gov.br/apl/legislativos/scpro1720.nsf/0/8322580830061f31803257cb30063578a?OpenDocument.

ÁREAS DE PLANEJAMENTO RIO DE JANEIRO



F.86 Localização no Rio de Janeiro. Fonte: Prefeitura do Rio de Janeiro <http://www.rio.rj.gov.br/web/smu/exibeconteudo?id=4481419>

BAIRROS DA ILHA DO GOVERNADOR

F.87 Localização Tubiacanga na Ilha do Governador. Fonte: Google Earth 2016.

FOTO AÉREA TUBIACANGA E ÁREA ADJACENTE

F88 imagem aérea Tubiacanga e área adjacente. Fonte: Google Earth 2016.

a) Aspectos biofísicos

Conforme debatido anteriormente nessa Dissertação, na brincadeira os primeiros limites são aqueles que o próprio lugar apresenta e contribuem para a qualificação do espaço fazendo dele único e o brincar interage com eles vinculando a criança com o lugar. Assim é necessário compreender estes limites para definir as intervenções propostas para o lugar. Cabe destacar que a área selecionada para projeto o bairro de Tubiacanga, oficializado em setembro de 2017, ocupa uma área de aproximadamente 19 ha, estendendo-se desde o acesso ao bairro até a comunidade do Parque Royal. Os aspectos biofísicos existentes são condicionados pela inserção em área insular e são descritos abaixo.

A Ilha do Governador passou por diversos processos de aterramento, e o aterro realizado no bairro do Galeão para a construção do aeroporto internacional foi um dos mais significativos sendo que o território de Tubiacanga é em parte resultado desse movimento (F.89). O relevo da ilha faz parte dos maciços montanhosos que antecedem a cadeia marítima (IPANEMA, 2013), mas, com a construção do aeroporto, os morros de Fleixeiras, Itacolomy e Tubiacanga foram sacrificados. Dessa forma, o relevo de Tubiacanga apresenta uma pequena variação de alturas e declividades suaves na maior parte do território, e ainda mantém resquícios do relevo original com cota máxima de 22m.

A orla marítima do Rio de Janeiro apresenta uma temperatura anual superior a 20°C e com altos índices de umidade, gerando uma sensação térmica de calor, amenizada pelos ventos e brisas marítimas. Segundo os levantamentos climáticos realizados pelo *Windfinder*, o ventos Sudeste são predominantes na região, com uma intensidade moderada, atingindo o nível 4 na escala Beaufort[6].

O trecho entre Tubiacanga e Parque Royal apresenta pequenos cursos d'água que deságuam na Baía de Guanabara, compondo seu sistema de drenagem superficial, integrando a micro bacia do Galeão à macro bacia da Baía da Guanabara. Segundo os dados do site Windfinder citado anteriormente, as marés variam em torno de 1 metro nos períodos de lua nova ou lua cheia e 30 centímetros durante a lua minguante ou crescente (WINDFINDER). As chuvas no Rio de Janeiro ocorrem durante o ano inteiro, com mais intensidade no período do verão. A partir dessas condições, o bairro de Tubiacanga, por encontrar-se no nível do mar e com uma variação altimétrica pequena, é vulnerável a inundações.

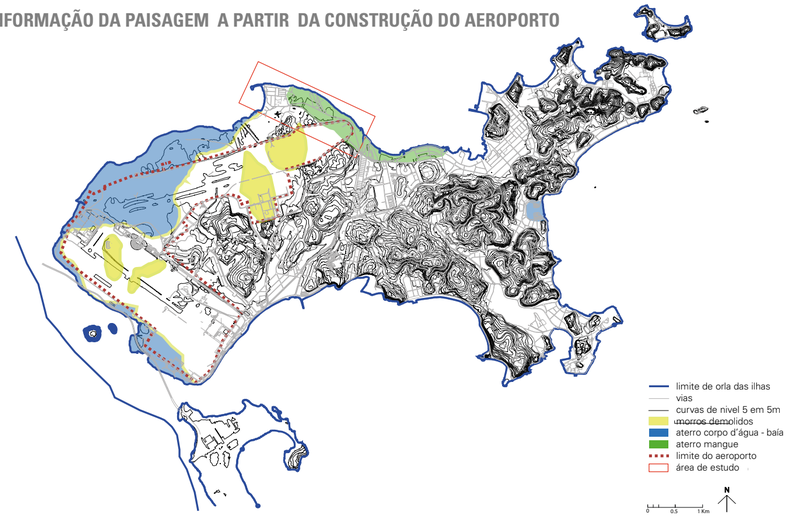
As águas da Baía de Guanabara encontram-se impróprias para banho com um elevado grau de contaminação por resíduos sólidos, domésticos e industriais, intensificado a partir de 2000 em função do vazamento de óleo decorrente de um problema originado nas tubulações da refinaria de Duque de Caxias (MMA, 2001). Além desses aspectos, Tubiacanga encontra-se em frente ao local do antigo Aterro Metropolitano de Jardim Gramacho, fechado em 2012, tendo qualidade de suas águas ainda mais prejudicadas neste trecho devido à contaminação por chorume proveniente do aterro santitário que funcionou por mais de 30 anos[7].

6 https://www.windfinder.com/windstatistics/galeao_ilha_governador.

7 www.lixo.com.br/content/view/154/265/

https://oglobo.globo.com/economia/rio20/aterro-sanitario-de-gramacho-enfim-desativado-5107897.

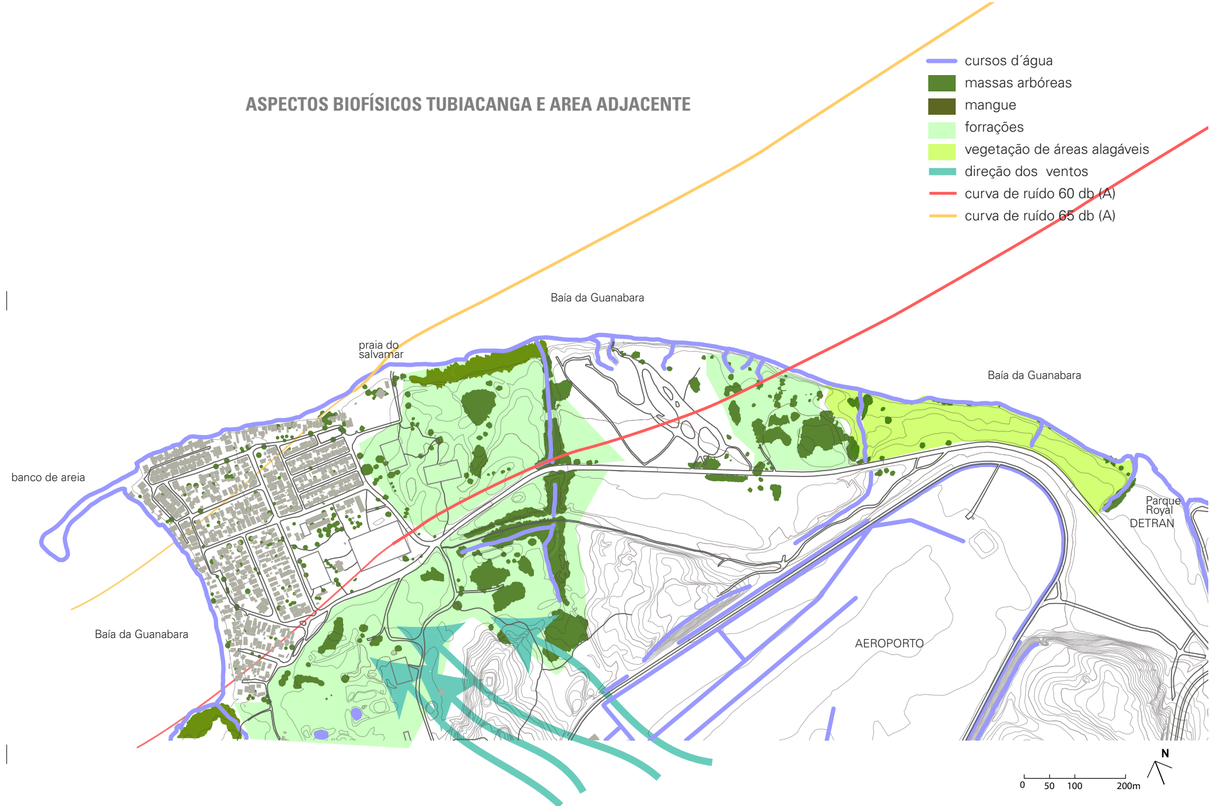
CONFORMAÇÃO DA PAISAGEM A PARTIR DA CONSTRUÇÃO DO AEROPORTO



F.89 Topografia Ilha do Governador. Fonte: autora e Daniel Mendoça com base no Mapa cadastral da Ilha do Governador de 1922.

Segundo Ipanema (2013), a vegetação da Ilha do Governador era originalmente composta por mangues e restingas nas planícies com solo lodoso e arenoso e Mata Atlântica nos morros formados de granito e gnases decompostos. Atualmente conservam-se algumas áreas como a APARU do Jequiá, o parque Marcello de Ipanema no Jardim Guanabara e em áreas de uso dominial no Galeão e Freguesia. Nos arredores de Tubiacanga ainda se vem remanescentes desse tipo de vegetação (F.90).

ASPECTOS BIOFÍSICOS TUBIACANGA E AREA ADJACENTE



F.90 Aspectos biofísicos Tubiacanga. Fonte: autora e Daniel Mendoça com base no trabalho dos alunos de PAIII

b) População

Segundo foi estudado junto aos referencias teóricos, os limites se estabelecem a partir das relações com os outros, de forma que a população envolvida estabelece outra camada de limites que contribui na configuração do espaço do brincar. Nesse sentido, buscaram-se informações sobre a população residente em Tubiacanga e na Ilha do Governador.

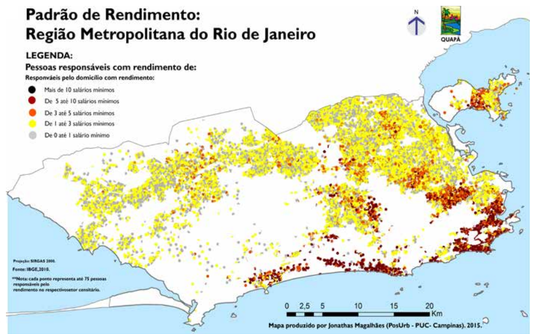
A Ilha do Governador, segundo dados do Censo Demográfico de 2010 (IBGE, 2011), compreendia uma população de 210 mil habitantes, representando aproximadamente 3,4 % da população do Rio de Janeiro. A Ilha é dividida em 14 bairros: Galeão, Portuguesa, Jardim Guanabara, Jardim Carioca, Tauá, Moneró, Bancários, Freguesia, Cocotá, Cacuia, Praia da Bandeira, Pitangueiras, Zumbi e Ribeira. Segundo os dados do Censo de 2010, a densidade populacional dos bairros Bancários, Galeão e Cacuia é baixa (50 a 100 hab/ha), porém essa densidade é diluída devido às grandes áreas de uso dominial ou proteção ambiental, conforme mapeamento realizado pelo grupo SEL-RJ. Já Pitangueiras apresenta a maior densidade da Ilha (150 a 250 hab/ha).[8]

Com relação à distribuição de renda, segundo o mapa elaborado por Jonathas Magalhães Pereira da Silva, há concentração de rendas mais altas no Jardim Guanabara e Portuguesa, e rendas baixas no Galeão, Jardim Carioca e Bancários (SILVA, 2015)(F.91). Os bairros com menor renda apresentam um índice maior de população infantil, até 14 anos, chegando a representar 25% ou mais da população no caso do bairro do Galeão (IBGE, 2011) (F.92).

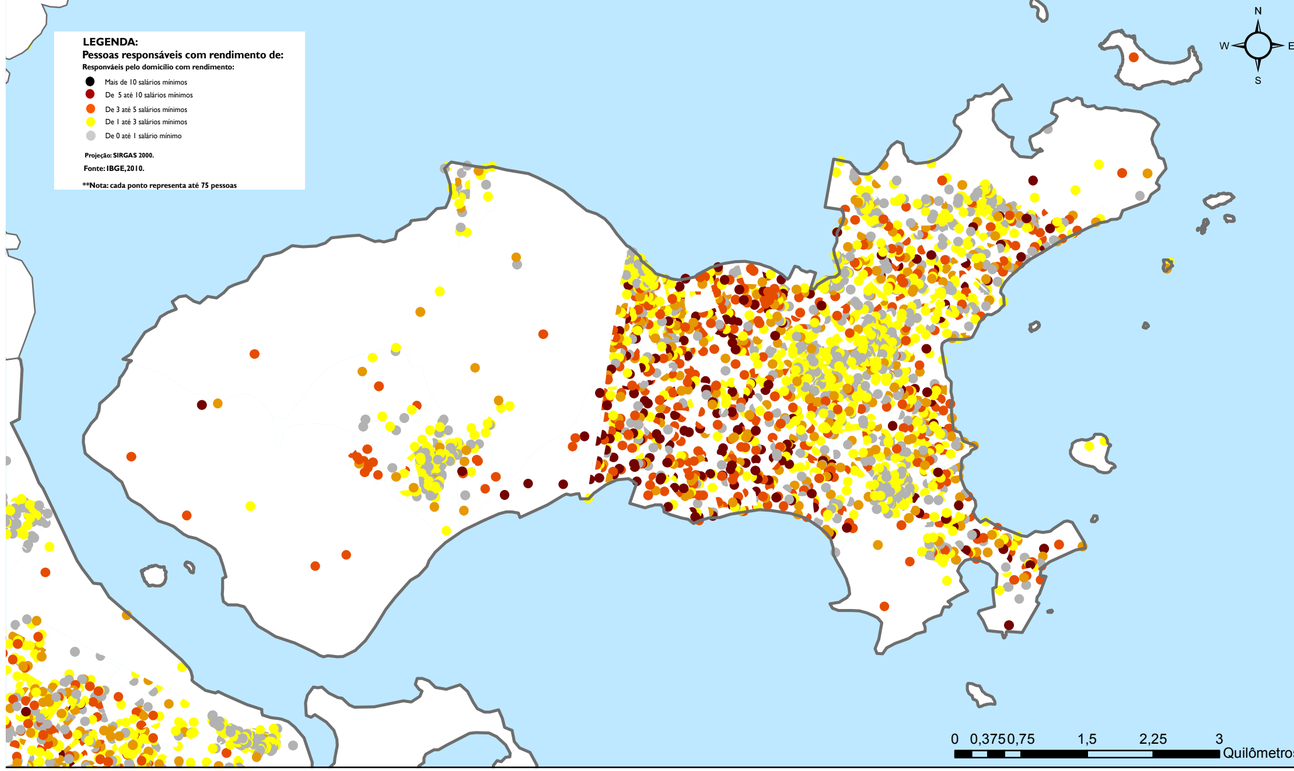
8 http://portalgeo.rio.rj.gov.br/armazenzinho/web/imagens/09_Densidade_demografica_2010.pdf.

Neste contexto Tubiacanga, como bairro não oficial em 2010, integrou os dados do bairro do Galeão, de forma que não foram encontrados dados específicos sobre a sua população, estimando-se cerca de 2000 habitantes, sendo destes 500 entre 0 a 14 anos. A renda per capita é de 0 a 3 salários mínimos, sendo as principais atividades econômicas a pesca, o aeroporto e o comércio local, destacando-se o Shopping Ilha Plaza, situado na Ilha do Governador.

Historicamente, sua comunidade foi formada a partir das remoções nas diversas etapas de construção e ampliação do antigo Aeroporto do Galeão, a partir dos anos 1950, abrigando as comunidades pesqueiras de Flexeiras e Itacolomi. Nesse processo de resistência, as questões fundiárias representam uma dificuldade para a comunidade se afirmar, uma vez que a maioria dos moradores encontra-se em situação irregular de propriedade do imóvel que habitam (F.93-94).

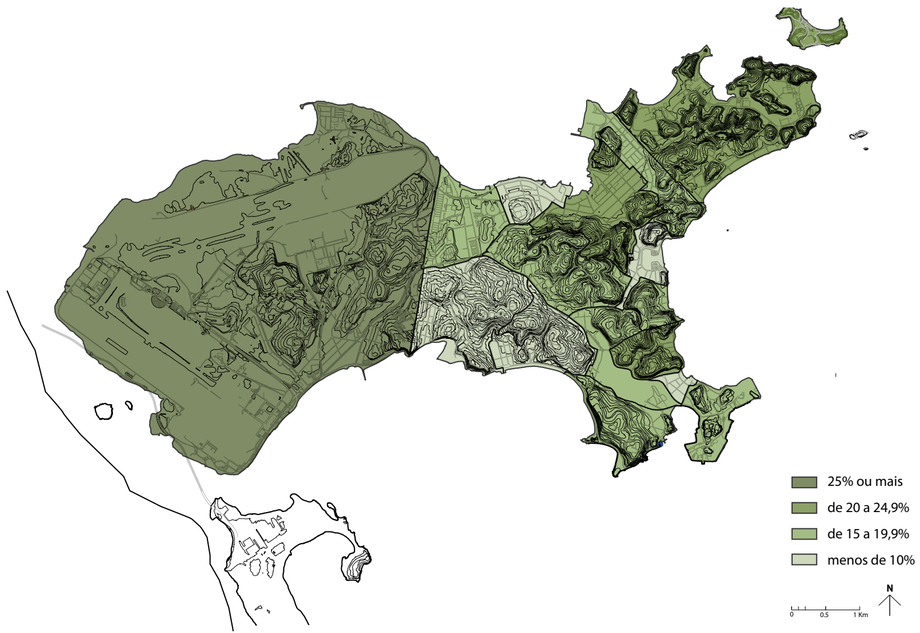


F.91 Padrão de rendimento: Região Metropolitana do Rio de Janeiro. Fonte: Jonathas Magalhães base no Censo 2010.



F.92 Padrão de rendimento: Ilha do Governador, Rio de Janeiro. Fonte: Bruno Ragi, Jonathas Magalhães base no Censo 2010.

PORCENTAGEM DA POPULAÇÃO INFANTIL (0-14 ANOS)

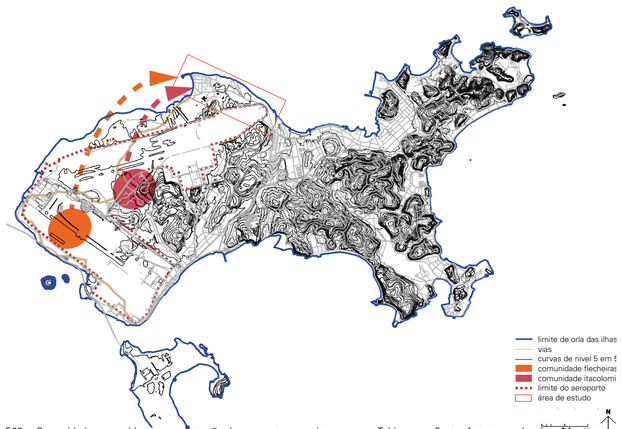


F.93 População Juvenil na Ilha do Governador. Fonte: autora e Daniel Mendonça com base no Censo 2010.

Com isso, no período que antecedeu a realização dos eventos internacionais de grande porte na cidade do Rio de Janeiro, como a Copa do Mundo em 2014 e os Jogos Olímpicos em 2016, a comunidade vivenciou ameaça de uma nova remoção ocasionada pela demanda, não comprovada tecnicamente, de expansão da infraestrutura aeportuária. Este fato suscitou a organização política dos moradores como forma de resistência e, em setembro de 2017, o bairro de Tubiacanga foi finalmente oficializado, representando uma sinalização que a comunidade não deverá sofrer novas remoções.

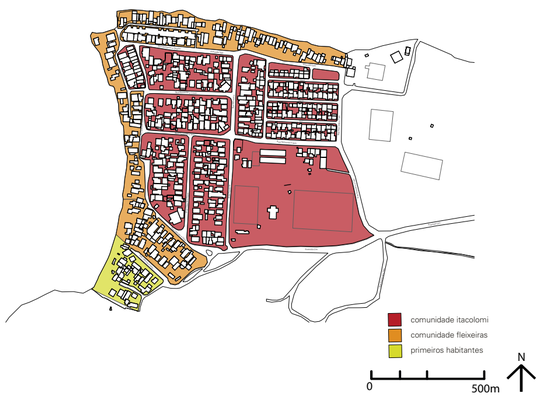
Apesar dessa luta que uniu a comunidade, os moradores vivenciam conflitos internos, como por exemplo, entre associação de moradores e associação de pescadores. Estes conflitos não serão abordados e nem foram esclarecidos durante a pesquisa, porém influenciaram no público que participou das atividades.

REMOÇÕES A PARTIR DA CONSTRUÇÃO DO AEROPORTO



F.95 Comunidades removidas para construção do aeroporto que migraram para Tubiacanga. Fonte: Autora com base no Mapa cadastral da Ilha do Governador de 1922.

LOCAÇÃO DAS COMUNIDADES EM TUBIACANGA



F.94 Fases de ocupação. Fonte: Alunos PA3-2016-2.

c) Usos e limitações

Tubiacanga é um bairro residencial que apresenta pequenos comércios locais e igrejas para o atendimento da comunidade. Porém sofre uma série de pressões devido a usos próximos como as pistas do aeroporto, o oleoduto da Petrobrás e a oferta de atividades que atraem público externo: o Monte de Orações, locais para paintball, motocross, bicicross, campos de futebol e restaurantes (F.95).

O aeroporto no entorno oferece uma série de limitações no bairro. Devido à proximidade da rota de pousos e decolagens o número de pavimentos das edificações é limitado em até 3 andares. O ruído provocado pelo fluxo de aviões condiciona o limite de ocupação do solo, pois a ANAC estabelece o Plano de Zoneamento de Ruído (PZR) em aeroportos com fluxo intenso, para regulamentar a ocupação considerando as atividades possíveis de serem realizadas de acordo com esses níveis de ruído pré-estabelecido.

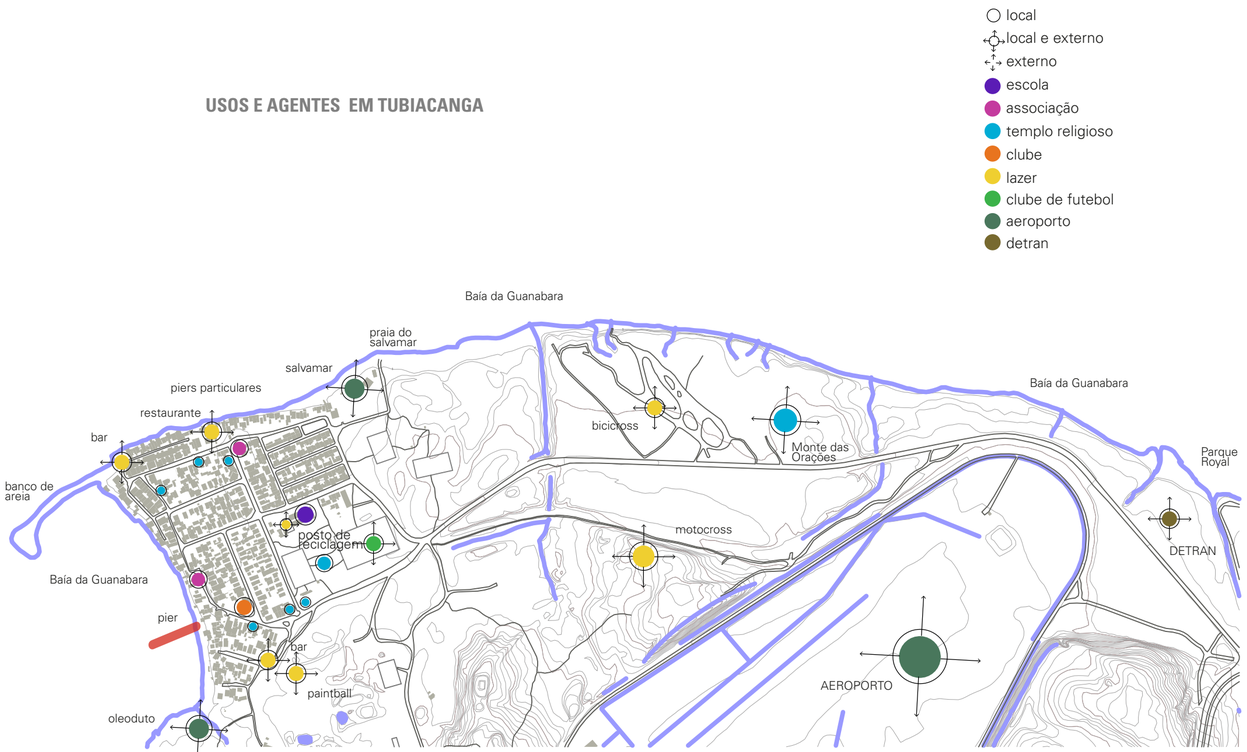
Como limitação complementar imposta ao entorno do aeroporto, deve-se a evitar o incremento da avi-fauna local, pois amplia o risco de acidentes aéreos e, dessa forma, o adensamento da vegetação do entorno deve ser moderado com a orientação de técnico A forma com que a pesca vem sendo realizada também representa uma ameaça, pois restos orgânicos que ficam acumulados nas orlas e ancoradouros locais atraem aves, como urubus, que podem interferir em pousos e decolagens de aeronaves. Por essa mesma razão, as brincadeiras com pipa também oferecem perigo.

A tubulação de óleo que alimenta o aeroporto estabelece o limite de ocupação da área a oeste, pois se estende entre o aeroporto e a Baía de Guanabara. É uma área não edificante por oferecer riscos de vazamento. Dessa forma a Petrobrás busca oferecer contrapartidas para as comunidades afetadas, com possibilidades de incremento da qualidade de vida dos bairros9.

Dentre as limitações de usos internos à comunidade, destaca-se o funcionamento de depósito de lixo para reciclagem em imóvel localizado ao lado da única escola pública existente, que oferece condições negativas de higiene e saúde pública aos alunos e moradores de sua cercania.

9 www.transpetro.com.br/pt_br/responsabilidade-social.html#8a9d2afc46fcbc460147a673cd650c95

USOS E AGENTES EM TUBIACANGA



F.96 Usos e agentes. Fonte: autora com base nos levantamento realizado pelos alunos de PA3.

d) Fluxos

Como apresentado no referencial teórico, a qualidade do acesso vai interferir na utilização do espaço para o brincar pelas crianças. Desta forma para compreensão e intervenção na paisagem se fez necessário analisar os dados referentes aos acessos viários.

A Ilha do Governador está conectada com a área continental do Rio de Janeiro pela ponte do Galeão construída em 1949. Atualmente é a principal forma de acesso à Ilha, sendo que a ponte recebe os fluxos do aeroporto, da Ilha do Governador e da Linha Expressa Presidente João Goulart-Linha Vermelha, dificultando e congestionando o percurso entre a Ilha do Governador e a área continental.

O acesso pelas barcas, que poderia contribuir para a fluidez do trânsito, é realizado desde o Terminal de Cocotá, no bairro de Cocotá,e a Praça XV, no centro da cidade do Rio de Janeiro, com horário de funcionamento de manhã da Ilha para o Centro e ao fim da tarde do Centro para Ilha. Esse transporte perde força à medida que os horários limitados aos grandes fluxos e o transporte público interno da ilha são insatisfatórios e insuficientes, reforçando a opção pelo transporte individual.

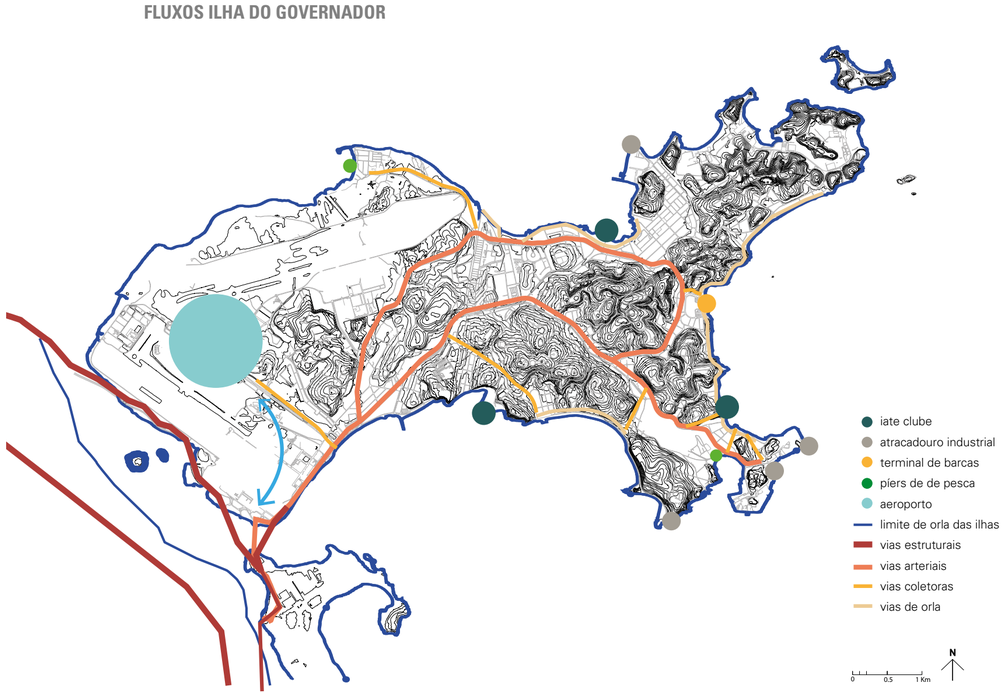
O acesso aéreo intercontinental, realizado pelo Aeroporto Internacional Antônio Carlos Jobim, influencia no cotidiano dos moradores de Tubiacanga, desde a frequência de pousos e decolagens, que afetam o território do ponto de vista sonoro, até o transporte de passageiros que chegam à cidade do Rio de Janeiro, pois transitam pela Ilha do Governador intensificando o fluxo ilha – continente (F.96).

Neste contexto em escala geral Tubiacanga é uma "ilha" dentro da Ilha e encontra-se conectada ao tecido urbano da Ilha do Governador pela Estrada Tubiacanga, com uma distância de 2 km da comunidade do Parque Royal e do bairro da Portuguesa. Apesar das distâncias não serem tão longas, há dificuldade de oferta de transporte público, elevando o risco em casos de urgência. Relativo ao transporte público, como já citado anteriormente, a Estrada de Tubiacanga não oferece segurança aos moradores pois não atende às necessidades da comunidade, sendo que os motoristas de ônibus e vans não seguem uma escala fixa de horários.

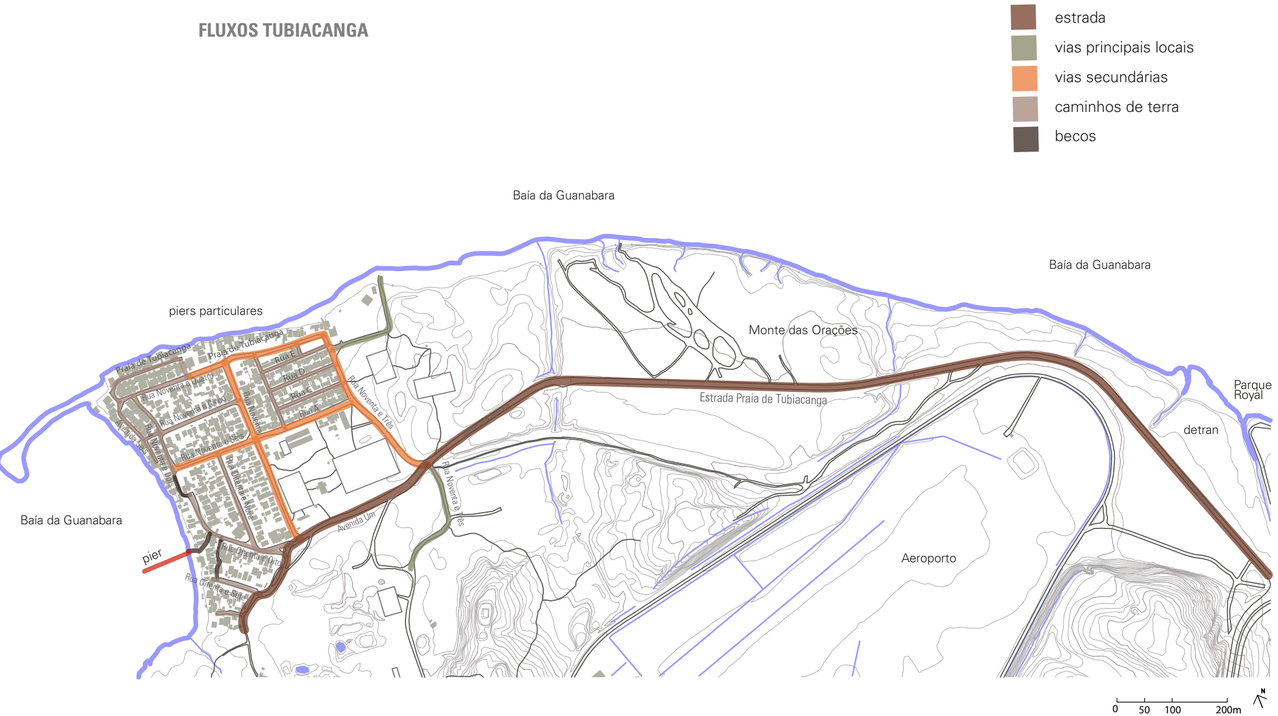
O bairro de Tubiacanga se organiza com as vias principais configurando dois eixos centrais, norte – sul, leste – oeste, complementado por vias periféricas e por vias internas (F.97).

A atividade pesqueira gera um fluxo de circulação hidroviário. Muitos pescadores utilizam os currais pesqueiros para realização de sua atividade, e alguns barcos maiores saem para alto mar, prática mais recorrente devido às condições da Baía de Guanabara, ao assoreamento das margens de Tubiacanga, e à poluição. Esses fatores dificultam o desenvolvimento da atividade, sendo que as estruturas de acesso e manutenção das embarcações se encontram em situação precária e demandam de melhorias nos atracadouros.

A Associação de Pescadores de Tubiacanga –APELT, em parceria com o Movimento Baía Viva, se mobiliza pela execução do projeto de reforma do atracadouro existente.



F.97 Fluxos Ilha do Governador. Fonte: autora e Daniel Mendonça com base no cadastral do Rio de Janeiro.



F.98 Fluxos Tubiacanga. Fonte: autora e Daniel Mendonça com base no cadastral do Rio de Janeiro.

e) Segurança pública e saúde

Segurança e saúde são aspectos fundamentais para criar o ambiente de confiança para a brincadeira acontecer, tanto no que diz respeito à segurança pública, como para as crianças se sentirem asseguradas caso algum acidente ocorra, evidenciando a importância dos postos de saúde e de pronto atendimento.

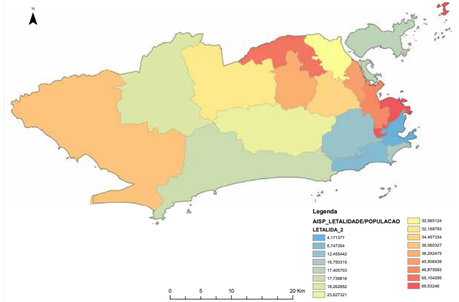
No contexto do município, através da pesquisa realizada por mim para o grupo SEL-RJ sobre segurança pública com os dados referentes ao ano de 2016, foi possível compreender que a Área Integrada de Segurança Pública (AISP) da Ilha do Governador, comparativamente a outras AISP do Rio de Janeiro, apresenta uma taxa de criminalidade abaixo da média (ISP, 2017)[10] (F.98-100). Entre os bairros da Ilha do Governador, o Galeão apresenta os índices de criminalidade mais elevados, e, nesse contexto, a Estrada de Tubiacanga apresenta um contexto favorável para atividades criminosas (F.101-102).

Segundo o ISP, os jovens menores de 18 anos são alvo da violência, sendo 50% dos casos de violação de corpo, desaparecimento e estupro, descritos nos dados oficiais. Considerando que grande parte dos casos de violência contra a criança e o adolescente não são registrados, a situação é ainda pior (F.103).

Já com relação à saúde pública, os locais de atendimento mais próximos são a Clínica da Família, localizada aproximadamente a 2km de distância no Parque Royal, e o Hospital Municipal Evandro Freire a 5 km de distância. O pronto atendimento infantil encontra-se no Aterro do Cocotá. As distâncias são ampliadas neste território pela baixa frequência e qualidade do transporte público, conectando-o a Ilha do Governador, conforme já discutido (F.104).

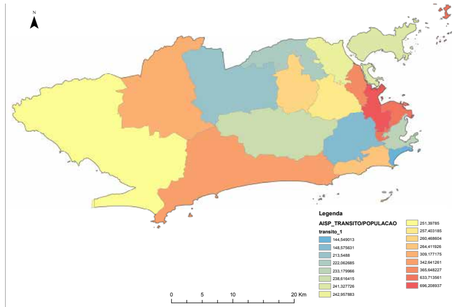
10 http://www.ispdados.rj.gov.br.

LETALIDADE



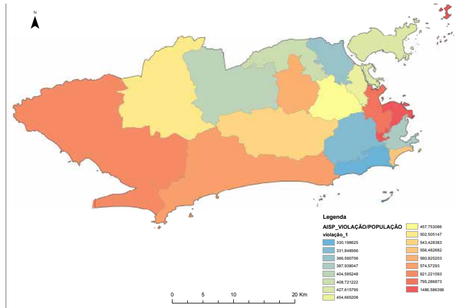
F.99 Mapa segurança - letalidade (a cada 100.000 habitantes). Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados de violência do Instituto de segurança Pública de 2016

VIOLÊNCIA NO TRÂNSITO

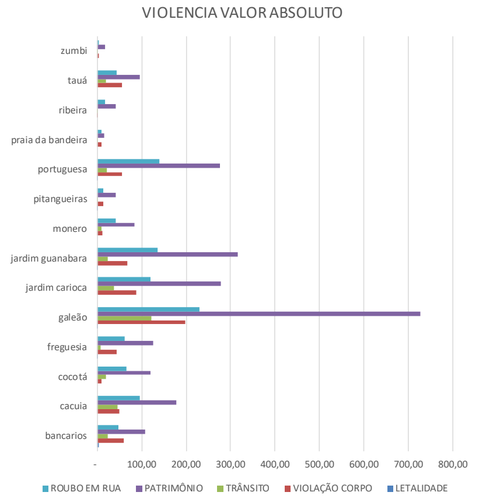


F.100 Mapa segurança - trânsito (a cada 100.000 habitantes). Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados de violência do Instituto de segurança Pública de 2016

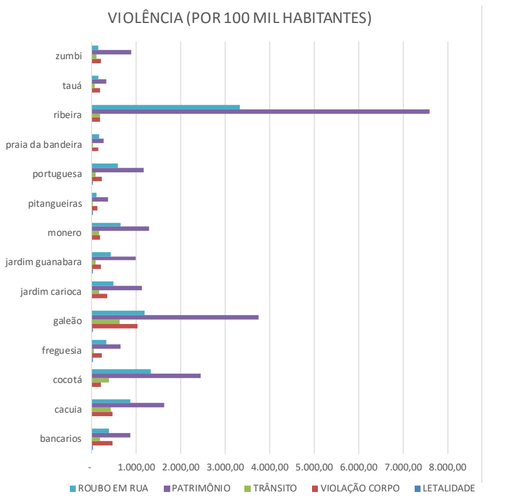
VIOLÊNCIA CONTRA O CORPO



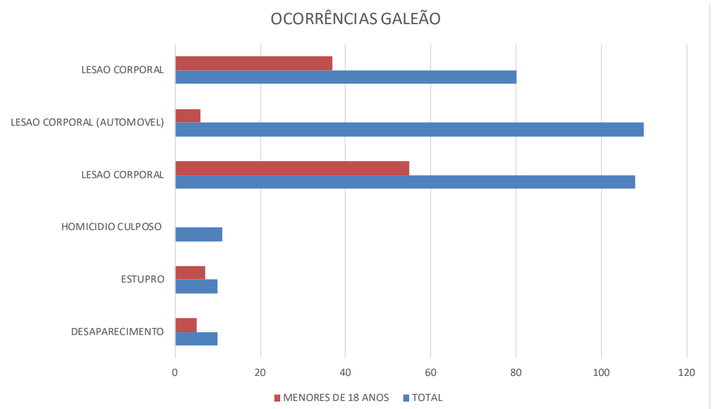
F.101 Mapa segurança - violação (a cada 100.000 habitantes). Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados de violência do Instituto de segurança Pública de 2016



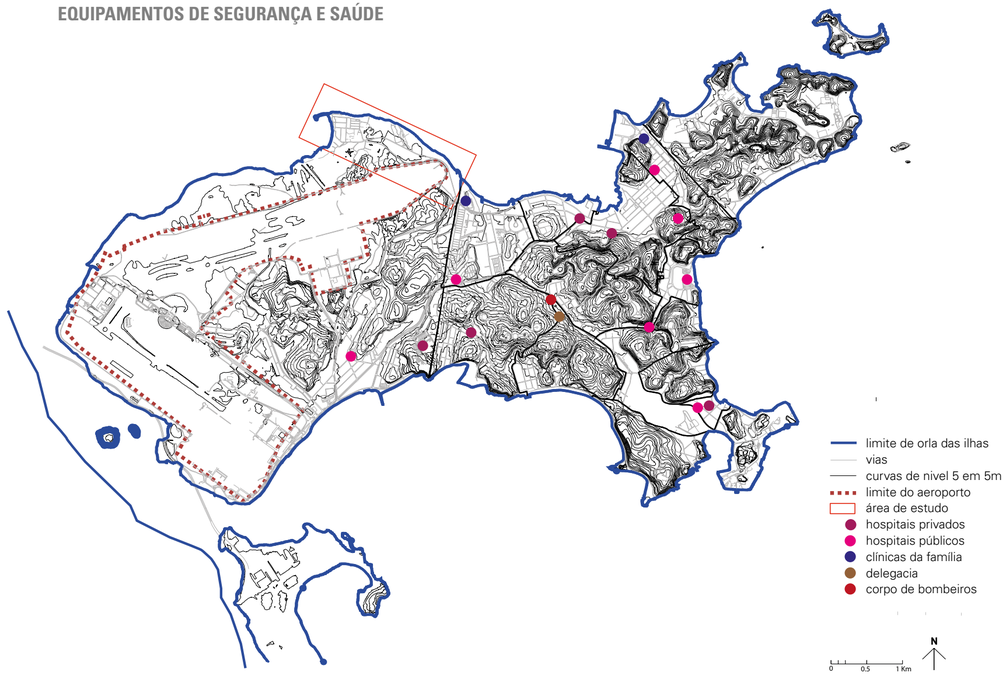
F.102 Gráfico segurança - Violência Ilha do Governador. Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados de violência do Instituto de segurança Pública de 2016



F.103 Gráfico segurança - Violência Ilha do Governador por habitantes. Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados de violência do Instituto de segurança Pública de 2016



F.104 Gráfico comparativo de segurança - Violência envolvendo menores 18 anos no Galeão. Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados de violência do Instituto de segurança Pública de 2016

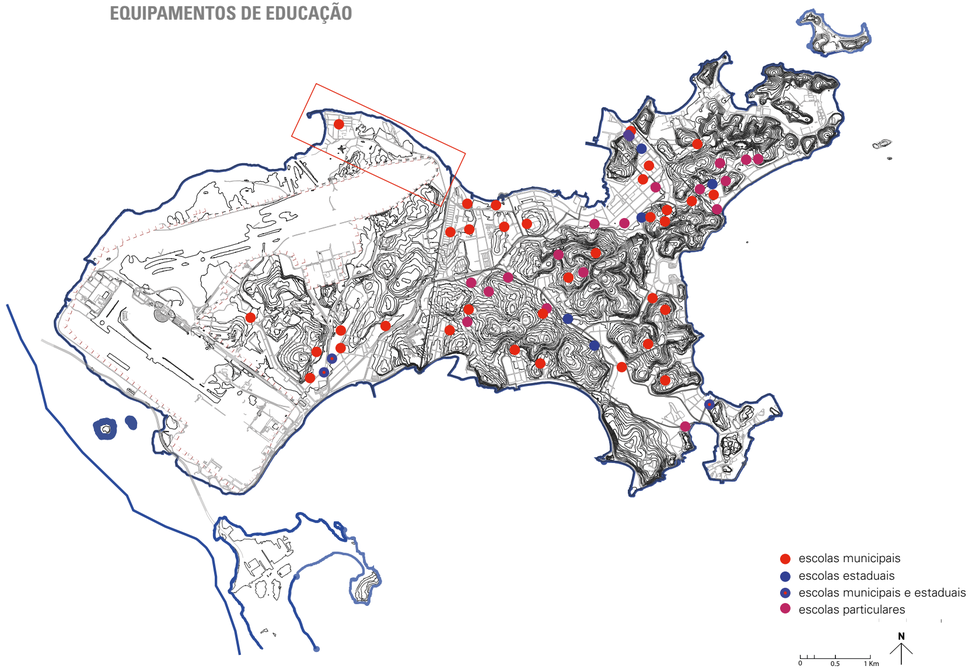


F.105 Equipamentos de segurança e saúde na Ilha do Governador. Fonte: autora e Daniel Mendonça com base no cadastral do Rio de Janeiro.

f) Educação

As escolas são importantes articuladores dos territórios das crianças, onde os jovens estabelecem os vínculos sem a mediação dos pais, influenciando nos percursos e grupos a serem formados. Assim com base na análise realizada na Dissertação de Mestrado de Alain Flandes, defendida em 2017 no PROARQ-FAU/UFRJ, o bairro faz parte da divisão administrativa do bairro do Galeão, no qual 24.24% da população se encontram em idade escolar. Esses dados se traduzem em 5.708 crianças das quais 3.013 estão matriculadas em alguma unidade escolar da rede pública, resultando aproximadamente em 2700 jovens sem estudo em unidade pública no bairro do Galeão. (FLANDES, 2017) (F.105).

Esta é a realidade em Tubiacanga, que tem apenas uma unidade escolar de Ensino Fundamental I, apresentando a necessidade de complementar a rede escolar com unidades de Creche e Ensino Fundamental II. Muitas crianças do bairro deixam de estudar por conta do custo, da dificuldade de locomoção e do déficit de oferta de escolas públicas. Confirmando a demanda real por equipamentos de ensino no bairro.



F.106 Equipamentos de educação na Ilha do Governador. Fonte: autora e Daniel Mendonça com base nos mapas da dissertação de Alain Flandes

g) Espaços de esporte e cultura

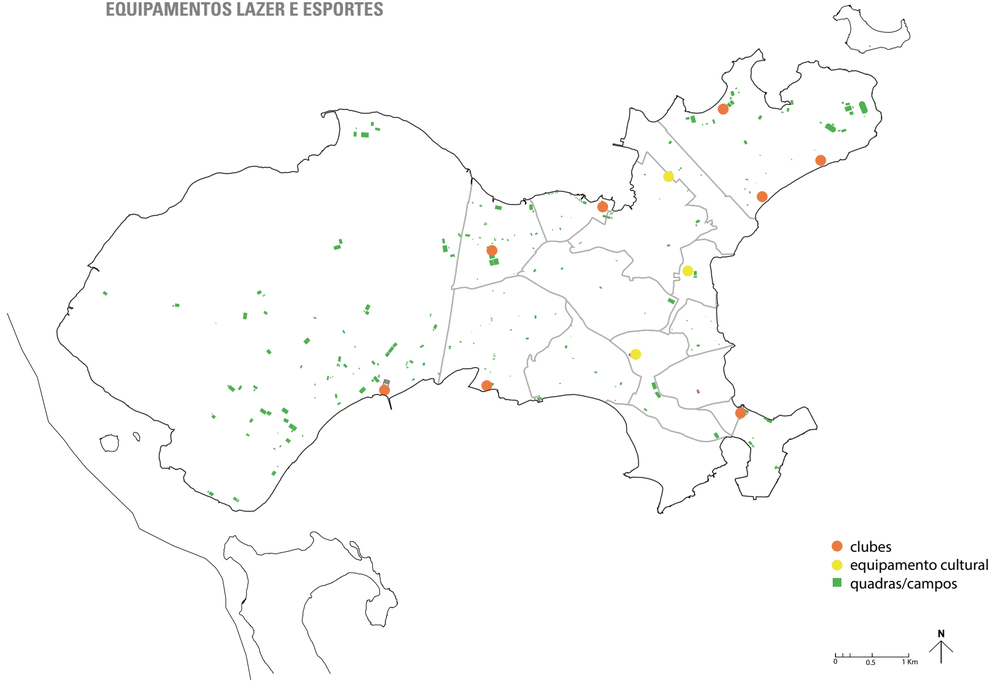
Os elementos culturais e esportivos conectam o indivíduo com o corpo coletivo da comunidade revelando a identidade, o pertencimento e o repertório do grupo.

A partir de uma análise dos mapas a partir da ferramenta *Google Maps*, foi possível identificar que a Ilha do Governador apresenta poucos equipamentos culturais: apenas uma biblioteca pública no Aterro do Cocotá, a Escola de Samba União da Ilha e um centro cultural. São equipamentos de demanda da comunidade, tanto na Ilha como no acesso aos equipamentos na parte continental do Rio de Janeiro (F.106).

Já os equipamentos de esporte como quadras e clubes são mais frequentes evidenciando uma conexão do insulano com esse tipo de atividades. Merece destaque a efetivação em 2017 do estádio de futebol do Clube da Portuguesa, no bairro do mesmo nome, para realização dos jogos oficiais do Clube de Regatas e Futebol do Flamengo, de grande popularidade na cidade do Rio de Janeiro. Denominado de "Arena do Urubu", esse estádio tem atraído grande públicos nos dias de jogos e é atualmente um dos focos de atratividade de população externa à Ilha do Governador.

O samba também se destaca, com a presença de rodas de samba efêmeras na Ilha. A Escola de Samba citada anteriormente reafirma esta relação com a música e com o carnaval. Outro elemento cultural importante refere se aos equipamentos religiosos, sendo que há uma predominância de igrejas evangélicas. Tubiacanga é formada por comunidades pesqueiras e ainda mantém tradições culturais próprias, sendo a pesca além de uma atividade econômica também uma atividade de lazer.

Os arredores do bairro já são vistos como opção de recreação para os insulanos com espaços já mencionados ocupados com atividades de *motocross*, *bicicross*, *paintball*, campo de futebol, restaurantes, o local de orações. Essas atividades trazem para a área uma população externa, podendo ser prevista como potencial usuária para o parque proposto.



F.107 Equipamentos de lazer e cultura na Ilha do Governador. Fonte: autora e Daniel Mendonça com base no cadastral do Rio de Janeiro.

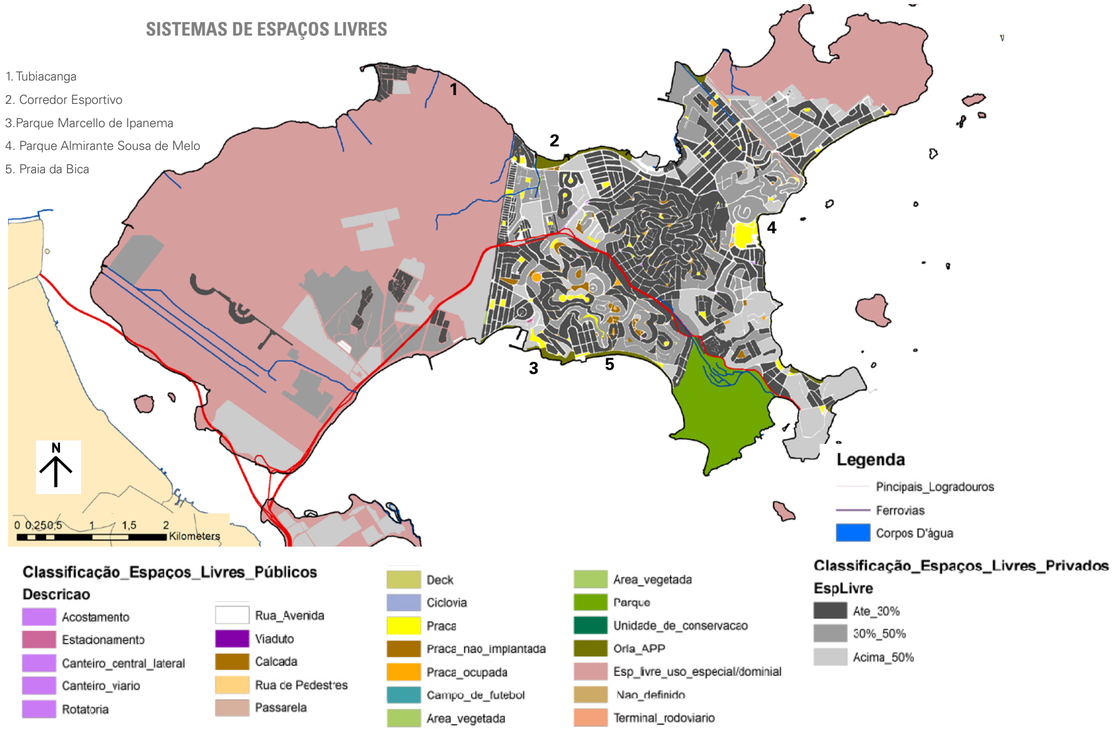
h) Espaços livres públicos

O território da cidade do Rio de Janeiro é formado por três maciços, Pedra Branca, Tijuca e Gericinó, que compartimentam o relevo em três macro bacias hidrográficas: Baía de Sepetiba, Baía de Guanabara, Oceano Atlântico (TÂNGARI et al., 2012). Esta estrutura física tem um papel significativo na ocupação sócio espacial da cidade, sendo que a população mais rica se encontra nas bacias que deságuam no Oceano Atlântico (SILVA, 2015). Consequentemente os investimentos e as diferentes ofertas de espaços livres também se distinguem ao longo do território, conforme defendem os pesquisadores do grupo SEL-RJ, no processo de pesquisa sobre o tema em andamento.

No contexto da Ilha do Governador, segundo pesquisa sobre tecidos urbanos em elaboração pelo grupo SEL-RJ (TÂNGARI, 2017), o território apresenta-se com tecido urbano consolidado, desconsiderando-se as áreas de uso dominial (Aeroporto e complexos da Marinha, Aeronáutica e Petrobrás) e Áreas de Proteção e Recuperação Ambiental (APARU).

Com relação ao sistema de espaços livres, segundo mapeamento produzido pelo grupo SEL-RJ em 2017, a Região Administrativa da Ilha do Governador apresenta 41 praças, 16 praças não implantadas, 7 praças ocupadas, 3 parques urbanos - o Aterro do Cocotá (59.032 m²), o Corredor Esportivo (17.603m²), o Parque Almirante Sousa de Melo (10.000 m²) e o parque natural Marcello de Ipanema (12.000 m²). Outra grande referência de espaço livre é a Praia da Bica (51.000m²) que atua também como parque urbano de orla. As superfícies ocupadas pelos parques e Praia da Bica, totalizam em uma área de aproximadamente 150.000 m² que, distribuída pela população residente, obtém-se uma média de 0,7m² por habitante (F.107).

De forma geral, os espaços livres na Ilha do Governador apresentam falta de manutenção, abandono e acúmulo de lixo, se tornando muitas vezes inacessíveis ou pouco atrativos para apropriação. As praias banhadas pela Baía da Guanabara são impróprias para banho e com isso restringem a ocupação de suas margens e seu uso para recreação. Em Tubiacanga as margens da Baía foram ocupadas por residências, comércio, serviços e restaurantes, restando brechas de acesso ao mar em locais específicos: no Píer, no Banco de Areia e na Praia do Salva-Mar. Há duas praças equipadas com brinquedos e mesas, mas o maior atrativo são os campos de futebol e os equipamentos de ginástica ao ar livre.



F.108 Sistema de espaços livres Ilha do Governador. Fonte: SEL-RJ 2017.

F.109 Cartaz Oficina de Projeto em Tubiacanga. Fonte: Daniel Mendonça.

4.2. "Oficina de projeto de Território Educativo em Tubiacanga" (7 a 14/06/2017)

Em junho de 2017 participei da equipe organizadora da **"Oficina de Projeto do Território Educativo em Tubiacanga"** (OP-TET) - resultado de uma parceria entre os Grupos de Pesquisas ProLugar, SEL-RJ e GAE do PROARQ-FAU/UFRJ. Também foi organizada em conjunto com a *Parsons School for Design* (NY/EUA) e teve como principal estudo a comunidade de Tubiacanga, com o objetivo de desenvolver um estudo preliminar de um projeto urbano, por meio de processo participativo realizado em três etapas: a primeira, considerando o olhar técnico do arquiteto; a segunda, com a percepção dos adultos da comunidade; e a última, com as crianças do lugar (F.108).

O evento teve duração de uma semana, sendo o primeiro dia a apresentação, seguido por uma visita técnica na manhã do segundo dia, ateliê de projeto no período da tarde e durante todo o terceiro dia. O quarto dia contou com uma segunda visita na qual a atividade foi realizada com a comunidade. O quinto e sexto dias foram dedicados ao ateliê de projeto. Concluiu com o último dia focado em atividade com as crianças.

A Oficina OP-TET segue abaixo descrita.

- 07/06/2017 (4a feira): Apresentação do contexto

Este dia iniciou com apresentação dos alunos de PAIII -Daniel Carvalho Mendonça, Rafaela Rezende Lessa, Rodrigo Vieira Delfino e Isabella Courel Costa -sobre as impressões e reflexões, geradas a partir da disciplina,e que foram publicadas em artigo realizado para a revista Vírus.

Em seguida Sérgio Ricardo, ativista do Movimento Baía Viva, apresentou sua contribuição com foco na relação entre a FAU-UFRJ com o Baía Viva e Tubiacanga. Contextualizou a problemática da região, apresentando o conflito com o aeroporto, e as fragilidades de garantia de manutenção da propriedade e de preservação de características positivas que o lugar possui.

08/06/2017 (5a feira): Reconhecimento do território de Tubiacanga

No segundo dia realizamos uma visita técnica com os participantes acompanhada por Sérgio Ricardo. A visita foi semiestruturada, na qual os participantes da oficina foram orientados a marcar pontos positivos e negativos do local no mapa fornecido e em registros fotográficos (F.109 e 113).

A primeira parada foi o Monte de Orações, local escolhido pelas comunidades do Parque Royal e de Tubiacanga para culto religioso (F.110-112). Situado em área aterrada, é configurado como um bosque, com morros no percurso, árvores e bancos ao longo das trilhas existentes. Apresenta uma área alagável e curso d'água que estabelecem o limite de um dos lados do Monte. Com o aumento da procura, esse espaço vem se expandindo no sentido contrário ao do corpo d'água. Também nesse local há uma comunidade residente de descendentes de indígenas que, segundo Sergio Ricardo, foram expulsos da Aldeia Maracanã, prédio histórico vizinho ao estádio do Maracanã e que foi desocupado antes dos Jogos Olímpicos. No dia da visita técnica, havia diversos grupos utilizando a área para orações, momentos de reflexão, relaxamento e meditação. Os participantes da Oficina tiveram uma impressão positiva do local, bem cuidado, sem lixo no caminho, com bancos e áreas sombreadas por grandes árvores, destacando o potencial para as atividades espirituais que ali ocorrem, também sendo propício para a contemplação com visuais para a Baía de Guanabara.

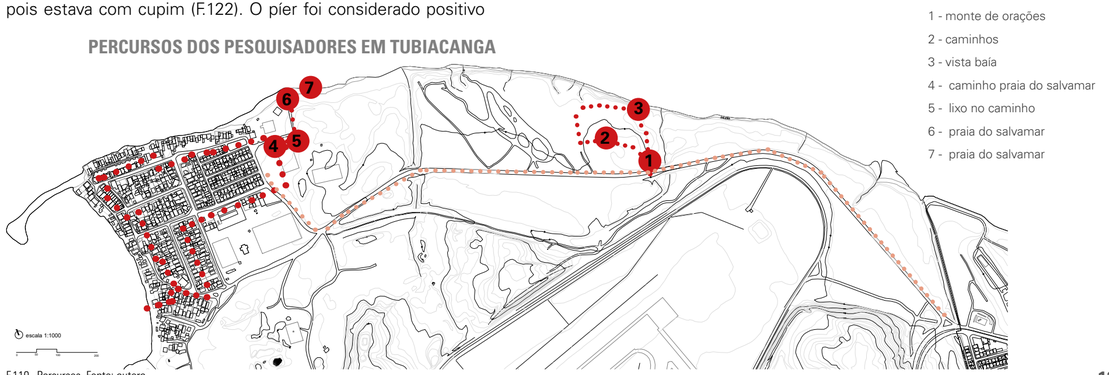
O segundo local visitado foi próximo ao "Amarelinho", edificação que serve de apoio do campo de futebol, e às instalações do Posto Salva Mar (para atendimento a acidentes aéreos na Baía da Guanabara), localizados em frente à academia ao ar livre. Os participantes consideraram positivo o fato de a academia ser um equipamento utilizado, porém a falta de sombreamento foi um ponto analisado como negativo. A trilha de acesso à Praia do Salva Mar apresentou um aspecto de descuido, com capim alto e acúmulo de lixo ao longo do caminho (F.114-115). A praia estava sendo utilizada, e foi visto como ponto positivo as diferentes visuais e o entorno, com a vegetação de mangue e restinga, porém, o acúmulo de lixo e a poluição da Baía foram destacados como ponto negativo (F.116-117).

A continuação do percurso ocorreu pela Rua 'A", uma das ruas principais de Tubiacanga, estabelecendo o eixo central do bairro no sentido leste/oeste (F.118). A rua apresenta-se pouco arborizada, com calçadas estreitas e com leito carroçável largo. Alguns moradores ocupam a rua com cadeiras na calçada. Nesta rua localiza-se a Escola Municipal Guilherme Fischer, que possui muro alto (F.119) e foi considerado um ponto negativo, pois conforma uma barreira hostil com a rua (F.120). Ao lado da escola encontra-se um centro de depósito de lixo para reciclagem, o fato de ter um centro de reciclagem (F.121) foi considerado algo positivo, porém a localização e a falta de manutenção do galpão, do muro e da calçada não pareceram adequados, também pelo fato de este equipamento exigir uma logística de chegada e saída do material. No dia da visita havia um caminhão na rua que estava sendo carregado de material reciclável, evidenciando a falta de lugar destinado à carga e descarga.

O ponto seguinte do percurso foi o Clube Flexeiras que se localiza na rua Oitenta e Nove, e considerado um elemento positivo por oferecer atividades gratuitas para a população. Em seguida o destino foi o píer com o acesso feito por um beco no qual se encontrava uma Tamarineira, que foi cortada em 2017, pois estava com cupim (F.122). O píer foi considerado positivo pelo potencial paisagístico e negativo pela precariedade e pelo lixo acumulado (F.124-125).

Em seguida o grupo seguiu para a área do banco de areia, na qual também é possível o acesso ao mar, com uma situação semelhante ao píer, com muito lixo e ruínas de uma edificação. A paisagem com vista para a Baía da Guanabara e para os maciços montanhosos favorece o potencial para uma intervenção neste local (F.126-127).

O último lugar a ser visitado foi a Praça de Tubiacanga, com uma área de parquinho e mesas para sentar. Alguns equipamentos quebrados como a mesa de xadrez evidenciam a falta de manutenção da praça (F.128-129).



F.110 Percursos. Fonte: autora.

F.111 Monte de Orações. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.112 Monte de Orações. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.113 Vista Baía. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

PERCURSOS DOS PESQUISADORES EM TUBIACANGA

8 - Rua A
9 - Rua A
10 - Muro da escola
11 - Cooperativa de reciclagem
12 - Clube Fleixeiras
13 - Pier
14 - Pier
15 - Banco de Areia
16 - Banco de Areia
17 - Banco de Areia
18 - Praça
19 - Praça

F.114 Percursos Tubiacanga. Fonte: autora.

F.115 Caminho Salvamar. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.116 Caminho Salvamar. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.117 Praia do Salvamar. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.118 Praia do Salvamar. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.119 Rua A. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.120 Rua A. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.121 Muro da escola. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.122 Coperativa de reciclagem. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

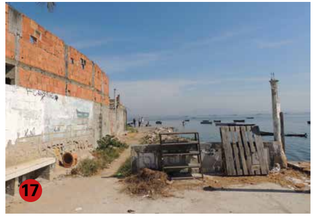
F.123 Clube Fleixeiras. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.124 Pier. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.125 Pier. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.126 Banco de areia. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.127 Banco de areia. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.



F.128 Banco de areia. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.129 Praça. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.130 Praça. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

08-09/06/2017 (5a e 6a feira): Trabalhos em Ateliê

No período da tarde iniciou-se a etapa projetual da Oficina. Em um primeiro momento convidamos os participantes a falar sobre sua própria experiência no uso do espaço público enquanto crianças e constatamos que os participantes que viveram na periferia ou em cidades menores tiveram uma vivência muito mais autônoma do espaço público.

Após esta atividade, ainda remetendo à memória, foram convidados a fazer um mapa mental do percurso realizado pela manhã. Muitos evidenciaram a calma que o local transparece e que, apesar do entorno estar cheio de lixo, as ruas se mantêm limpas. Também chamou atenção o potencial paisagístico e cenográfico, com os becos e caminhos labirínticos que possibilitam o acesso à Baía. Outro ponto levantado foi a força da rua A como estruturadora deste tecido urbano.

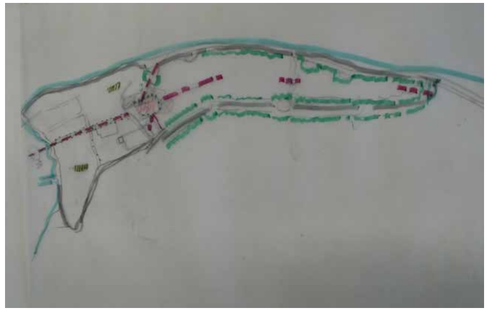
No dia seguinte, devido às condições do edifício da Reitoria da UFRJ, após incêndio de outubro de 2016, onde os grupos de pesquisa GAE e SEL-RJ retornaram suas atividades, porém sem funcionamento da secretaria do PROARQ, a logística da atividade foi prejudicada pela impossibilidade de entrar na sala na qual ocorreria a atividade, de forma que atrasou o início do ateliê. Seguindo com a dinâmica, começamos a desenhar um esboço de intervenção a partir do que foi apresentado no primeiro dia e da visita técnica que se seguiu.

No início da sessão, discutimos sobre questões infra estruturais, paisagísticas, socioculturais, numa intenção de refletir sobre as questões locais. Em seguida dividimos o grupo em duplas ou trios, que desenvolveram as primeiras ideias de intervenção.

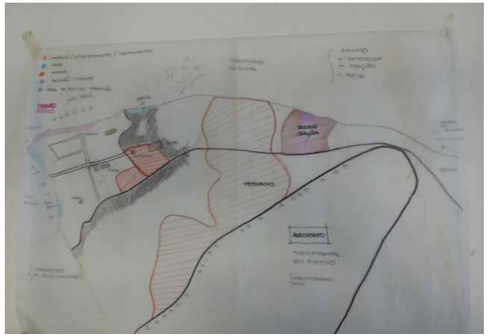
Uma das propostas partia do Eixo da Rua A como estruturador da intervenção destacando a importância da via da Escola como estruturadora do território de Tubiacanga (F.131). Outro grupo pensou no potencial turístico da região, e intervenções de requalificação em Tubiacanga que favorecessem este aspecto (F.132). Um terceiro grupo desenvolveu um estudo de realocação das casas que estão na orla para uma área no entorno do perímetro da área consolidada de Tubiacanga, destacando o conflito da ocupação das margens da Baía pelos pescadores (F.130). Outro grupo investigou a questão dos fluxos dos agentes que têm relação com o território de Tubiacanga. E o último grupo iniciou a investigação sobre os possíveis parceiros e as intervenções que poderiam ser favoráveis para configurar o território educativo (F.133). Pesquisaram dados de educação deste trecho da Ilha procurando compreender a problemática local da educação pública, além de evidenciar os eixos principais e a necessidade de retirada do posto de reciclagem do local em que está implementado.

No período da tarde, o grupo se reuniu para reunir o mapeamento dos pontos positivos e negativos marcados durante a visita. E cada equipe apresentou a proposta realizada.

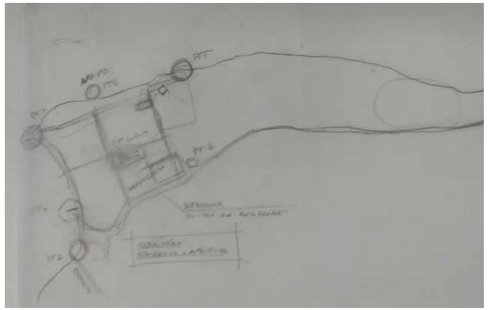
F.131 Primeiras aproximações projetuais - Reabertura da orla. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.



F.132 Primeiras aproximações projetuais Eixo. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.



F.133 Primeiras aproximações projetuais - Potencial Turístico. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.



F.134 Primeiras aproximações projetuais- Território educativo. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

10/06/2017 (sábado): Reunião com líderes comunitários e moradores

-Local:

Esta atividade foi iniciada no "Amarelinho" – salão de atividades próximo ao campo de futebol e teve continuidade percorrendo o território de Tubiacanga.

-Participantes:

Apesar de ser realizada uma divulgação no bairro, poucos moradores apareceram para atividade. Devido ao baixo número de moradores, os meninos que estavam jogando futebol no campo foram convidados a participar e, no desenvolver da atividade, uma menina se integrou ao grupo.

-Aplicadores:

Alunos e professores, participantes da oficina de Projeto de Território Educativo em Tubiacanga.

-Atividades:

Organizamos a atividade em duas partes: primeiramente foi realizado o "Painel dos Desejos", no qual cada participante poderia expressar através da escrita ou desenho como gostaria que fosse Tubiacanga. Em seguida planejou-se a realização de percursos pelo território com os moradores, marcando pontos positivos e negativos de cada lugar.

"Painel dos Desejos"

Os participantes foram convidados a escrever no mural e apresentaram questões como a regularização fundiária, necessidade de creches, escola e posto de saúde e a problemática do transporte.

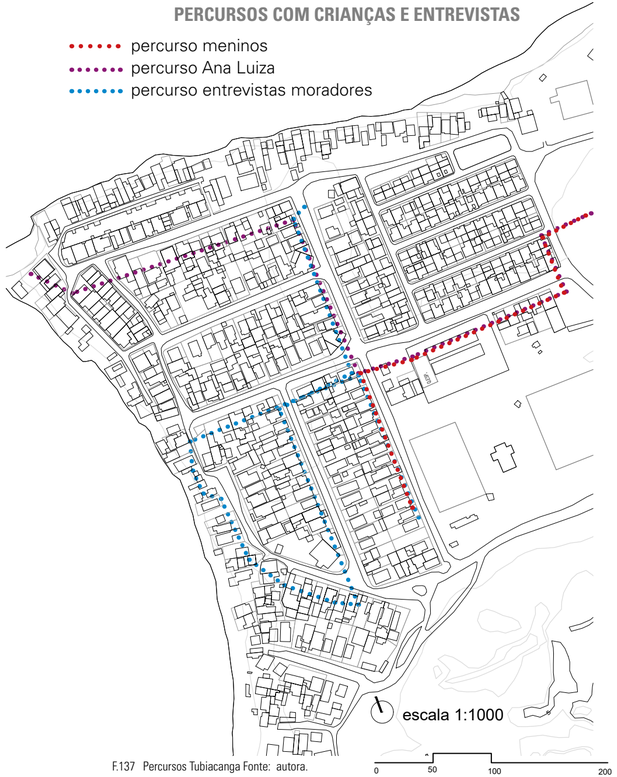
As crianças, que chegaram posteriormente, também apontaram no painel a falta de equipamentos de saúde e educação, complementando com falta de iluminação, com ênfase nos campos de futebol (refletores), quadras de esportes e asfaltamento das ruas. A limpeza do bairro e das praias foi uma questão recorrente. Outro ponto levantado diz respeito aos animais de rua, pois pessoas que não moram na região abandonam os animais nas proximidades.

O Painel ficou na Ilha do Governador e, com o desejo de participar deste projeto coletivo, o professor de handball realizou a atividade com as meninas que participam do grupo. O item solicitado mais recorrente foi escola de ensino médio, seguidos por equipamentos de esporte e lazer, limpeza das praias, melhorias no transporte e iluminação.

“Mapete”

As crianças marcaram no “Mapete”(tapete de lona com a imagem aérea de Tubiacanga), os locais onde moram, frequentam e do que gostam ou do que não gostam, evidenciando domínio sobre o território”. Também apontaram as problemáticas do lixo, o abandono da área e a importância do futebol para eles. Um dos meninos reclamou do mato alto e falou que deveria descampar tudo, pois não dava para soltar pipa, além do lixo que se acumulava nessas áreas (F.134).

F.135 Maquete afetiva. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.



F.137 Percursos Tubiacanga Fonte: autora.

Percurso

Após a realização destas atividades, convidamos as crianças a fazer o percurso pelo território mostrando o que achavam bom ou ruim (F.135). Os meninos aceitaram realizar o percurso desde o “Amarelinho” até o campo de grama sintética. Neste percurso apresentaram como ponto negativo o muro da escola pois não tinham como pular para jogar bola dentro da quadra. Um dos meninos comentou “*o muro da escola só é um pouco menor que de um presídio*”. Eles também reclamaram o fato da quadra da escola ser somente de uso das meninas do handball (F.136). Outro ponto negativo levantado por eles foi o centro de reciclagem ao lado da escola, pois atrai ratos, e estes vão para as casas do entorno e para escola. Por último, evidenciaram como ponto positivo o campo de futebol de grama sintética, mas reclamaram que a quadra de basquete não havia sido implantada (F.137-138).

F.136 percurso crianças. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ

F.138 Percurso crianças. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.139 Percurso crianças. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

Conversa com moradores

Como a atividade proposta não teve grande alcance da comunidade, optamos por realizar conversas informais com os moradores que se encontravam nas ruas, perguntando o que achavam de Tubiacanga, o que faltava, o que precisaria melhorar. Estas conversas reforçaram a necessidade de equipamentos de saúde e educação, saneamento básico, água e esgoto, controle da poluição, segurança e transporte. Os moradores ressaltaram que o transporte público realizado por vans fica prejudicado, pois os motoristas não atendem à demanda da comunidade, por ser o trecho uma conexão de fim de linha que é menos sujeita ao controle da empresa.

Reações

No final da atividade convidamos os participantes a compartilhar as impressões sobre o que as atividades propostas e entrevistas trouxeram. Os temas que se destacaram foram: as problemáticas da regularização fundiária, saneamento básico, lixo e animais de rua; e as demandas por equipamentos de segurança noturna (falta de iluminação, principalmente no trecho da estrada entre Tubiacanga e o parque Royal), educação (carência de escolas para crianças e adolescentes a partir do 7 ano e adultos), saúde (dificuldade de acesso aos postos de saúde) e transporte (alta de organização e comprometimento da empresa de van no assessoramento do transporte).

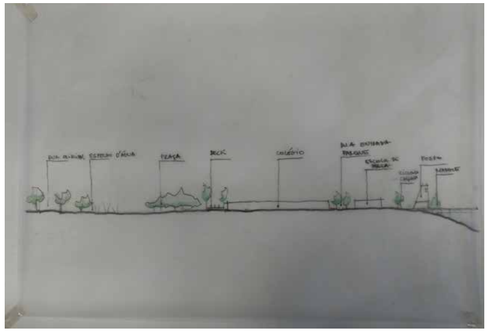
12/06/2017 e 13/06/2017 (2ª e3ª feiras): Trabalhos em Ateliê

Depois do contato com a comunidade os participantes retornaram as atividades projetuais com uma visão mais sensível aos desejos e necessidades expostos, sendo incluídos no programa de intervenção os equipamentos solicitados pelos moradores.

O projeto do parque abrangeu os programas existentes do Monte das Orações, *bicicross, motocross* (concentrando as atividades do lado do aeroporto). Foi sugerida a criação de postos de apoio na praia para garantir a segurança em terra como observação da qualidade da água. Incluíram-se equipamentos de proteção ambiental no parque, além de um museu ambiental e uma área de contemplação (F.139-141).

No trecho próximo à área consolidada de Tubiacanga foram propostas intervenções no desenho urbano incluindo o programa de necessidades desenvolvido a partir das atividades com a comunidade: horta comunitária, mercado de alimentos, terminal de ônibus, relocação do posto de reciclagem, abertura dos muros da escola, UPA, Posto de polícia, habitação, creche, escola, biblioteca, Salva Mar com curso de pesca, revitalização das praças existentes, requalificação de ruas, implantação de novas praças com cinema ao ar livre e quadras esportivas (F.141).

F.140 Perspectiva praça proposta. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.



F.141 Corte . Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.142 Implantação projeto - Tubiacanga. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

14/06/2017 (4afeira): Visita - Atividade com as crianças

-Local:

Para concluir a oficina, foi proposta uma atividade com as crianças que inicialmente seria realizada na Escola Fisher, mas isso não foi possível, pois não conseguimos autorização da Coordenadoria Regional de Educação (CRE). Dessa forma, foi combinado com os agentes locais da Associação de Pescadores-APELT que a atividade seria realizada no Clube Flexeiras.

-Participantes:

Chegamos no dia e hora combinados e não havia crianças para participar da atividade. Assim, alguns participantes da Oficina percorreram Tubiacanga para chamar as crianças que estiveram presentes em atividade anterior e que concordaram em participar desta etapa desde que tivesse lanche. Ao todo participaram nove meninos e uma menina.

-Aplicadores:

Participantes da Oficina e dos grupos GAE e SEL-RJ

-Atividades:

"Jogo da Memória"

Como parte das atividades propostas já haviam sido aplicadas no sábado anterior, a dinâmica pensada inicialmente foi alterada. Foi realizado o "Jogo da Memória" [11] e apesar de o jogo não

11 Através de uma série de cartões com imagens de locais das proximidades os participantes foram convidados identificar no mapa a localização das imagens com o objetivo de avaliar qual domínio do território as crianças tinham.

apresentar grande dificuldade para as crianças, elas ficaram bastante envolvidas, estabelecendo-se assim um vínculo entre as crianças e os participantes da oficina. Já havíamos percebido o domínio destes meninos sobre o território e nesta atividade foi possível perceber que elas apresentaram uma diferente forma de nomear os lugares. Também nos apresentaram lugares e atividades que não sabíamos que ocorriam em Tubiacanga como o *paintball* e o *limpinho*.

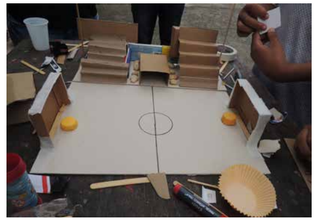
"Baguncidade"

Em seguida realizamos a "Baguncidade"[12], com um grupo formado predominantemente por meninos e apenas uma menina. A maioria das maquetes tiveram como tema o campo de futebol com refletores (F.142-145), também foram temas reciclagem de lixo (F.146), piscina (F.147), casa lotérica e creche em um lugar denominado por eles como "limpinho" (F.148).

Como haviam muitos adultos acompanhando as atividades, e não foi possível uma orientação anterior para a realização da atividade, houve muitas intervenções no processo de construção da maquete. Outro problema foi a falta de limites na proposição da atividade da "Baguncidade", como a definição de um lugar específico, de forma que as crianças tenderam a apresentar apenas o desejo predominantemente de intervenções relacionadas ao campo de futebol. Outro fator que pode ser considerado com relação a pouca variação deve-se à influência que os "líderes do grupo" exercem sobre os demais. Apesar destas dificuldades as crianças mantiveram o interesse durante toda atividade proposta.

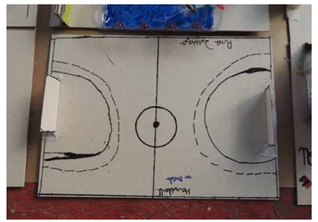
Por fim, as crianças receberam um certificado de participação e alguns participantes da oficina deram seus crachás para as crianças, o que foi muito significativo para elas. Dessa forma, para as atividades seguintes foram providenciados crachás e certificados.

12 Realização de uma maquete sobre o que desejavam para Tubiacanga.

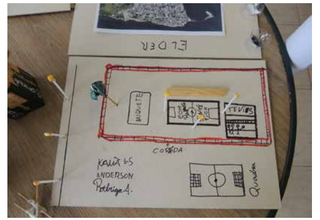


F.143 Quadra com arquibancada e refletor. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.144 Quadra com refletor. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.



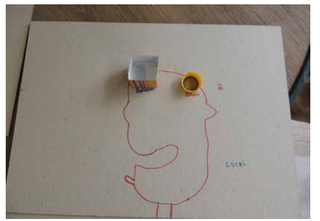
F.145 Quadra de handball. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.



F.146 Quadras com refletor. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.147 Lixeiras reciclagem. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.148 Piscina. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.



F.149 Creche no limpinho. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

Reverberações

Após a conclusão desta Oficina, sentimos a necessidade de realizar outras atividades com crianças ao perceber uma falta da participação das meninas. Dessa forma combinamos de marcar outra atividade com data para dia 11 de julho. Também percebemos a demanda de um maior preparo dos participantes responsáveis por aplicar as atividades, e realizamos uma oficina de escuta de crianças aplicada pelas integrantes do CECIP, Mariana Koury e Raquel Ribeiro.

Apresentamos o projeto para Sérgio Ricardo, representante do Baía Viva e para Miodrag Mitrasinovic, professor de *Parsons School for Design.* Desta conversa surgiram reflexões sobre as metodologias participativas nas quais o professor salientou aspectos necessários para a efetividade da realização de projetos como a regularização fundiária e o envolvimento dos agentes locais.

Sergio Ricardo apresentou uma nova demanda de devolutiva à comunidade, pois o Plano de Estruturação Urbana-PEU das Ilhas que afeta Tubiacanga como bairro, retornou à pauta da Câmara de Vereadores oferecendo riscos de nova onda de remoções.

Assim as atividades seguintes foram desenvolvidas com intuito de incorporar os pontos de vista das crianças, com o compromisso de uma devolutiva à comunidade.

4.3. Mudança de estudo de caso - 07/07/17

Neste momento optei pela mudança do estudo de caso. Percebi que Tubiacanga possuía potencial para a realização de um projeto participativo mais articulado com a comunidade, possibilitando uma maior coerência entre o referencial teórico proposto, no qual se enfatiza a participação das crianças do processo, e a metodologia de construção do projeto.

O local anteriormente escolhido (os bairros de Ribeira, Zumbi, Cacuia, Praia da Bandeira e Pitangueiras), por abranger grandes dimensões e um grupo social que não era coeso, não apresentava condições favoráveis ao segmento das atividades participativas e consequente desenvolvimento da Dissertação. Como participei da organização da Oficina, visando essa possibilidade de se realizar um processo envolvendo a comunidade somada ao compromisso de uma devolutiva à população acerca das atividades realizadas na Oficina, a mudança de estudo de caso se mostrou pertinente.

OFICINA :

Tubrincanga

F.150 Crachá Oficina Tubrincanga. Fonte: Oficina GAE/SEL-RJ.

4.4."Oficina Tubrincanga" 18/07/17

Entrei em contato com o Ronaldo do Clube Fleixeiras, que nos recebeu na atividade com as crianças durante a Oficina de Projeto em Tubiacanga, para confirmar uma nova Oficina com as crianças. Nessa ocasião, verifiquei que os responsáveis pelo Projeto Conexão Escola, que realiza atividades com foco em questões ambientais com crianças e jovens da comunidade às terças feiras no Clube Flexeiras, não haviam sido avisados. Assim, procurei o Sérgio Ricardo (Baía Viva) e Alex (APELT) que me passaram o contato da Noá Magalhães (responsável e idealizadora do projeto Conexão Escola). Agendamos uma reunião com ela, que contou com a presença de Vera Tângari e Giselle Arteiro, professoras do PROARQ - FAU/UFRJ.

Fomos informados que o grupo já vinha trabalhando a questão do território com as crianças ao longo do 1º semestre de 2016. Tinham o objetivo de trabalhar diferentes possibilidades de brincar em Tubiacanga, como alternativa às pipas que oferecem risco de acidente aéreo, pois podem entrar nas turbinas do avião. Dessa forma a proposta da Oficina foi pensar em intervenções e possibilidades de brincadeiras na área entre Tubiacanga e Parque Royal, a fim de propiciar outras atividades que não fossem as pipas.

A Oficina foi organizada em duas etapas, imaginando que as crianças e adolescentes que participariam estariam numa faixa etária entre 10 e 15 anos. Nestas idades há maior dificuldade de expressão através do desenho, e então foi proposto um jogo de palavras que consistia em formar frases a partir do sorteio de três palavras, em três grupos distintos: uma ação, um objeto e um local. A etapa seguinte seria a construção de uma maquete

sobre mapa do entorno do bairro, propondo o que gostariam para Tubiacanga.

Para o "Jogo das Palavras" distribuímos blocos de nota e montamos kits com as palavras impressas e recortadas, dispostas em envelopes de papel *kraft*. Para a maquete disponibilizamos a base de implantação do parque de Tubiacanga, impressa em escala 1:1000, blocos de E.V.A de diferentes cores, papéis coloridos, massinha, cola, tesoura, canetas e papéis impressos com os nomes dos lugares da atividade anterior.

- Local:

As atividades foram realizadas no salão do Clube Flexeiras. No "Jogo das Palavras" as crianças se dispuseram em mesas de até 6 pessoas. A segunda atividade se desenvolveu no chão devido à impossibilidade de colocar o mapa de 90x250cm nas mesas. As crianças sentaram no entorno e até mesmo em cima da impressão, sendo necessário intervenções para que elas utilizassem a área disponível.

-Participantes:

Contamos com a participação de 23 crianças de 8 a 15 anos. Como as atividades aplicadas anteriormente apresentaram presença predominante de meninos, optamos por dividir os grupos considerando sexo e faixa etária, para ser possível ouvir o que os diferentes perfis tinham a dizer. Assim, a turma foi dividida em 6 grupos contendo entre 3 a 5 crianças cada, que contavam com a supervisão de ao menos um pesquisador.

-Aplicadores:

A aplicação da dinâmica foi realizada pelas professoras Vera Tângari e Giselle Arteiro, integrantes dos grupos de estudos GAE, e SEL-RJ e mestrandas doMPAP/PROURB, auxiliados por três responsáveis do Conexão Escola.

-Atividades:

A oficina teve duração de 2 horas, sendo 30 minutos para apresentação, 40 minutos para cada atividade e 30 minutos para a apresentação de cada grupo.

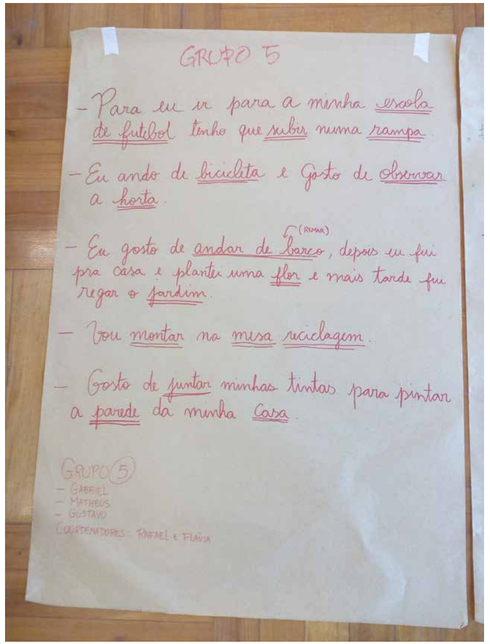
Explicamos como seriam as atividades e os participantes foram divididos nos 6 grupos:

	grupo 1	grupo 2	grupo 3	grupo 4	grupo 5	grupo 6
responsável	Alain	Mariana e Bruno	Lara	Flora	Rafael e Flavia	Marieta
participantes	4	3	3	5	5- 3 (dois foram expulsos)	3
sexo	meninos	Meninos	meninas	meninas	meninos	meninas
idade	8 e 12anos	13 anos	12-13 anos	8 anos	10-12 anos	10 -12 anos

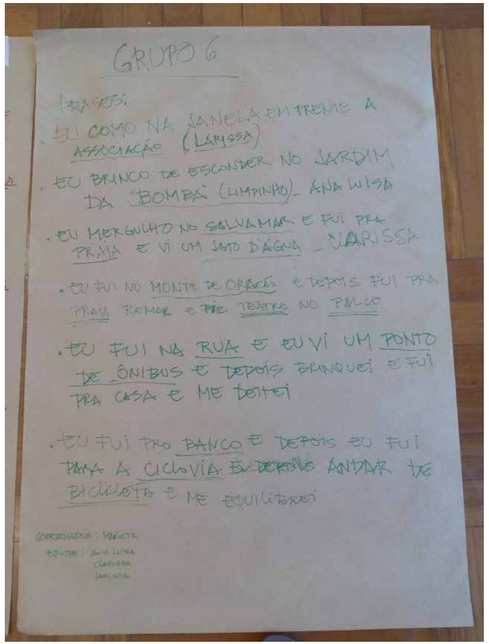
"Jogo das Palavras"

As crianças do Grupo 1 apresentaram um pouco de dificuldade no início para construir as palavras, mas ficaram muito animadas com o sorteio e fizeram 3 turnos de frases. As palavras escolhidas, por não fazerem sentido em um único período, foram desdobradas em frases de período composto: "*Fui na esquina e juntei flores para o jardim*", "*Fui na* ***praia imitar*** *meu amigo e o* ***poste de luz*** *queimou*", "*Fui na* ***trilha dançar*** *e depois fui na* ***escola de futebol"***.

Os meninos do Grupo 2 compreenderam bem a atividade, mas um deles teve dificuldade na escrita. As frases não possuem claramente uma relação afetiva, mas expressam condições para o desenvolvimento da atividade. Na frase "*Em dia de sol vou à* ***praia,*** *mas antes de ir devo* ***fazer*** *uma* ***oração***", está implícita a condição de ir à praia relacionada ao sol. Já a frase "*Pique* ***esconde*** *no* ***parquinho****, o* ***sinal*** *serve para não acontecer*



F.151 Frases jogo das palavras. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.



F.152 Frases jogo das palavras. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

acidente" demonstra a percepção da importância do semáforo na dinâmica urbana como meio de evitar acidentes.

O Grupo 3 teve dificuldade de "entrar" na brincadeira. As palavras sorteadas, em alguns casos, possibilitaram a criação de frases simples que apresentavam sentido, como "*Estava no* ***Monte de Orações desenhando*** *um lindo* ***arbusto***" e "*Vou* ***criar*** *um* ***deck*** *na* ***praia***". A segunda frase foi concretizada na maquete dos desejos.

As meninas do Grupo 4 ficaram muito compenetradas com a atividade, mas não conseguiram seguir a proposta de unir as três palavras em uma única frase. Escreveram somente as palavras ou uma frase para cada palavra. Uma delas resistiu a participar da atividade, então comecei a questionar o que gostava e não gostava de fazer, se saía ou não, e, apesar de também apresentar resistência em responder às perguntas, ela falou que gostava muito de ficar mexendo no celular, assistindo Youtube. Depois, cansada das perguntas, voltou a participar da dinâmica. A maioria das frases demostraram coisas que elas gostam e fazem no dia a dia: "*Eu adoro* ***nadar***", "*Eu gosto de me* ***equilibrar*** *na calçada*", "*Eu gosto de* ***pular*** *muito*", "*Eu amo a* ***escola***".

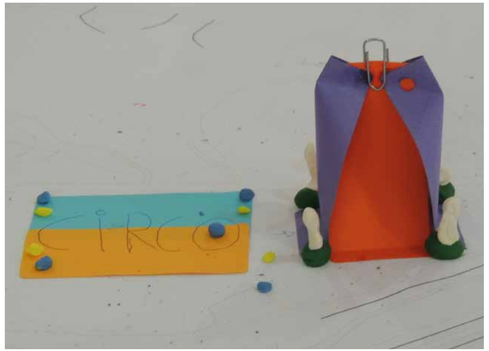
O Grupo 5 estava muito agitado e demorou para "entrar" na atividade. Foram desenvolvidas frases que também apresentavam um caráter afetivo, como "*Gosto de andar de* ***barco***, *depois fui para casa e plantei uma* ***flor***, *mais tarde fui regar o* ***jardim***" e "*Eu ando de* ***bicicleta*** *e gosto de* ***observar*** *a* ***horta"*** (F.150)**.**

A dinâmica com o Grupo 6 foi dificultada pelo fato de as meninas terem uma desavença entre elas, e também apresentarem dificuldade na escrita. Uma das meninas que escrevia com mais facilidade ficou apressando as outras que tinham dificuldade. Mesmo assim, elas conseguiram utilizar as palavras em uma mesma frase, utilizando ações sequenciais: "*Eu mergulho no* ***Salva mar*** *e fui pra* ***praia*** *e vi um* ***jato d'agua***", "*Eu fui no* ***Monte de Orações***, *depois fui a* ***praia*** *remar e fiz* ***teatro*** *no* ***palco"*** (F.151)**.**

A maioria das frases formadas careceram de um caráter afetivo, não sendo possível identificar as relações das crianças com os espaços e ações. A escolha de uma ação, um objeto e um lugar enrijeceu as possibilidades de criações de frases que tivessem algum sentido para as crianças, pois o objetivo principal para elas acabou sendo conseguir formar as frases. Assim, as crianças menores que não seguiram as regras do jogo trouxeram mais elementos. Outro empecilho foi que muitas crianças tiveram dificuldade de se expressar através da escrita, com vergonha e medo de não escreverem direito. A atividade funcionou como aquecimento para a atividade seguinte, trazendo lugares, ações e objetos para compor a maquete.

Baguncidade II

O Grupo 1 iniciou a atividade da maquete focado na área consolidada de Tubiacanga e posteriormente, após intervenção de Vera Tângari, ampliaram para a área entre Tubiacanga e Parque Royal. Em certo momento, quando as crianças estavam se dispersando, Alain interviu chamando atenção para as palavras com lugares do jogo anterior. A partir disso, os meninos dispuseram no mapa uma horta e um jardim botânico, e implantaram um hospital e uma delegacia nas proximidades do DETRAN. O campo de futebol foi detalhado com representação dos jogadores e o circo foi um elemento de destaque, construído com papel colorido e refletores. A escola de teatro e o circo foram localizados na área que atualmente ocorre motocross (na área central da maquete). O jardim botânico foi localizado à direita do corpo d'agua e à esquerda das piscinas de natação. A maioria dos equipamentos se concentraram no entorno da parte consolidada de Tubiacanga (F.152-153).



F.153 Detalhe circo - maquete Grupo1. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ

F.154 Maquete grupo1. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ

O Grupo 2 trabalhou de forma individual, com cada criança colocando no mapa os equipamentos que gostariam. Uma delas não se envolveu muito com a atividade e ficou fazendo um avião de massinha de modelar, e o locou corretamente no aeroporto. O primeiro ponto a ser destacado na apresentação da maquete foi a marcação das latas de lixo ao longo do território, seguido da implementação de uma ciclovia até o parque Royal e postes de luz. Eles focaram as intervenções nas proximidades da área consolidada, sendo que nas vias centrais alteraram a locação do terminal de ônibus, substituíram a padaria existente por uma lotérica e retiraram o posto de reciclagem. Nas extremidades do território foram implantados: posto policial - na proximidade do paintball, creche - na localização banco de areia, piscina e biblioteca - onde hoje se encontra o Posto do Salva Mar (F.154).

F.155 Maquete Grupo 2. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

As meninas do Grupo 3 ficaram um tempo brincando de passar cola na mão e apresentaram dificuldade em iniciar as proposições. Utilizaram todo o território para a intervenção, tendo começado pela marcação das casas delas e depois da praça e comércio. Implantaram uma grande árvore para fazer piquenique próxima ao Posto do Salva Mar, e um mercado junto à esquina de acesso ao bairro. Do lado do corpo d'agua implementaram um parque de diversões, uma série de equipamentos culturais e educacionais, decks na Baía de Guanabara, um corredor esportivo e jardim botânico nas proximidades do DETRAN. Na ocupação do território pode se perceber uma dificuldade de entender o pré-existente, de forma que o aeroporto não foi considerado e os decks se encontram dentro da baía. O piquenique e o mercado se destacam pela forma como foram detalhados (F.155-156).

F.156 Detalhe mercado - maquete Grupo 3. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.157 Maquete Grupo 3. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

As crianças do Grupo 4, que estava sob minha supervisão, foram convidadas a se localizarem no mapa, marcando o que conheciam, e a refletirem sobre as atividades anteriores, imaginando o que poderia ser feito em Tubiacanga para que o lugar ficasse "mais legal". Nisso, expressaram desejos por parque de diversões (como a Disney, com balanço, montanha russa, carrinho de bate-bate), parque aquático, piscina e praia limpa. Então, sugeri que elas fizessem no mapa a maquete destes lugares. As meninas ficaram envolvidas com os materiais oferecidos, cada uma pegou um pedaço de massinha e alguns papéis coloridos. Uma delas ficou a atividade toda brincando com a massinha, não participando da confecção da maquete. Outra começou a fazer um celular de papel, sendo imitada pelas demais. Como provocação, considerando os equipamentos do parque aquático, iniciei um jogo do que se poderia fazer num parque aquático, tomando como referência as ações do jogo anterior. Cada uma começou a produzir uma piscina utilizando os papéis coloridos, e quando questionei sobre a localização uma delas sugeriu que fosse longe, enquanto outra perto da baía. A partir disso, as meninas começaram a produzir elementos que complementavam a piscina como trampolim, escorregador, escada, cadeiras para sentar e uma gangorra. Questionei como seriam as piscinas para jogar e para mergulhar, e elas responderam que a primeira seria rasa e pequena e a outra funda e maior. As piscinas foram dispostas alinhadas com algumas linhas presentes na base impressa. Durante a apresentação dos demais grupos, as meninas viram que eles implementaram uma série de equipamentos, enquanto elas focaram apenas no parque aquático. Então, ficaram preocupadas ao se compararem aos outros trabalhos, e a partir dos papéis impressos com palavras de equipamentos, implementaram uma creche, um circo, uma academia, uma casa lotérica e um píer (F.157-158).

F.158 Processo Grupo 4. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.159 maquete grupo 4. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

O Grupo 5 focou as intervenções no entorno da área consolidada de Tubiacanga, sendo a maioria no quarteirão da escola. Implementaram um shopping, escola de natação, escola de futebol, rampa de skate e horta. Implantaram um posto do Corpo de Bombeiros no local do Posto do Salva Mar, uma UPA e um posto policial no acesso ao bairro. As intervenções que saíram desse entorno foram a ciclovia e o bicicross (F.159).

F.160 Maquete grupo 5. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

As meninas do Grupo 6 iniciaram a atividade marcando as casas e o nome das ruas. Com a condução da Marieta, elas trabalharam juntas nas proposições. Concentraram as intervenções entre o território consolidado e o curso d'água. No quarteirão da escola implantaram um teatro, um cinema, uma lotérica e, ao lado do "campo da Portuguesa", uma UPA. Também propuseram horta, shopping, banco, mercado, parque aquático e circo. Fizeram uma ciclovia criando um circuito que passa pelo Monte de Orações e o *motocross*. O campo de futebol e a horta apresentaram um maior detalhamento com a utilização da massinha (F.160-161).

F.162 detalhe maquete grupo 6. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

F.161 Maquete grupo 6. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

Os grupos distintos, com diferentes aplicadores, possibilitaram uma variedade de propostas e percepções. Com relação ao território, foi possível identificar que as crianças se apropriam de Tubiacanga apresentam desenvoltura ao percorrer estes espaços. Já a área adjacente, que conecta Tubiacanga ao Parque Royal, não faz parte deste território afetivo, as crianças não se relacionam com este ambiente e ele é visto com desconfiança.

As proposições foram influenciadas pela forma em que dinâmica foi realizada, trazendo aspectos positivos e negativos. O fato de apresentar possibilidades de equipamentos para serem inseridos ampliou o repertório das crianças e sugeriu que elas poderiam ser mais ousadas do que propor quadra, creche e escola. Por outro lado, como as crianças utilizaram muito das palavras dos equipamentos na atividade, isso pode não expressar uma real demanda, pois apresentaram que desejavam tudo. Porém é possível identificar elementos que são mais relevantes pelo grau de detalhamento empenhado a representação dos equipamentos.

Ao final do dia, ambas as atividades foram apresentadas para todos os participantes. Nesta Oficina pode perceber uma necessidade de fazer uma comparação entre propostas. .

4.5. Síntese

A partir das atividades com a comunidade, discussões realizadas na Oficina de Projeto e do levantamento cartográfico sobre Tubiacanga, foi possível identificar limitações oferecidas pelos aspectos biofísicos e pelas atividades que já ocorrem no local principalmente referentes ao aeroporto e às demandas da comunidade. Todos estes elementos, camadas e diversos atores envolvidos contribuíram para elaboração do projeto apresentado nessa Dissertação. Essas informações foram sintetizadas a partir dos temas: limitações projetuais, demandas da comunidade e relação com o referencial teórico para então estruturar as decisões de projeto.

a) Limitações projetuais

Como foi descrito anteriormente, Tubiacanga apresenta como limites biofísicos a Baía, os corpos hídricos, as vegetações de mangue, áreas remanescentes de matas e bosques. O projeto adotou as estruturas como ponto de partida projetual estabelecendo essas referências para definir as divisões dos trechos do parque e limites entre atividades.

A questão fundiária local, em que grande parte das moradias são irregulares, faz com que o projeto de um parque ofereça um grande risco a comunidade local. Dessa forma este ponto não pode ser desconsiderado nas etapas de realização do projeto.

A construção do aeroporto foi significativa na transformação da paisagem tanto nos aspectos biofísicos como nos aspectos socioculturais e esta influência permanece até os dias de hoje. Este uso determina condicionantes na ocupação da área de Tubiacanga, como as limitações de altura das edificações e os níveis de ruído, e no ordenamento da paisagem, como, por medidas de segurança,o impedimento de realizar um incremento na vegetação. O oleoduto também representa um delimitador da ocupação do bairro pelo risco que oferece à comunidade e por impedir a expansão da ocupação a oeste.

b) Participação:

O envolvimento dos moradores com o bairro e a escala da comunidade permite que seja possível que se realize uma ação participativa, e foram elementos fundamentais para a concepção do projeto.

A comunidade formada por diferentes grupos apresenta um conflito de interesses entre a associação de moradores ea associação de pescadores, o que dificulta este processo, necessitando assim de uma mediação que possa dar voz a estes diferentes segmentos. No entanto, durante o percurso não conseguimos articular e desenvolver atividades para escuta de todos os grupos envolvidos.

O grupo mais disposto a participar foi o das crianças. E como elas não estão diretamente ligadas aos conflitos, apresentam questões de interesses que parecem atender os desejos da comunidade de uma forma geral.

A partir das atividades foi possível nos aproximar das demandas da comunidade, adultos e crianças:

Demandas de adultos:

Os adultos, por desconfiança ou conflitos internos, tiveram menos disponibilidade de participar das atividades. Mesmo nas conversas informais, muitos tiveram dificuldade de se expressar. As demandas apresentadas por eles envolveram questões relacionadas à regularização fundiária, ao fornecimento e tratamento de água e esgoto, a equipamentos de saúde, educação e segurança, ao transporte, ao comércio e a equipamentos ligados à pesca.

Síntese oficinas com crianças:

As crianças já apresentaram espontaneamente um desejo maior de participação. No dia em que a atividade seria realizada com os adultos, foram elas que estiveram presentes. E em todas as atividades houve o envolvimento e seriedade no desejo de trazer e pensar melhorias para o bairro onde elas vivem.

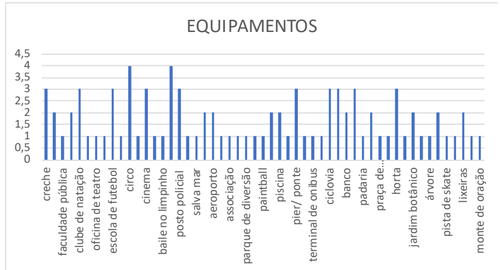
Nas primeiras atividades as respostas das crianças trouxeram novos territórios desconhecidos pela equipe de pesquisadores, além da demanda de creches, escolas e melhoria dos campos de futebol com iluminação noturna adequada. Esta atividade tinha uma intenção de conhecer o território das crianças de Tubiacanga e devido à necessidade de conhecer as visões das meninas, que não participaram das atividades, foi realizada uma nova atividade, a Oficina Tubiacanga.

A Oficina Tubiacanga já foi propositiva, com o objetivo de elaborar com as crianças um projeto urbano e um parque em Tubiacanga. Assim após a realização dessa oficina, o Grupo GAE se organizou para sintetizar os mapas das crianças realizando apenas um mapa com a soma das proposições (F.163). Como metodologia utilizou o não juízo dos equipamentos propostos e a busca de incluir ao máximo as demandas propostas pelas crianças.

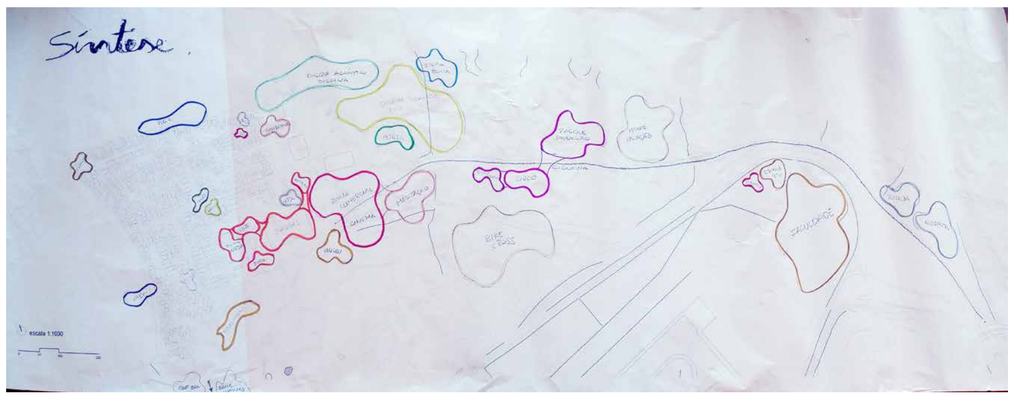
Para compreender as demandas, os equipamentos foram categorizados de acordo com a função e dessa forma pôde-se verificar uma intervenção que considera integralmente as necessidades da comunidade, com um equilíbrio de sugestões de equipamentos de segurança e saúde, educação, cultura, espaços livres, lazer e esportes, circulação e acessibilidade.

As crianças complementaram as demandas dos adultos com equipamentos culturais, de lazer e ambientais, tal como o circo, teatro, jardim botânico e horta. Dessa forma o projeto procurou atender ao máximo as demandas apresentadas (F.162).

Grande parte das intervenções nas proximidades do território consolidado de Tubiacanga, para além de demonstrarem um desconhecimento da área adjacente à estrada de acesso, também mostra um desejo de que o bairro não se expanda. Porém no contexto da Ilha do Governador, muitos equipamentos que eles desejam e solicitam só são viáveis se considerada a escala de abrangênciada Ilha como um todo. Evidencia-se assim um conflito de desejos e interesses, pois ao mesmo tempo em que desejam se conectar ao mundo eles almejam a continuidade do espaço de confiança que o bairro de Tubiacanga representa.



F.163 Gráfico de equipamentos por numero de solicitações. Fonte: autora



F.164 mapa síntese 6. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

c) Liberdade e confiança:

A partir da análise das informações obtidas no contato com a comunidade e a partir das pesquisas sobre o contexto local, pôde se perceber que em Tubiacanga, por ser uma comunidade pequena e isolada e os fluxos de pessoas e carros não serem intensos,que as crianças têm bastante liberdade de percorrer o bairro. Os moradores e crianças com quem conversamos demonstraram um sentimento de confiança e amor em relação ao território.

No entanto, este clima amistoso vem sofrendo ameaças. São recorrentes casos de invasão e ocupação dos terrenos da área adjacente. Visitantes chegam a Tubiacanga pelos atrativos que o bairro oferece e se permitem contravenções por falta de vigilância e de relação com os moradores, afetando a vida local e gerando um clima de insegurança.

Outra questão nesse sentido refere-se aos riscos que a estrada de acesso oferece. A Estrada Tubiacanga não é iluminada, não há vias de pedestres nem ciclovias e tem um baixo fluxo de carros de forma que a transposição do trecho gera um sentimento de insegurança, dificulta a conexão com os demais bairros e isola Tubiacanga.

Neste contexto as crianças revelaram o território conquistado por elas para brincadeira na direção oposta à Estrada de Tubiacanga, um local chamado de "limpinho". O lugar é ainda mais isolado, passando um sentimento maior de segurança, segredo e cumplicidade, demonstrando uma desconfiança a respeito dos visitantes e um desejo de conservação das formas de relação existentes no bairro. Este uso sem o controle dos adultos vem oferecendo risco para as atividades do aeroporto, pois lá as crianças brincam de pipa, e esta atividade pode interferir em pousos e decolagens de aeronaves.

Dessa forma as intervenções propostas foram direcionadas para que se ocupasse esta área de estudo com um parque urbano e equipamentos públicos para controlar a ocupação e minimizar a pressão que a comunidade vem sofrendo.

O parque proposto nas dimensões que a área apresenta tem alcance na escala da Ilha do Governador, o que é uma possibilidade para suprir a necessidade de espaços livres para lazer na Ilha. Este alcance seria um argumento para a existência de um posto da guarda municipal para zelar pelo parque. Consequentemente, Tubiacanga também teria seu território englobado pela área de vigilância desse posto, causando um sentimento de confiança maior nesta transposição e deslocamentos pelo bairro e adjacências.

No entanto, a aproximação e diminuição das distâncias com este equipamento oferece um risco de transformação das relações e vínculos estabelecidos no bairro, pois facilitaria o acesso de mais visitantes.

d) Acesso:

Como apresentado anteriormente, a Estrada de Tubiacanga configura um dos principais problemas de acesso do bairro com falta de iluminação e vigilância. Ela representa um lugar de vulnerabilidade, sujeito ao abuso, à violência e às invasões. A via e o território adjacente foram apresentados pelas crianças como limite muito marcado.

Desta insegurança causada pelo acesso derivam os demais problemas levantados pelas crianças como agravadores ou impeditivos para o uso dos espaços livres em Tubiacanga, tais como: o lixo nas vias, nas matas e na Baía de Guanabara, a falta de iluminação, a falta de pavimentação e buracos nas vias ea falta de manutenção das praças.

O território de Tubiacanga, com as dimensões e estrutura viária marcada pelas vias mais largas que estão no eixo do território, apresenta legibilidade e compreensão por parte das crianças, apesar dos becos e vielas que podem causar confusão em um primeiro momento, como demonstrado pela participação dos estudantes na Oficina de Projeto.

O acesso à água para lazer e brincar, como na Baía de Guanabara, é um desejo que foi enfatizado pelas crianças apesar de que a ocupação da orla da Baía de Guanabara por residências de pescadores e a poluição das águas acabam por enfraquecer e impedir a relação delas com água.

e) Abertura à apropriação e à diversidade

A falta de acessibilidade, de segurança e de manutenção, que foram abordados nos itens anteriores, são impeditivos à apropriação dos espaços pela população, principalmente para o público infantil.

Na visão das crianças os espaços que possuem uma delimitação de uso e uma territorialização clara não são considerados espaços livres. Isso ocorre, por exemplo, nas áreas de paintball e no pátio da igreja. Por outro lado, os ambientes que não apresentam nenhuma estrutura e delimitação também não são considerados como espaços livres passíveis de serem apropriados, como nas bordas do bairro, onde as áreas que estão conformadas por matagais se tornam lixos a céu aberto.

Em Tubiacanga muitos espaços livres oferecem atividades voltadas para pesca, esportes, academia e acabam por atender majoritariamente o público masculino. Os parquinhos destinados às crianças são a única atividade das praças existentes na área. As quadras e academias de ginástica e terceira idade ficam integradas às áreas aos campos de futebol. Dessa forma os espaços pensados para brincar segregam as crianças dos espaços de coletividade. Porém as crianças acabam se apropriando das áreas mais próximas dos campos, se concretizando uma relação intergeracional.

Os equipamentos oferecidos não contemplam as demandas das crianças por espaços de cultura e lazer. Ainda no tema cultural, o Monte de Orações é uma área que foi apropriada pela comunidade evangélica para realização dos seus cultos, atraem o público de Tubiacanga, mas o grande fluxo de ocupação vem do Parque Royal.

Através das atividades com a comunidade e com o referencial teórico foi possível perceber que este lugar que dá abertura a apropriação apresenta limites definidos. Estes não são imutáveis nem rígidos, mas estruturam os espaços e dão qualidade ao lugar, e despertam interesses na realização das atividades, mas oferecem brechas, sobras e espaços inconclusos que possibilitam uma maior interação, mas quando o campo é demasiadamente aberto também não favorece a apropriação.

4.6. Estudo preliminar

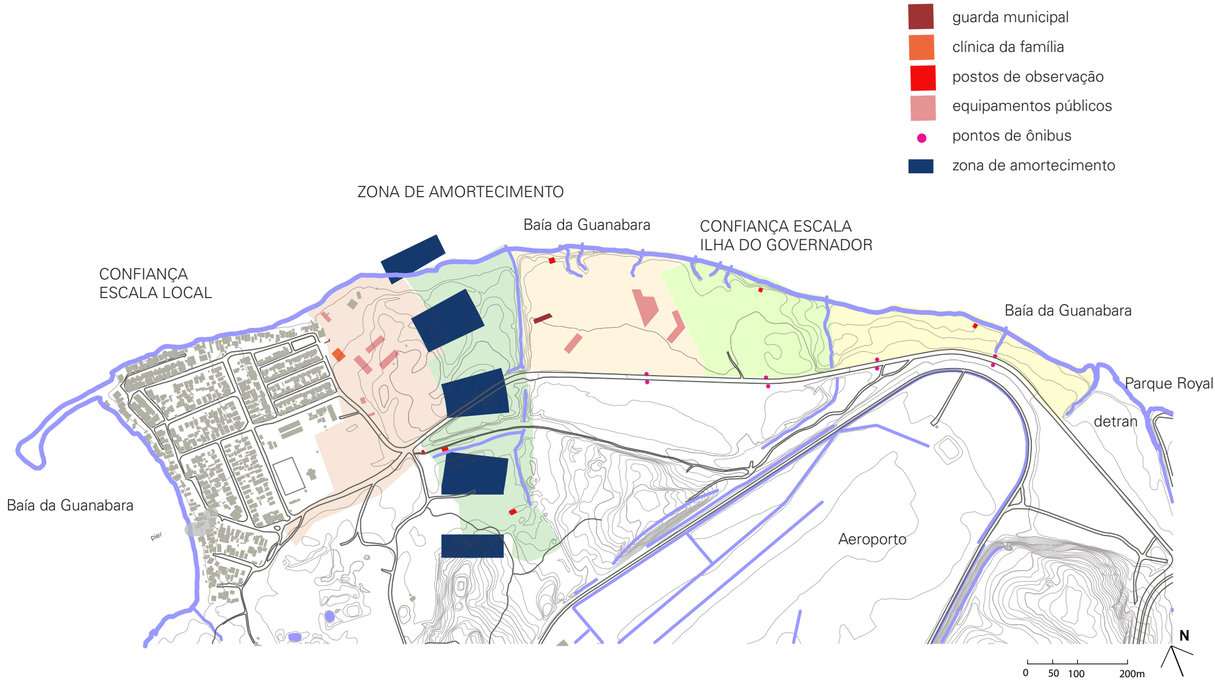
A partir das reflexões e das sínteses geradas pelos limites e demandas da comunidade foi estabelecida a proposta de intervenção:

Para o desenho urbano, o projeto considera a importância da regularização fundiária e criação de uma ZEIS para assegurar que os moradores da vila de pescadores não passem por mais um processo de remoção. Assegurar o acesso ao saneamento básico também é outro aspecto fundamental que, embora não tenha sido trabalhado neste projeto, considera que esta seja uma etapa prévia essencial, a qual o desenho do parque não resolve.

A proposta de transformação da área previamente descrita entre as comunidades de Tubiacanga e o Parque Royal em um Parque Urbano é vista como uma alternativa que poderia contribuir na melhoria da segurança, para a preservação das comunidades de Tubiacanga e Parque Royal, além de atender às necessidades de infraestrutura locais, soma das demandas de lazer e de cultura na Ilha do Governador. Assim, o parque, justificado pela dimensão e ofertas de atividades, teria uma guarda municipal e postos de observação e quiosques ao longo do parque para contribuir com a segurança do mesmo, da estrada Praia de Tubiacanga e da comunidade.

A conservação do clima amistoso de Tubiacanga é um desejo da comunidade e, portanto, o desenho do parque proposto considera como estratégia criar uma zona de amortecimento do fluxo de pessoas que vão ao parque. Sendo ele um divisor entre as atividades de alcance local e as que atraem visitantes de outros bairros. Assim foi estabelecido como estratégia para estabelecer um ambiente de **confiança e liberdade**, separar os equipamentos que seriam para uma escala local dos que seriam para o uso dos demais moradores da ilha. Assim os equipamentos como escola, creche, biblioteca, quadras esportivas se encontrariam mais próximos da comunidade, já os equipamentos culturais e lazer que demandam uma manutenção mais exaustiva e um público maior, como centro cultural, teatro e parque aquático ficam mais distantes, separados por uma zona de amortecimento estabelecida pelo jardim botânico (F.164).

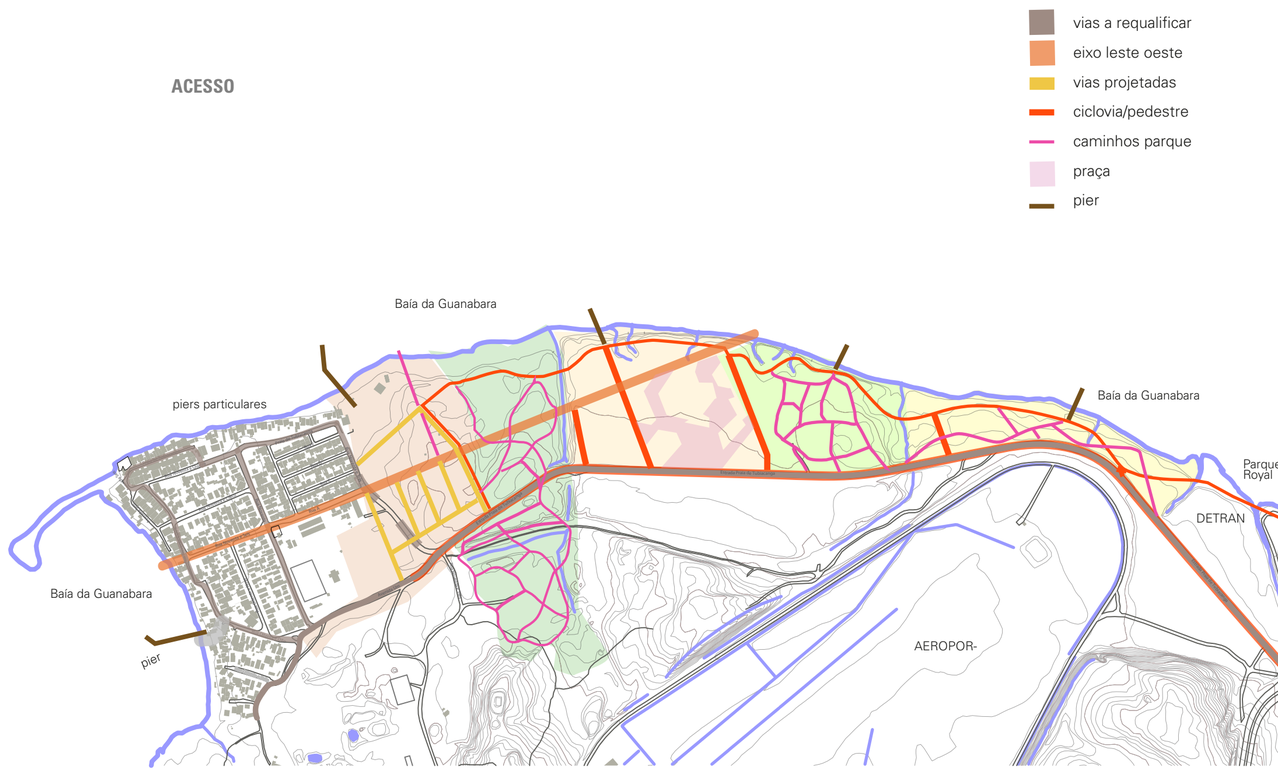
CONFIANÇA E LIBERDADE



F.165 Diagrama confiança e liberdade. Fonte: autora.

Com relação ao **acesso** estratégias de projeto para o desenho urbano de Tubiacanga, o parque e os equipamentos públicos seriam uma forma de trazer a requalificação das vias, tanto da Estrada Tubiacanga como das vias do bairro, destacando os eixos, carros de serviços do parque e as vias de pedestres, que ampliam as possibilidades de trajetos a serem percorridos (F.165).

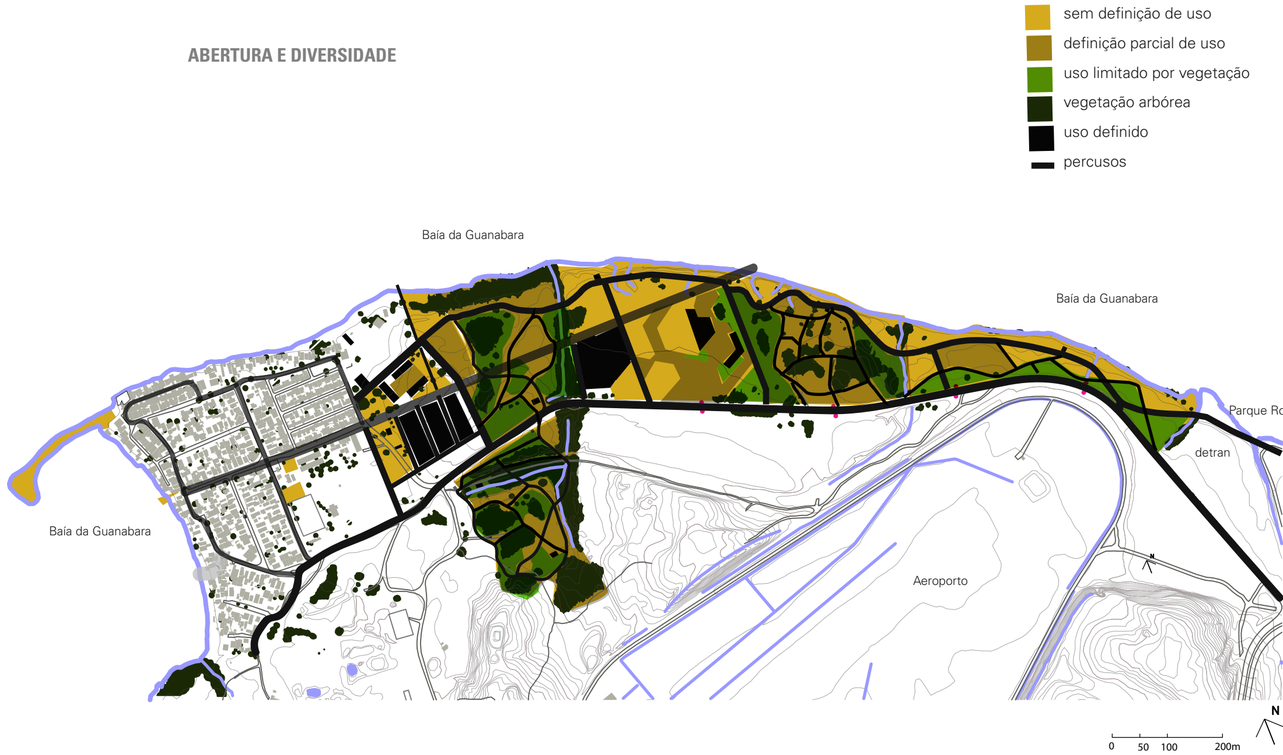
ACESSO



F.166 Diagrama acesso. Fonte: autora.

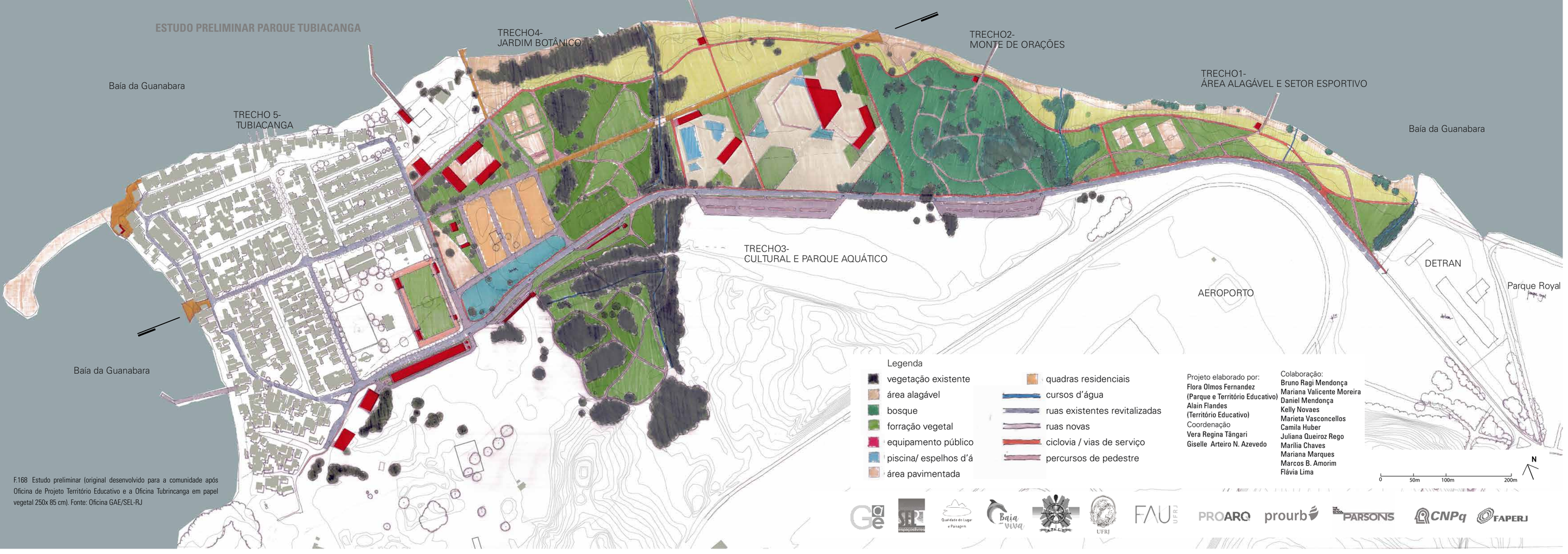
Com relação a **abertura e diversidade,** a ação projetual estruturou o espaço com atividades e programas que estabelecem certa definição, mas possibilitam diversos usos. Assim foram propostos espaços com uso definido, intercalados por áreas sem uso determinado, criando brechas à apropriação, e proporcionado situações e ambiências diversas (F.166).

ABERTURA E DIVERSIDADE

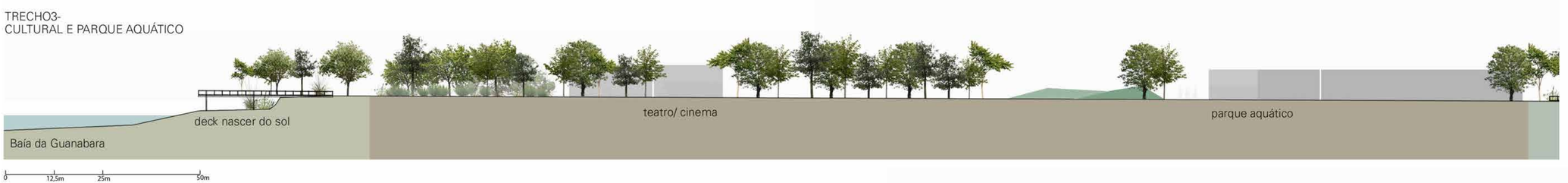


F.167 Diagrama abertura e diversidade. Fonte: autora.

Assim considerando as estratégias descritas acima, as limitações e estruturas existentes estabelecidas pelos aspectos físicos, pela comunidade, pelo aeroporto e pelos usos que já ocorrem na área, analisados sob a ótica do brincar, a proposta do Parque foi dividida em 5 zonas: Contemplação e parque esportivo; Monte das Orações; Parque cultural e aquático, Jardim botânico e Tubiacanga (F.167-172).



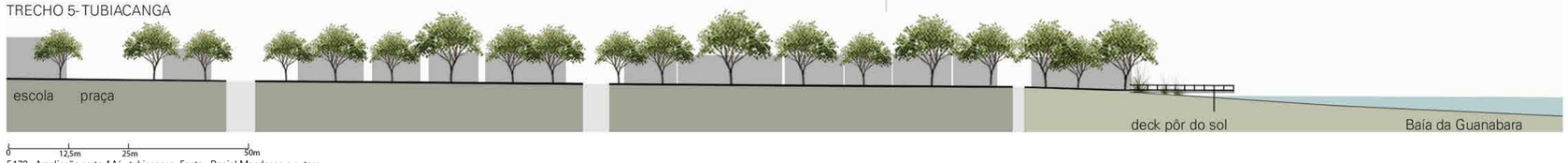
F.168 Estudo preliminar (original desenvolvido para a comunidade após Oficina de Projeto Território Educativo e a Oficina Tubrincanga em papel vegetal 250x 85 cm). Fonte: Oficina GAE/SEL-RJ



F.169 ampliação corte AA´ - parque cultural e aquático. Fonte: Daniel Mendonça e autora

F.170 ampliação corte AA´ - JARDIM BOTÂNICO. Fonte: Daniel Mendonça e autora

F.171 Corte AA´. Fonte: Daniel Mendonça e autora



F.172 Ampliação corte AA´ - tubiacanga. Fonte: Daniel Mendonça e autora

F.173 Modelo eletronico Parque Tubiacanga. Fonte: Daniel Mendonça e autora

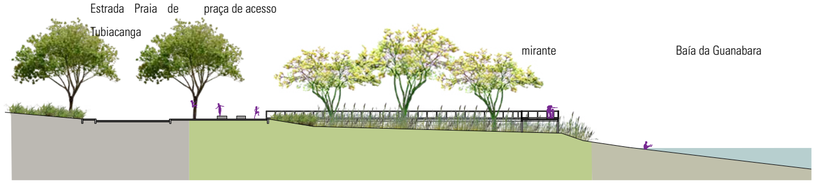
- Contemplação e parque esportivo

Esta área é alagável e, devido à proximidade da linha de pouso e decolagem do aeroporto, é altamente ruidosa impossibilitando a criação de lugares de permanência. Apesar desta situação a área apresenta um potencial paisagístico conformado por vegetação arbustiva, com predominância de capins e uma vista para a Baía, assim a proposta seria conformada por percursos, aproveitando o potencial contemplativo da área.

Assim este primeiro segmento, com relação a confiança e liberdade é o mais crítico, pela dificuldade de estabelecer ambientes de permanecia devido as limitações do local. Dessa forma os percursos e acessos principais se aproximam da estrada Praia de Tubiacanga, e o caminho secundário, elevado, em relação ao solo possibilita uma visibilidade desde os caminhos principais para contribuir com a segurança. Neste trecho a abertura à apropriação é contida.

O projeto também considera a importância de criar uma conexão, gerando uma continuidade ao Corredor Esportivo, devido à importância cultural destas atividades no contexto da Ilha do Governador. Neste sentido propõe uma área esportiva neste trecho (F.173-174).

F.174 Ampliação - área alagável. Fonte: autora



F.175 Corte BB´ - área alagável. Fonte: FERNANDEZ 2018

- Monte das Orações (F.175)

Este trecho apresenta uso consolidado e que atrai inúmeras pessoas diariamente de forma que o projeto mantém o uso atual do Monte de Orações, qualificando os acessos e áreas de estar de forma singela, gerando estruturas espaciais e contornos, buscando não descaracterizar as intervenções realizadas pela comunidade e manter o projeto aberto para eles próprios intervirem.

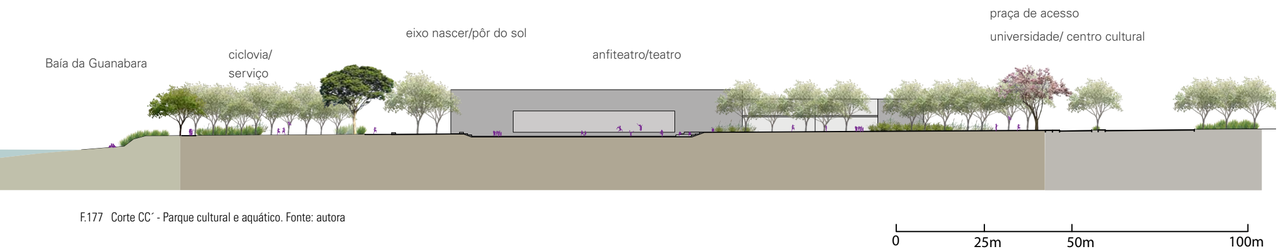
- Parque cultural e aquático (F.175-177)

Local onde atualmente ocorrem competições de motocross. Foi considerada uma área descampada destinada a praças de eventos e implementação de um centro cultural com auditório. Estes equipamentos foram idealizados a partir da atividade com as crianças (Oficina Tubrincanga) que elencaram uma série de equipamentos culturais como circo, teatro e cinema.

Para ampliar as possibilidades, este projeto não define um uso específico e cria um espaço que permita que todas estas atividades ocorram, sendo assim **aberta a apropriação e a diversidade**. Estes eventos podem ocorrer tanto no interior das edificações como nas praças com anfiteatros.A previsão é que nesta área a circulação e permanência de pessoas seja mais intensa devido a oferta de atividades ao público da Ilha do Governador e dessa forma os percursos são mais amplos e menos definidos, estabelecidos com grandes áreas de piso abarcando uma maior diversidade de atividades.O ambiente de confiança desejado apresenta limites devido ao maior fluxo de pessoas desconhecidas oferecendo diferentes apropriações das realizadas em um ambiente de uso em uma escala local.

Complementando a oferta de atividades, este trecho também busca atender outra demanda das crianças,um parque aquático, poisem todas as oficinas realizadas com os jovens a água foi enfatizada como um elemento fundamental para a brincadeira. Assim o projeto considera a instalação de um complexo aquático para complementar espaços de relação com a água ainda mais que a Baía da Guanabara se encontra imprópria para banho, dando acesso a outro tipo de brincadeiras que se desenvolvem na água.Este equipamento demanda um controle maior para oferecer um ambiente de **confiança**, com salva-vidas, em um ambiente cercado, ora pelas edificações, ora por grades. A intensão é que o parque aquático possa prover diferentes formas de interação com a água, possibilitando o **acesso** às brincadeiras com a mesma.

F.176 Ampliação - Monte das orações e Parque cultural e aquático. Fonte: autora



F.177 Corte CC´ - Parque cultural e aquático. Fonte: autora

F.178 Perspectiva - Parque cultural e aquático. Fonte: autora

-Jardim botânico (F.178-181)

Foram considerados os maciços de vegetação existente criando um jardim botânico, tanto para educação ambiental como para a contemplação, buscando valorizar os ecossistemas locais e as vegetações locais apresentando-os de forma didática em ambientes apropriados para as vegetações.

A partir da topografia e da vegetação existente foram estabelecidos percursos ao longo do parque, que se bifurcam e criam alargamentos que possibilitam a permanência e apropriação, gerando uma gama de caminhos a se seguirem.

Este trecho estabelece uma camada de amortecimento de usos para o bairro de Tubiacanga, considerando esta,uma forma de manter as qualidades locais, diminuindo a intensidade de uso no parque, e consequentemente regulando o fluxo para o bairro.

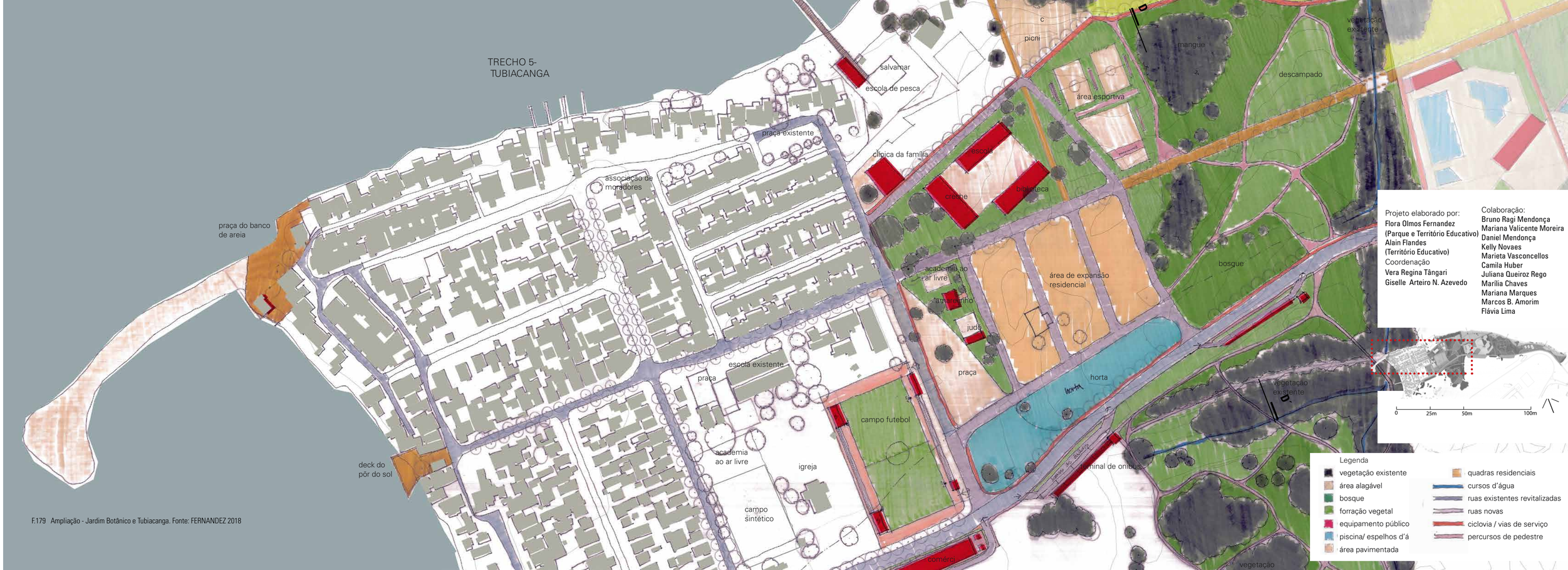
-Tubiacanga (F.178-181)

Este trecho visa contemplar demandas da comunidade com praças e equipamentos educativos, de lazer e horta, através da implementação do Território Educativo, conforme idealizado pelos alunos de graduação da FAU-UFRJ na disciplina de Projeto de Arquitetura III.

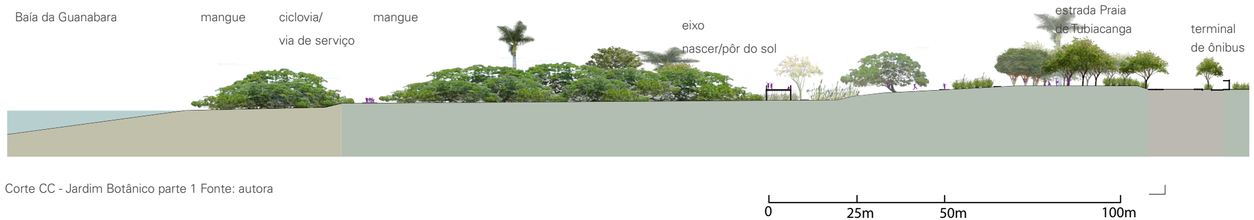
Como complementação dos equipamentos existentes em Tubiacanga, a proposta é implementar: creche, escola, biblioteca, clínica da família, escola de pesca, requalificação do píer existente, quadras residenciais, campo de futebol, área comercial, terminal de ônibus, alteração e reestruturação do centro de reciclagem, e novos acessos a Baía de Guanabara com decks e praças

Neste espaço busca-se estabelecer um vínculo de **confiança**, assegurando-o com os equipamentos escolares no entorno somados a uma clínica da família de forma que as crianças possam se lançar a riscos dentro da brincadeira no conforto de saber que estão sendo cuidados. A disposição dos equipamentos estabelece a ponte entre o projeto do parque e o bairro de Tubiacanga, criando espaços livres sem uso definido, **abertos à apropriação** na escala local.O projeto estrutura os equipamentos educacionais e esportivos reforçando a Rua A como eixo principal de Tubiacangaenfatizando a possibilidade ao **acesso**a estes equipamentos. Assim também considera a requalificação desta rua e extensão dela de leste à oeste até encontrar a Baía de Guanabara, destacando assim o potencial paisagístico a partir dos visuais no nascer e pôr do sol.

Com este conjunto de programas e intensões o projeto do parque buscou intervir levando em consideração o referencial teórico, as análises do lugar e os dizeres da comunidade em uma busca de contribuir através de uma resposta material e projetual as questões apresentadas pelo contexto. Colaborando na abertura das discussões sobre a problemática do localgeradas pelo projeto.



F.179 Ampliação - Jardim Botânico e Tubiacanga. Fonte: FERNANDEZ 2018



Corte CC - Jardim Botânico parte 1 Fonte: autora

Corte CC - Jardim Botânico parte 2 Fonte: autora

F.180 Perspectiva - área educacional e esportiva em Tubiacanga. Fonte: autora.

4.7. Apresentação Fórum itinerante 02/08

Após as atividades das Oficinas foi elaborado um Mapa Síntese a partir das maquetes das crianças, contemplando todos os equipamentos sugeridos por elas para o território, respeitando em parte as disposições dos elementos propostos. A partir deste mapeamento, somado aos resultados das pesquisas sobre o local e a proposta desenvolvida na Oficina de Projeto de Território Educativo em Tubiacanga, foi realizado um estudo preliminar para ser apresentado para a comunidade (F.182).

No dia 2 de agosto de 2017 foi realizada uma das reuniões organizadas pelo "Fórum itinerante Baía Viva em Tubiacanga" no Clube Flexeiras. Estiveram presentes integrantes do Movimento Baía Viva, da Associação de Pescadores-APELT e agentes públicos municipais: da Secretaria de Meio Ambiente, da Secretaria de Urbanismo, da CEDAE, e da Comlurb. Nesta reunião em um primeiro momento foi apresentado o projeto do parque e desenho urbano para Tubiacanga por Vera Tângari, Alain Flandes e Flora Fernandez. Depois abriu-se a reunião para a fala de cada agente e posteriormente organizou-se a discussão.

O projeto foi bem recebido pelos participantes do Fórum, com algumas questões e ressalvas apresentadas. Com relação ao saneamento básico, ter um plano mais estruturado foi considerado positivo, pois indica melhor os caminhos de ações a serem propostas. Os agentes de meio ambiente acharam positivo o fato de o Parque ter um equilíbrio entre áreas ambientais e culturais. Atentaram para o fato de que um projeto de restauração da flora restauraria a fauna local, atraindo aves e animais que poderiam ser conflituosos com a atividade do aeroporto, assim o conhecimento técnico e especializados devem ser considerados projeto.

Nesta reunião ficou evidente um conflito interno entre agentes da comunidade local no qual os participantes eram predominantes membros ou apoiadores da Associação de Pescadores-APELT, não estando presentes integrantes da Associação de Moradores, contando assim com poucos moradores de Tubiacanga.

Dois moradores locais apareceram no fim da reunião reforçando a necessidade de retirada do posto de triagem de reciclagem do lado da escola, mas não opinaram sobre o parque não viram a apresentação. Com isso, não foi possível identificar uma resposta mais completa da comunidade ao projeto.

F.181 Entrega do projeto no Fórum Itinerante Baía Viva.. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

4.8. Oficina Tubrincanga na FAU 15/08

Ao fim da Oficina Tubrincanga foi combinada uma contrapartida, na qual as crianças que participaram foram convidadas a ir à UFRJ e participar de uma atividade na FAU-com os pesquisadores dos grupos GAE e SEL-RJ. Devido ao prazo curto e à necessidade de autorização pelos pais para uma visita externa, apenas parte das crianças participou, tendo sido organizada em parceria com o Projeto Conexão Escola (F.183).

Local: Sala 443 da FAU

Participantes: 11 participantes com faixa etária de 10 a 16 anos acompanhados de 2 responsáveis.

Aplicadores: Integrantes dos grupos GAE e SEL-RJ: Flora Fernandez, Giselle Arteiro, Vera Tângari, Alain Flandes, Giselle Cerise, Mariana Marques.

Duração: A atividade teve duração de duas horas, com lanche e mais trinta minutos de apresentação.

Atividade:

Ao chegarem à FAU-UFRJ, os participantes fizeram um pequeno tour pela faculdade e se encaminharam até a sala 443 onde foi desenvolvida a atividade. Em sala, em um primeiro momento foi apresentado o projeto urbano para o bairro, realizado a partir dos resultados da Oficina Tubrincanga.

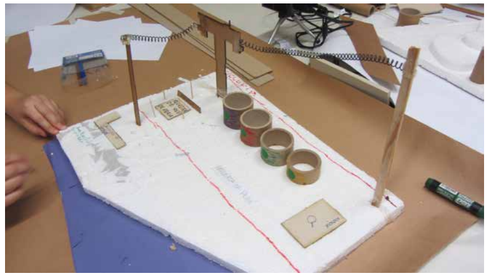
Foi aberto espaço para a devolutiva das crianças, que ficaram animadas com os equipamentos propostos, e indagaram: onde estavam os receptores para lixos, aspectos de segurança, sobre o local para um posto de gasolina, dentre outras questões. Elas foram convidadas a marcar no mapa o que gostariam de alterar no projeto, mas ficaram tímidas em riscá-lo, e por isso anotaram em blocos de nota.

F.182 Apresentação e discussão do projeto. Fonte: OficinaGAE/SEL-RJ.

Baguncidade II:

Após a apresentação do projeto, as crianças foram orientadas a pensar propostas para o Parque Urbano em cinco situações distintas: orla, lago (parque aquático), área plana, área com morros e bosque. As crianças foram divididas em 4 duplas e 1 trio, e cada um destes ficou com uma das áreas.

O **Grupo Orla** (Ana Beatriz, Bernardo, Rodrigo) foi incisivo na proposta de implementação de lixeiras, primeiro item a ser mencionado durante a apresentação para a turma. A iluminação da área também foi um elemento marcante nesta equipe. Caracterizaram o local com quiosques, "passeata" (faixa para passeio ao longo da orla) para quem gosta de caminhar na praia, ponto de aluguel de caiaque, quadra de vôlei com refletor, e ciclovia. A representação e proporção dos elementos na maquete reforçam a importância da iluminação e dos coletores de lixo que apresentam dimensões muito maiores do que os outros elementos e foram dispostos em uma posição de destaque. A área de lazer se concentra sobre o solo, sendo o acesso à água somente por caiaque, demostrando uma relação de certa distância com a Baía (F.184).



F.183 Proposta para orla. Fonte: autora.

O **Grupo Morros** (Milena e Carlos Eduardo) iniciou com dificuldade para pensar que as atividades poderiam acontecer neste lugar com uma topografia definida por morros e questionou o fato de não identificar no território um local com aquelas características. As crianças não sabiam como colocar os equipamentos que queriam, como quiosque, escola, creche entre outros elementos construídos. Então foram provocadas a pensar especificamente em atividades e brincadeiras no espaço livre; pensaram em pista de skate, *bicicross*, mas resistiram à implementação destes equipamentos. Surgiu a ideia de uma tirolesa, mas ainda com uma resistência pois não queriam um equipamento que pudesse machucar. Depois de uma intervenção contrapondo que se fosse bem feito não iria machucar, a dupla decidiu por fazer a tirolesa. Após criarem o equipamento, começaram a construir uma porta como forma de manter o cuidado do local, mas ao longo do processo decidiram que o local seria público e retiraram o cercamento. A dupla qualificou o espaço com "muitas lixeiras", "muita iluminação" e árvores (F.185-186).

F.184 Proposta para morros. Fonte: autora.

F.185 Proposta para morros. Fonte: autora

O **Grupo Plano** (Ana Luiza e Julia), antes de começar a maquete, esboçou um projeto para a "área de lazer" (forma como nomearam o projeto que realizaram). A primeira ação das meninas foi compartimentar a área com vias de veículos. Seguindo as três delimitações estabelecidas por elas: a primeira correspondia a uma área de descanso e piquenique cercada de árvores e vegetação; a segunda área foi equipada com quadra de futebol e pista de skate, contendo banco, lixeira e refletor; a terceira continha quadra de vôlei e basquete, loja de soverte e casinhas. Esta setorização demonstra uma percepção de diferentes ambiências para as diferentes atividades, sendo a área de piquenique, arborizada, e as áreas de esportes, áridas (F.187-188).

F.186 Proposta para área plana. Fonte: autora.

F.187 Proposta para a área plana. Fonte: autora.

F.188 Proposta para bosque. Fonte: autora.

O **Grupo Bosque** (Gabriel e Emanuel) iniciou a transformação da área por um cercamento com os palitos que ficaram sobre a maquete, criando uma delimitação clara da área, com a intenção de mantê-la preservada. Em um segundo momento começaram a mover as árvores de lugar para implementar um lago no centro do terreno, criando um passeio em seu entorno. Tiveram o desejo de continuar este percurso com trilhas para além do lago, mas por uma dificuldade técnica, não conseguiram representar estes percursos. Por fim dispuseram um banco na beira do lago, demonstrando uma percepção desta área como lugar de contemplação (F.189-190).

F.189 Proposta para bosque. Fonte: autora.

O **Grupo Parque Aquático**(Matheus e Lucas) iniciou as intervenções na beira da piscina criando uma borda e uma torre para trampolim e tobogã. Ao longo do processo foram desenhando o entorno desta área, colocando posto de salva vidas, praça de alimentação, parquinho para as crianças menores, ambientando o espaço com árvores e vegetação. Delimitaram o local com um acesso principal contendo vestiário e sauna; o segundo acesso, também equipado com chuveiro, conecta o parque aquático à praia. Depois de estabelecerem estes limites, o programa do parque foi ampliado com a criação de cascata com pedras, pedalinho e uma ponte. As proporções deste trabalho indicam uma preocupação com a segurança, sendo a cadeira do salva vidas o maior dos elementos, além disso implantaram uma placa "tomem cuidado porque é fundo". O acesso principal foi representado com um tamanho muito menor que o acesso à praia, demonstrando a intenção de forte relação com a Baía (F.191-192).

F.190 Proposta para parque aquático. Fonte: autora.

F.191 Proposta para parque aquático. Fonte: autora.

As maquetes trouxeram questões com relação à necessidade de segurança nos espaços, principalmente nos lugares com atividades que oferecem algum risco, como com a preocupação de a tirolesa não causar acidentes, como nas piscinas, onde, além de informativos, os salva-vidas tem um papel importante. Nesse caso, foi destacada a necessidade de delimitações para as áreas serem preservadas e cuidadas.

A respeito da **qualidade dos acessos**, nas maquetes foram recorrentes intervenções estruturais de manutenção, iluminação e limpeza, foram enfatizadas por todas as equipes. Assim como expressaram a importância das vias para a estruturação do espaço, como foi apresentado na maquete plana, nela as vias separaram a área em três ambiências.

E quanto à abertura à apropriação, a partir das maquetes foi possível identificar uma relação entre a qualidade dos lugares e uma diversidade de atividades a serem desenvolvidas neles. As diferentes situações foram associadas com diferentes práticas: a orla foi associada com atividades de deslocamento, como caminhada na praia, passeio de caiaque e a ciclovia; os desníveis foram relacionados à aventura (pista de skate, tirolesa); o bosque com a contemplação, tanto estática, como em movimento. A área plana com espaços de encontro, de esportes e atividades comunitárias sendo estas mais abertas e menos arborizadas enquanto áreas mais tranquilas são mais vegetadas; e a área do parque aquático revela a multiplicidade de atividades que se relacionam com a água.

4.9. Apresentação em Audiência Pública 21/08/17

Como um dos desdobramentos da apresentação no Fórum Itinerante Baía Viva, fomos convidados a apresentar o projeto na Audiência Pública da Ilha do Governador, realizada pela Prefeitura Municipal do Rio de Janeiro em 21/08/2017 e sediada na Universidade Veiga de Almeida , localizada na Estrada do Galeão (F.193).

Foi contratada uma empresa para organizar a dinâmica da audiência, de forma que os integrantes do Fórum Baia Viva tiveram que acordar um tempo da reunião para que pudessem fazer as reivindicações e também fosse apresentada a proposta do estudo para o Parque Urbano e Território Educativo em Tubiacanga. Com o tempo concedido de 5 minutos, a apresentação do projeto focou em justificar a implementação do parque considerando questões de segurança, educação e oferta de espaços livres e de lazer na Ilha do Governador e em Tubiacanga.

Devido à dinâmica da audiência não foi possível saber a repercussão para os participantes da reunião. Contudo alguns participantes entraram em contato querendo entender melhor o projeto e compartilhar projetos para a área. Assim um engenheiro pesquisador da UFRJ apresentou um estudo para uma nova ponte de conexão entre a Ilha do Governador e o município do Rio de Janeiro. E o outro participante da Associação dos Ciclistas da Ilha do Governador questionou a nossa posição a respeito do *bicicross* que ocorre atualmente na região.

Como futuro desdobramento, cogita-se a possibilidade de uma reunião específica, a convite dos técnicos da Prefeitura, para discutir sobre o Parque e outras possíveis parcerias.

F.192 Apresentação em audiência pública. Fonte: Alex Sandro Santos.

4.10. Inconclusão

A proposta do Parque e Território Educativo em Tubiacanga foi recebida com entusiasmo, por oferecer um olhar para o Bairro, que até a finalização das atividades não era oficial, e assim também foi possível dar visibilidade para uma série de problemáticas da região.

Ao mesmo tempo em que o projeto propicia um deslumbramento, por enxergar a possibilidade de uma transformação e melhora na qualidade de vida com o incremento de infraestrutura e equipamentos culturais, também foi motivo de preocupação, pois estes equipamentos atrairiam mais pessoas para a região, e isso poderia agravar uma situação de insegurança dos moradores com relação às pessoas que vem de fora.

Assim as apresentações para a comunidade e a Oficina Tubrincanga na FAU-UFRJ suscitaram uma série de questionamentos e necessidades de alteração no projeto, porém para a continuidade do mesmo, há necessidade de maior suporte técnico e conhecimento interdisciplinar.

Como foi ressaltado no Fórum Baía Viva, o fato de Tubiacanga ocupar área lindeira ao aeroporto a torna suscetível às suas demandas, de forma que a definição de vegetação, por exemplo, necessita de um cuidado maior e acompanhamento de engenheiros florestais para compreender como um incremento a vegetação poderia ser implantado sem que para isso não colocasse em risco o tráfego aéreo. As questões de regularização fundiária e saneamento necessitam de um estudo apropriado que não cabe a esta Dissertação-Projeto. Entretanto, temos ciência de que estas questões são fundamentais para evitar que uma possível implantação do parque não sirva a uma valorização imobiliária que encaminhe à remoção da comunidade.

A Oficina Tubrincanga na FAU-UFRJ indicou caminhos a percorrer e relações que seriam necessárias de fortalecer ainda mais no projeto, como por exemplo a relação entre o Parque Aquático e a Baía da Guanabara, assim como a importância da água nos espaços contemplativos do Jardim Botânico.

No entanto, optei por não seguir sozinha e alterar o projeto a partir desta atividade, pois seriam necessárias mais conversas e informações técnicas para dar continuidade ao processo de forma consistente, devido às peculiaridades deste território apresentadas anteriormente.

As últimas questões que surgiram na apresentação realizada na audiência pública referem-se aos estudos de uma equipe de pesquisadores de engenharia da UFRJ sobre a implementação de uma nova ponte de acesso à Ilha do Governador, com início na Estrada de Tubiacanga, passando pelo terreno adjacente e paralelo à pista do aeroporto. Entende-se a necessidade de novos acessos e o alcance desta intervenção tanto para os moradores da Ilha do Governador, como para suprir as demandas do aeroporto. No entanto, uma intervenção como esta pode significar uma valorização ainda maior do solo e, portanto, necessita de um estudo mais aprofundado para não prejudicar as comunidades lindeiras.

Dessa forma, com todas estas questões, o projeto segue aberto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa de Mestrado se iniciou com o intuito de refletir como a arquitetura da paisagem pode contribuir para a reinserção da criança como ator social nos espaços livres das cidades. A partir desta questão, no referencial teórico foi abordado o que é o brincar, seu lugar simbólico, seu território como um lugar de confiança que se estabelece "entre o eu e o outro" e dentro desta estrutura se cria um espaço de liberdade, indeterminação e relação com o "outro".

Com isso se colocou como tarefa do arquiteto paisagista estabelecer essa estrutura, este entorno que possibilite a brincadeira, definindo como parâmetros para os espaços livres abraçar esta atividade: a confiança, o acesso, a abertura e a participação.

Com isso em mente, foram realizadas as diversas oficinas e processos participativos que confirmaram e complementaram o entendimento dos conceitos propostos. A realização das Oficinas e a escuta das crianças, neste percurso do Mestrado, se tornaram a peça chave do desenvolvimento desta Dissertação, a partir delas foi possível ampliar a percepção sobre cada contexto, pelo ponto de vista da criança, na sua diferença e semelhança, buscando estabelecer como foco da observação as relações com o referencial teórico proposto.

Nesse sentido, as questões apresentadas, referentes a confiança, liberdade, acesso, abertura e diversidade, necessitam levar em consideração o contexto local, a percepção e apropriação da criança com relação a este território. Como ponto em comum, as crianças apresentam a falta de manutenção, principalmente dos pisos, a falta de iluminação e o lixo como barreiras à apropriação dos espaços livres públicos. Os veículos também

se apresentam como barreira, nos lugares com maior circulação de carros, como na praça Iaiá Garcia, Ginásio Nelson Prudêncio e em Manguinhos.

As questões de confiança variam de acordo com cada local, com situações de violência distintas. Manguinhos vive em uma zona de conflito entre tráfico e UPP, e as crianças são muitas vezes impossibilitadas de usar os espaços públicos. O Asssentamento Terra Prometida se encontra em área à margem do tecido urbano, onde as mulheres, que antes cuidavam das crianças, começaram a trabalhar no campo. A falta de quem possa olhar por elas em uma situação de proximidade faz com que elas não se sintam seguras de brincar na ausência de adultos. Tubiacanga encontra-se distante do restante da Ilha, e os visitantes que vem de fora são vistos como ameaça: a maior movimentação é associada com o aumento de criminalidade. Ainda neste tema, os equipamentos de brincar que possam machucar foram apresentados como problemática tanto em Tubiacanga como no Assentamento Terra Prometida, evidenciando a relação com a dificuldade de acesso aos equipamentos de saúde trazendo a impossibilidade de se arriscar e explorar os próprios limites.

Com relação à abertura e à diversidade, cada espaço apresenta suas referências de lugar de brincadeiras que são expressos durante as atividades. No Assentamento Terra Prometida, os brinquedos tradicionais da gangorra, balanço, trepa-trepa são uma forma de se integrarem à vida e ao cotidiano da cidade, e tem um peso maior do que nos demais lugares. Brinquedos alternativos são vistos com resistência, principalmente entre os adultos. Para as crianças mais novas da Ilha do Governador, esses brinquedos são ofertados em todas as praças com equipamentos infantis e as crianças não demonstram interesse por eles, mas sim pelos brinquedos de parques de diversão, a partir da influência das mídias e com referência aos brinquedos infláveis que são montados nas praças da Ilha. Desse modo percebe-se que a abertura necessita considerar o imaginário e repertório da comunidade para se relacionar com ele.

Ainda com relação à abertura, os processos participativos de Manguinhos e do Assentamento Terra Prometida, envolvendo comunidades com problemáticas distintas, tiveram encaminhamentos parecidos: nos dois casos o projeto foi iniciado por um agente externo e ficou inconcluso, algumas estruturas foram estabelecidas e construídas e a partir de então os próprios moradores se organizaram para dar continuidade à transformação da paisagem. Portanto a inconclusão dos projetos foi um sucesso, o que reforça a importância de se desenvolver projetos abertos, confirmando o que foi apresentado como premissa no referencial teórico.

As oficinas e processos participativos já são em si uma reinserção da criança como ator social no processo de desenho e apropriação dos espaços livres públicos. As crianças demonstraram um interesse e orgulho na participação e possibilidade de serem escutados, e realizaram com empenho as atividades propostas. Sendo assim, as atividades se concretizaram enquanto possibilidade de empoderamento das crianças enquanto atores sociais.

Com relação aos processos participativos, é fundamental estabelecer um vínculo com a comunidade e que o grupo tenha interesse em realizar o processo. Assim, esses processos em escalas maiores, e em situações de uma sociedade organizada, necessitam de um tempo maior de trabalho para estabelecer o vínculo, apresentando maiores dificuldades na sua concretização.

Além disso as articulações estabelecidas com a comunidade encaminham para uma seleção de um grupo específico a ser escutado. Em Tubiacanga, a proposta de projeto abarcava uma escala maior de intervenção e pode se perceber o quanto as escutas e processos participativos muitas vezes não conseguem abarcar as diferentes visões e interesses da comunidade para a realização de um projeto. Esse fato ficou evidenciado na apresentação para a comunidade, na qual não foi possível ouvir outros grupos que não estão vinculados à Associação de Pescadores, sendo que, em muitas situações, as pessoas não demonstram interesse em participar. Em uma escala maior também não foi possível escutar os moradores do Parque Royal, que estabelece outra fronteira com o parque proposto para Tubiacanga.

Em cada atividade proposta houve limites nas possibilidades de atuação, referentes aos aplicadores, ao contexto de cada atividade e aos participantes. Assim dito, segundo a escada de Participação (ARNSTEIN, 2002), na maioria dos processos realizados a participação das crianças encontra-se no patamar da consulta, na qual as crianças não participam das decisões finais apesar de serem ouvidas e o projeto oferecer uma resposta a isso. Durante esta escuta, outro problema percebido foi que em alguns momentos as intervenções realizadas pelos pesquisadores influenciaram as respostas das crianças.

As oficinas e processos participativos foram um percurso de aprendizagem de como se dispor nesta escuta, na qual diversas dificuldades foram enfrentadas e a maioria dos passos não seguiu como o planejado. As atividades evidenciaram o conflito na pesquisa, entre o desejo de atingir os objetivos determinados e o desejo de entrega aos momentos de escuta, o que seria entrar na brincadeira. Muitas vezes a ansiedade em obter uma resposta não nos permite ouvir. Outras dificuldades enfrentadas neste sentido se referem a como e o que perguntar, assim como a compreensão do que está sendo dito pelas crianças.

Concluindo, apesar dos problemas e dificuldades encontradas neste percurso, essa Dissertação-Projeto cumpriu com o objetivo da inserção da criança enquanto ator social no desenvolvimento do projeto de desenho urbano e sistema de espaços livres a partir da escuta e processos participativos, que foram analisados tendo em vista os parâmetros estabelecidos no referencial teórico e se desenvolveram sob a ótica do brincar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARNSTEIN, S.R. Uma escada da participação cidadã. **Revista da Associação Brasileira para o Fortalecimento da Participação – Participe**, Porto Alegre/Santa Cruz do Sul, v. 2, n. 2, p. 4-13, 2002.

AZEVEDO, G.; TÂNGARI, V.; GOULART, A. B (2016) Do espaço escolar ao território educativo: um olhar ampliado sobre o lugar pedagógico da educação integral IN Rheingantz, P. A; Pedro, R. M; Szapiro, A.M (Orgs.). **Qualidade do lugar e cultura contemporânea: modos de ser e habitar as cidades.** Rio de Janeiro: Meridonal, pp. 344-368.

AZEVEDO, Giselle A; TÂNGARI, Vera R.; RHEINGANTZ, Paulo A (Orgs.). **Do Espaço Escolar ao Território Educativo: O lugar da arquitetura na conversa da escola de educação integral com a cidade.** Rio de Janeiro: UFRJ/FAU/PROARQ, 2016.

FAVARETO, Celso. **Deslocamentos: entre arte e vida.** < http://www.scielo.br/pdf/ars/v9n18/v9n18a07.pdf> acesso em 19/03/2017

FERNANDEZ, Flora. Os espaços de brincar no parque Lina e Paulo Raia. In AZEVEDO, Giselle A; TÂNGARI, Vera R.; RHEINGANTZ, Paulo A (Orgs.) **Do Espaço Escolar ao Território Educativo: O lugar da arquitetura na conversa da escola de educação integral com a cidade.** Rio de Janeiro: UFRJ/FAU/PROARQ, 2016, p. 191-210.

FERNANDEZ, Flora. Brincar na Cidade. In TARDIN, R; MAYA, Patricia (Orgs.). **Arquitetura Paisagística: Arte, Natureza e Cidade.** Rio de Janeiro: UFRJ/FAU/PROURB, 2017, p. 21-31.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia - Saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1987.

FRIEDMANN, Adriana. A arte de adentrar nos labirintos infantis. In: FRIEDMANN, A; ROMEU, G (Orgs.). **Quem está na escuta? Diálogos, reflexões e trocas de especialistas que dão vez e voz às crianças.** São Paulo: Veredas 2017, p. 16-22.

FRIEDMANN, A.; ROMEU, G. (Orgs.). **Quem está na escuta? Diálogos, reflexões e trocas de especialistas que dão vez e voz às crianças.** São Paulo: Veredas 2017.

FLANDES, Alain Lennart. **A Escola e seu Território educativo: estudo de caso a Ilha do Governador na cidade do Rio de Janeiro.** Rio de Janeiro: UFRJ / FAU, 2017.

FLANDES, Alain; FERNANDEZ, Flora. **Camadas afetivas do Território Educativo: brincando com as crianças como método participativo para seu reconhecimento territorial e construção..** In: 7º Colóquio de Pesquisa do PROARQ, 2016, Rio de Janeiro. A Pesquisa em Arquitetura: o 7º Colóquio de Pesquisa do PROARQ. Rio de Janeiro: FAU-UFRJ, 2016.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura** [tradução João Paulo Monteiro]. -São Paulo: Perspectiva, 2008.

IBGE. **Censo de demográfico de 2010.** Brasília: IBGE, 2011.

IPANEMA, Cybelle Moreira de. **História da Ilha do Governador.** 2. ed. Rio de Janeiro: Mauad X, Epub, 2013

JARDIM, Mariana; PERÉZ, Beatriz. **Vamos ouvir as crianças? Caderno de metodologias participativas, Projeto Criança em foco.** Rio de Janeiro: CECIP, 2013 [recurso digital].

LIMA, Mayumi Sousa. **A cidade e a criança.** São Paulo: Nobel 1989.

LYNCH, K. e CARR, S. (1995a /1979). Open space: Freedom and Control. In BANERJE T.; SOUTHWORTH, M. (eds). **City Sense and City Design: Writings and Projects of Kevin Lynch.** Cambridge, MA: MIT Press.

_____ (1995b /1968). Where Learning Happens. In BANERJE T.; SOUTHWORTH, M. (eds). **City Sense and City Design: Writings and Projects of Kevin Lynch.** Cambridge, MA: MIT Press.

MATURANA, H. VERDEN-ZOLLER, G. **Amar e Brincar: Fundamentos esquecidos do humano do patriarcado a democracia.** São Paulo: Palas Athena, 2004.

MMA. **Relatório sobre o impacto ambiental causado pelo derramamento de óleo na Baía de Guanabara.** Brasília: Ministério do Meio Ambiente, 2001.

MORENO, J. L. **O teatro da espontaneidade.** São Paulo: Summus, 1984.

MUNARI, Bruno. **Fantasia.** Lisboa, Edições 70, 2007-1997.

NASCIMENTO, Andréa Zemp Santana do. **A Criança e o Arquiteto: quem aprende com quem?** São Paulo: Anablume; Fapesp, 2014

PIORSKI, Gandhy. B**rinquedos do chão: a natureza, o imaginário e o brincar.** São Paulo: Peiropolis, 2016.

QUEIROGA, E.; CUSTÓDIO, V.; CAMPOS, A.; MACEDO, S.; GONÇALVES, F.; GALENDER, F.; DEGREAS, H.; SILVA, J.; PRETO, M.; AKAMINE, R. Os espaços livres e a esfera pública contemporânea no Brasil: por uma conceituação considerando propriedades (públicas e privadas) e apropriações. In TÂNGARI;

ANDRADE; SCHLEE. **Sistema de espaços Livres: o cotidiano, apropriações e ausências**. Rio de Janeiro: PROARQ-FAU-UFRJ/FAPERJ, 2009.

RHEINGANTZ, P.; AZEVEDO, G.: BRASILEIRO, A.; ALCANTARA, D.; QUEIROZ,M. **Observando a qualidade do lugar: Procedimentos para avaliacao pos-ocupacao.** Rio de janeiro: Universidade Federal do Rio de janeiro, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Pós-Graduação em Arquitetura, 2009.

SANOFF, Henry. **Community Participation Methods in Design and Planning.** New York: Wiley, 1999.

SILVA, Jonathas M. P. da. **Mapa de distribuição de renda do Município do Rio de Janeiro.** Campinas: PUCCampinas, 2015.

SOUZA, Marcelo. **Os conceitos fundamentais da pesquisa socioespacial.** Rio de Janeiro: Bertrand, Brasil, 2015.

TÂNGARI, Vera R. O papel dos espaços livres urbanos na conformação e definição de dentralidades no município do Rio de Janeiro. In: **Actas do Seminário A Língua que Habitamos – vol 2.** UFMG/AEAULP, 2017, p. 411-424. ISBN: 978-1547-022830.

TÂNGARI; ANDRADE; SCHLEE. **Sistema de espaços Livres: o cotidiano, apropriações e ausências.** Rio de Janeiro: PROARQ-FAU-UFRJ/FAPERJ, 2009.

TÂNGARI, Vera R. et al. Morfologia urbana, suporte geo-biofísico e o sistema de espaços livres no Rio de Janeiro. In CAMPOS, A.A.; QUEIROGA, E.; GALENDER, F.; DEGREAS, H.; AKAMINE, R.; MACEDO, S.S.; CUSTÓDIO, V. (orgs.) **Quadro dos sistemas de espaços livres nas cidades brasileiras**. São Paulo: FAUUSP, 2012. p. 195-227.

TONUCCI, Francesco. **Ciudades a la escala humana: la ciudad de los niños.** In Revista Educación, número extraordinário, 2009.

TONUCCI, Francesco. **Frato 40 anos: Com olhos de criança.** Porto Alegre, Artmed 2008.

VERDEN-ZOLLER, G. Brincar na relação materno-infantil. In MATURANA, H. VERDEN-ZOLLER, G. **Amar e Brincar: Fundamentos esquecidos do humano do patriarcado a democracia.** São Paulo: Palas Athena, 2004.

WALL, A. (1999). Programming Urban Surface. In N. CORNER, J (Org). **Recovering landscape: essays in contemporary landscape architecture.** New York: Princeton Architectural Press, p. 233-249.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar & a Realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WINDFINDER. **Calendários / previsões de maré Galeão Aeropt./Ilha Governador** https://www.windfinder.com/windstatistics/galeao_ilha_governador

Sites:

<https://www.omo.com/br/se-sujar-faz-bem/aprender-brincando/brincar-livremente-e-importante.html>

ISP. **Dados abertos** <http://www.ispdados.rj.gov.br/ > acesso em maio 2017

ANAC. RBAC 161 EMD 01 – **Plano de Zoneamento de Ruído em aeródromos** <http://www.anac.gov.br/assuntos/legislacao/legislacao-1/rbha-e-rbac/rbac/rbac-161-emd-01> acesso em novembro 2017

Filmes:

MEIRELES, Renata; David REEKS. **Território do Brincar.** Brasil, Maria Farinha Filmes 2015

RHODEN, Cacau. **Tarja Branca: a revolução que faltava.** Brasil, Maria Farinha Filmes 2015

PIORSKI, Gandhy. **Videoconferência Diálogos do Brincar: Criança e natureza.** Território do brincar, 2016 <https://www.youtube.com/h?list=PL1IlaKMcWzezNUDiAq2ezTWyIn0inewCY&v=L4u8pnqMkQQ> acesso agosto 2016

Iconografia

BRASIL. Serviço Geográfico Militar. **Carta Distrito Federal 1922.**

<http://objdigital.bn.br/objdigital2/acervo_digital/div_cartografia/cart232272/cart232272.pdf> acesso outubro 2017

CRÉDITOS

Mestrado Profissional em Arquitetura Paisagística:

Coordenadores do Mestrado: Cristovão Duarte e Lucia Costa

Professores: Adriana Sansão, Ana Lúcia Britto, Ana Rosa de Oliveira, Cristovão Duarte, Ivete Farah, James Miyamoto, Lucia Costa, Rodrigo Patricia Maya, Raquel Tardin, Rodrigo Paraizo , Victor Andrade.

Turma: Aline Fayer, Daniel Arteaga, Jonas Godinho, Israel Nunes, Lara Barreira, Maini Perpétuo, Marcos Sá ,Paulo Siqueira, Taís Alvino, Úrsula Hernández Vélez e Vinícius Almeida.

SEL-RJ

Responsável: Profa. Dra. Vera Regina Tângari

Equipe: Bruno Ragi, Marcos Blanco, Mariana Valicente, Natalia Rocha, Rafaela Lessa.

GAE

Responsável: Profa. Dra. Giselle Arteiro Azevedo e Prof. Dr. Paulo Afonso Rheingantz

Equipe: Alain Flandes, Alexandre Matiello, Ana Beatriz Goulart de Faria, Daniel Carvalho Mendonça, Flávia Lima, Giselle Gerson, Kelly Novaes, Mariana Marques, Marieta Vasconcelos, Rafael Diniz e Vera Regina Tângari.

PA3- turma 2016/2

Responsável: Profa. Dra Vera Regina Tângari.

Graduandos participantes da disciplina de Projeto de Arquitetura III 2016.2 - da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro (FAU/ UFRJ): Rafaela Rezende Lessa, Daniel Carvalho Mendonça, Rodrigo Vieira Delfino, Isabella Courel Costa, Gabrielle de Almeida Maia da Silva, Leticia Martins do Valle, Luíza Aimée de Souza dos Santos, Marcela Melo da Silva Andrade, Ricardo Magno Silvestre Corrêa, Talita da Silva Pomodoro Duarte, Victória Helena Michelini Junqueira.

Apoio: Alain Flandes, Mariana Valicente Moreira.

Abricó (Terra Prometida)

Responsável: Profa. Dra. Vera Regina Tângari

Equipe: Profa. Lígia Mefano, Prof. Fernando Minto, Prof. Dr. Maria Paula Albernaz,

Graduandos da FAU-UFRJ: André Arcanjo, Bruna Ferreira, EdsonGouvêa, Gabriela Levy, Huani Felinto, Jade Arantes Silva de Oliveira, Johanna Weglinski, Katharina Silva Borges, Luisa Pflueger, Malu França, Rui Rosa, Stefany Silva, Stéphanie Fusco

Comunidade: Daniel Junior ,Tiozinho e crianças do Terra Prometida.

CECIP (Manguinhos)

Equipe: Mariana Koury, Raquel Ribeiro, Soraia Melo.

Comunidade: Crianças de Manguinhos e Associação de Moradores.

Oficina Projeto Território Educativo em Tubiacanga

Vera Regina Tângari, Giselle Arteiro Azevedo, Alain Flandes, Bruno Ragi Mendonça, Marcos Blanco de amorim, Mariana Valicente Moreira, Camila Hueber, Elizabeth Lopes Nogueira, Gabriel Parreira, Juliana Rego, Mariana Marques, Marília Chaves.

Oficina Tubrincanga

Vera Regina Tângari, Giselle Arteiro Azevedo, Alain Flandes, Bruno Ragi, Daniel Carvalho Mendonça, Flávia Lima, Kelly Novaes, Lara Barreira, Mariana Marques, Mariana Valicente Moreira, Marieta Vasconcelos, Rafael Diniz.

Parceiros locais Ilha do Governador

Alex Magalhães, Sérgio Ricardo, Noá Magalhães, Giovanna Bergo

Comunidade de Tubiacanga, especialmente as crianças.