



# TERRITÓRIO DO BRINCAR

MARCELA REZENDE - TFG 2 - FAU/ UFRJ  
ORIENTADORA: LETÍCIA CASTILHOS

# SUMÁRIO

1	Apresentação	03
2	O território	05
3	A criança e o espaço	06
4	O brincante	08
5	O território do brincar	10
6	Recorte	12
7	Metodologia	20
8	Proposta	22
9	Bibliografia	39



# APRESENTAÇÃO

Os parques infantis nas cidades brasileiras, em sua maioria são compostos por equipamentos padronizados, escolhidos de catálogos, alocados de forma aleatória, sem relação com o entorno, valor estético e arquitetônico.

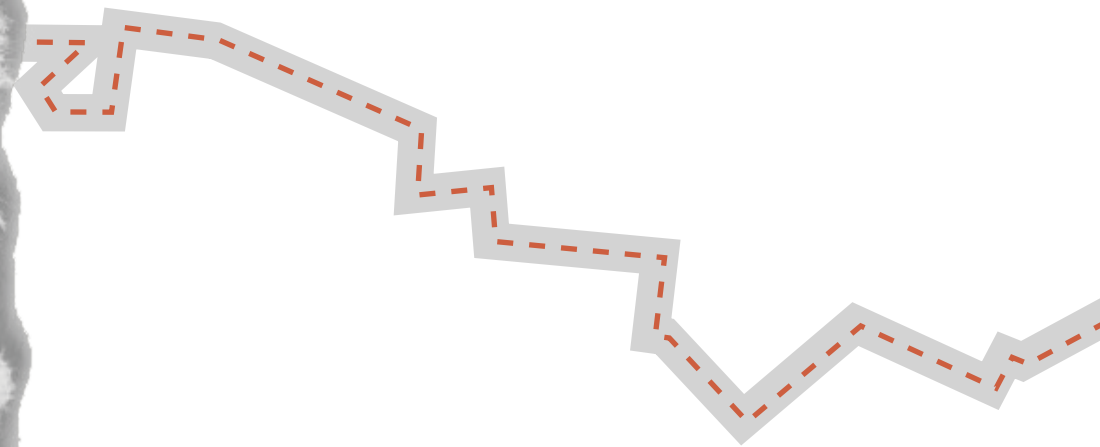
Na maioria das vezes, os equipamentos de brincar não desafiam, oferecem poucas possibilidades de interação com o objeto e não estimulam relações sensoriais. Dessa forma, deixam a desejar no papel de contribuir para o desenvolvimento da criança. Segundo Cardoso (2009), apresentam monotonia, apatia e indiferença. São de caráter massificado e com falta de autonomia.

Neste trabalho pretendemos tratar os espaços públicos de lazer infantil de forma expandida ao uso restrito da criança. A proposta é introduzir novas perspectivas na compreensão e investigação desses espaços. Sobretudo, em relação

aos diversos potenciais que podem promover: desenvolvimento cognitivo, integração de gerações, o brincar na vida adulta, preservação das tradições e a proximidade com o espaço público.

Por fim, objetivamos como resultado final a elaboração de uma proposta projetual com intervenções em pontos estratégicos do bairro Santo Cristo, na Zona portuária do Rio de Janeiro. Os pontos estratégicos compõem um percurso como forma de resistência às transformações urbanas e culturais que o espaço vem sofrendo - que se pautam por intervenções genéricas em termos urbanísticos e arquitetônicos - com o propósito de fortalecimento da história e da cultura local, através de conceitos incorporados do samba.

# FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA



# O TERRITÓRIO

A noção de território pode ser entendida como uma categoria do espaço que envolve dimensões de escala, poder, pertencimento ou subjetividades. Neste trabalho, o termo utilizado remete à subjetividade como definidora de territórios, conforme afirma o geógrafo Milton Santos (2011), para quem o território se institui através da mediação entre a geografia e suas percepções subjetivas: "O território é o lugar em que desembocam todas as ações, todas as paixões, todos os poderes, todas as forças, todas as fraquezas, isto é, onde a história do homem plenamente se realiza a partir das manifestações da sua existência" (SANTOS, 2011).

Assim, a noção de "território do brincar" trabalhada aqui, extrapola os limites do espaço, escala e forma, não se limitando as características frequentemente encontradas em um playground, e nem necessariamente associada a um espaço rígido ou fixo. Compreende-se como todo e qualquer espaço onde, não somente, a criança pode se

manifestar livremente sobre o espaço, com o intuito de se divertir, interagir, imaginar e aprender.

No caso da criança, o usuário principal, o território tem uma função fundamental, no qual a criança através da interação com o espaço tem capacidade de se desenvolver cognitivamente. No entanto, é importante enfatizar que o território não é restrito ao uso das crianças, nos levando a pensar no porquê paramos de brincar e em quê isso influencia na vida adulta e nas relações sociais. Assim, o "território do brincar" pretende promover o desenvolvimento da criança e a integração de gerações através da configuração de espaços que provoquem estímulos sensoriais, tendo também a intenção de provocar impactos positivos no contexto em que está inserido, por meio de formas inovadoras e lúdicas, dialogando com o entorno urbano e possibilitando experiências que acionem a sensação de pertencimento e a integração pessoas-território-brincadeira.



# A CRIANÇA E O BRINCAR

A experimentação do espaço através da interação com o meio/objeto é fundamental para o desenvolvimento infantil. O toque, os cheiros, sons, cores, formas e o livre movimento resultam em experiências diversas que implicam na melhor formação da criança, no sentido que destaca Claudia Oliveira (2004): "o brincar livremente no espaço facilita à criança o exercício de sua sensibilidade, sua coordenação motora e sua mente".

É no ato de brincar que as crianças estabelecem e criam relações tanto com o espaço quanto com as pessoas. E nesse momento, explora, experimenta, se movimenta, imagina, aprende e consegue perceber a sua capacidade de escolha, decisão e invenção.

No campo da psicologia, a criança foi vista por muito tempo como agente passivo de aprendizagem, no entanto Jean Piaget, importante pensador no campo da psico-

logia e da pedagogia, revolucionou a forma de entendimento do desenvolvimento infantil, através da teoria do desenvolvimento cognitivo. Para ele, a criança se adapta facilmente ao ambiente e assim consegue construir e manipular a sua realidade, potencializando suas percepções sensoriais, memória, pensamento, linguagem e aprendizagem.

Baseado na perspectiva construtiva de Piaget, Basso (2000) enfatiza que o conhecimento humano não acontece de forma passiva, baseada unicamente em estímulos externos, mas sim que se constrói na interação do homem com o meio e do sujeito com o objeto. Para a autora, na concepção de Piaget, as formas de conhecer são construídas nas trocas com os objetos, que fomentam o processo do desenvolvimento através da assimilação e acomodação.

Segundo Ferrari (2008), a assimilação consiste em incorporar objetos do mundo exterior à esquemas mentais preexistentes, ou seja, a criança retira das experiências passadas as circunstâncias para tirar conclusões sobre uma nova situação. Por exemplo: a criança que tem a ideia mental de que uma árvore tem tronco e copa com folhas verdes, ao observar um Ipê com tronco e copa com flores roxas, ela tenta assimilar com o padrão mental existente e nota que não é totalmente conhecido por ela.

Para o autor, a acomodação se refere às modificações dos sistemas de assimilação por influência do mundo externo. Assim, depois de aprender que uma árvore não necessariamente precisa ter a copa com folhas verdes, a criança adapta seu conceito geral sobre árvores e passa a considerar copas coloridas.

Por outro lado, Basso (2000) enfatiza que o psicólogo Vygotsky acredita que o conhecimento se dá a partir das relações sociais. Para ele é na interação com outros sujeitos que formas de pensar são construídas, através da apropriação do saber da comunidade em que estamos inseridos. Sendo assim, a formação se dá numa relação



entre sujeito e a sociedade ao seu redor, onde o ser humano modifica o ambiente e o ambiente modifica o ser humano, instaurando práticas culturais e sociais.

Se na perspectiva de Piaget o desenvolvimento cognitivo acontece a partir da interação da criança com o meio, para Vygotsky o desenvolvimento é fruto da socialização, sendo o aprendizado procedente do meio social em que a criança vive.

Nesse sentido, a noção “território do brincar” proposta neste trabalho pretende promover o desenvolvimento cognitivo em relação ao espaço, inspirando-se nas teorias de Piaget e Vygotsky. O território por sua vez deve facilitar a relação da criança e das pessoas com o meio e a sociedade, com soluções projetuais que estimulem a interação com o espaço, objeto e pessoas.

# O BRINCANTE

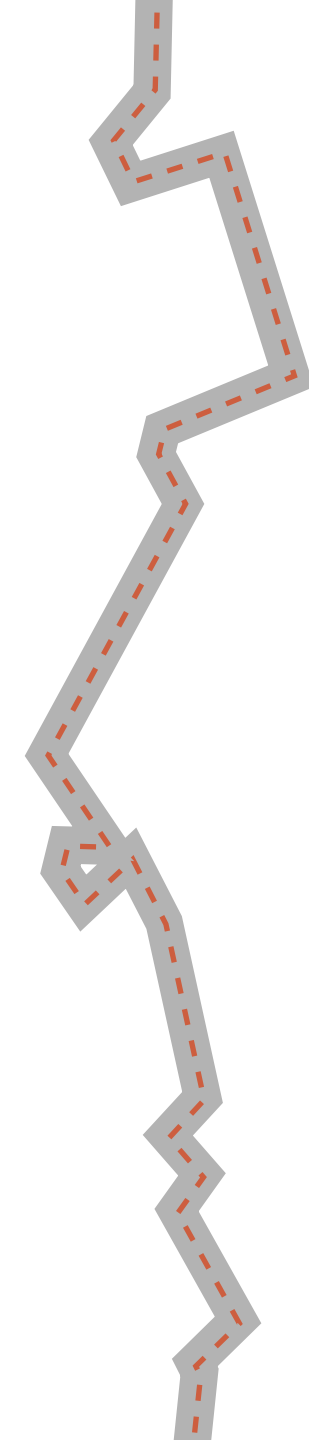
Historicamente, os trabalhos no campo da psicologia destacam a importância do brincar na infância. Porém, vale notar que o brincar não precisa se restringir como um ato unicamente realizado por crianças, sendo de extrema importância em diferentes faixas etárias. O brincar adulto pode ser visto em diversas manifestações populares como o bumba meu boi, a quadrilha, o frevo, o samba, entre outros.

No contexto infantil, Moreira (2015) ressalta que o psicólogo Vigotsky vê a brincadeira como construção de uma nova realidade baseada nas aspirações e anseios da criança. Para ela, o brincar satisfaz desejos impossíveis de serem realizados imediatamente, mas que se tornam possíveis por meio da imaginação.

Segundo a autora, a brincadeira na infância baseia-se na

necessidade que a criança tem de vivenciar e compreender o universo adulto e a própria realidade. Pelo brincar, as invenções são viabilizadas e as crianças podem ser professores, mães-pais, cozinheiros, donos de suas vendas, etc. Sendo assim, quando a criança brinca, ela se apropria das regras e valores sociais que a rodeiam, provocando transformações fundamentais para o desenvolvimento psicológico.

Dessa forma, Moreira (2015) entende que brincar como as crianças e com a devida seriedade que elas atribuem às suas brincadeiras, é algo extremamente necessário, que se estende ao longo da vida. Para ela, apesar das tentativas de supressão da essência do brincar, principalmente na fase adulta, ainda há quem permanece brincando após a infância, o que pode ser vislumbrado em





diversas manifestações culturais e artísticas populares, em que os praticantes e participantes são chamados “brincantes”.

Para Bauermann (2004), o termo brincante está diretamente ligado à forma de interação que o grupo busca com a cultura popular. Para a autora, o brincante é todo aquele que participa da manifestação cultural, destacando seu caráter plural e complexo. Os brincantes se dedicam para todos os anos colocarem suas brincadeiras nas ruas, carregando tradições centenárias. Com isso, desempenham um papel de suma importância para sociedade: manter a cultura popular viva, ano após ano. No entanto, com o pensamento atual capitalista de produtividade excessiva, somos vistos como máquinas de reprodução. O brincar passou a ser uma perda de tempo, atividade ociosa, não séria e infantilizada. Quando na verdade é uma atividade extremamente séria e importante para o desenvolvimento infantil, criatividade, resoluções de problemas, qualidade de vida adulta e, entre outras razões, contribui para a preservação das tradições e da cultura.



# TERRITÓRIO DO BRINCAR

As cidades contemporâneas, segundo Bauman (2001), são marcadas pelo esvaziamento dos espaços públicos e a expansão das atividades no espaço privado, acentuando a segregação social. Isso surge a partir de uma tentativa de maquiagem a sensação de insegurança com câmeras de proteção e condomínios fechados.

No contexto das grandes cidades brasileiras, os espaços públicos têm se tornando cada vez mais impessoais e, em prol da ideia de segurança, as crianças são confinadas em espaços reservados a elas: infantis, fechados, artificiais, homogêneos, supervisionados e controlados por adultos (AITKEN, 2014; OLIVEIRA, 2004). Dessa forma, duas gran-

des perdas acontecem: a criança se torna refém das limitações que são impostas e as cidades perdem os espaços afetivos, tornando-se impessoais e aumentando a sensação de insegurança.

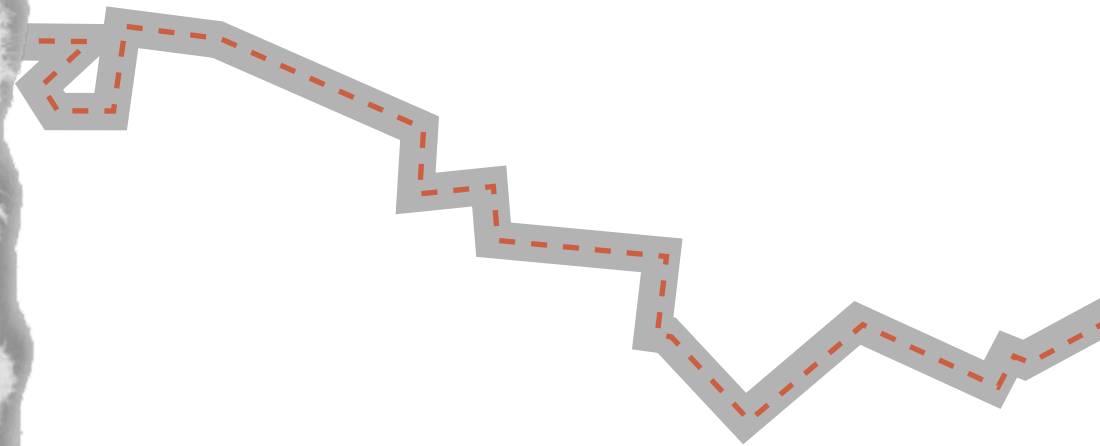
Segundo Marina (2017), quando uma criança fica limitada a um espaço fechado, privado e homogêneo, sua liberdade de movimento é reduzida, reprimindo a possibilidade de desenvolver suas formas particulares de perceber a cidade. Além disso, costumam ser espaços sem surpresa, estímulo ou diversidade, que acabam não fomentando a criatividade e induzindo a criança viver em uma bolha social de crianças semelhantes a ela.

O espaço urbano tornou-se pouco atrativo, com pouca oferta e qualidade de lazer, de espaços lúdicos, culturais, naturais e amplos. Perdendo-se a dimensão do espaço público como lugar de encontro, convívio, vivências, percepções, interações, jogos livres e brincadeiras de contato com a natureza, tão importantes ao seu bem-estar bio-psico-social e desenvolvimento integral (MALHO, 2004).

No entanto, é importante entender que a brincadeira, atividade fundamental da infância, que deve ser estendida ao longo da vida, sendo capaz de transformar o espaço vivido em espaço afetivo. Considerando, que um espaço se transforma quando é apropriado através da brincadeira, gerando elos de afetividade, sentimento de pertencimento, sensação de segurança, esse processo possibilita desenvolver e instituir relações de identidade, autoestima e estabilidade emocional (COELHO et al., 2006).



**RECORTE**



No início da elaboração deste trabalho, a proposta era que o “território do brincar”, ainda em desenvolvimento, seria formado a partir da concepção do objeto com características modulares. Assim, o objeto poderia se encaixar e se adaptar a diferentes contextos na cidade. Nesse caso o processo seria inverso, o ponto de partida seria o objeto e não o terreno e seu contexto.

No entanto, no amadurecimento das ideias ao longo do processo, foi preciso admitir que o “território do brincar” teria mais força se fosse embasado em algum recorte específico da cidade. Onde de fato o “território do brincar” pudesse se relacionar com o entorno e ter um papel importante para o contexto e para a comunidade em que estaria inserido.

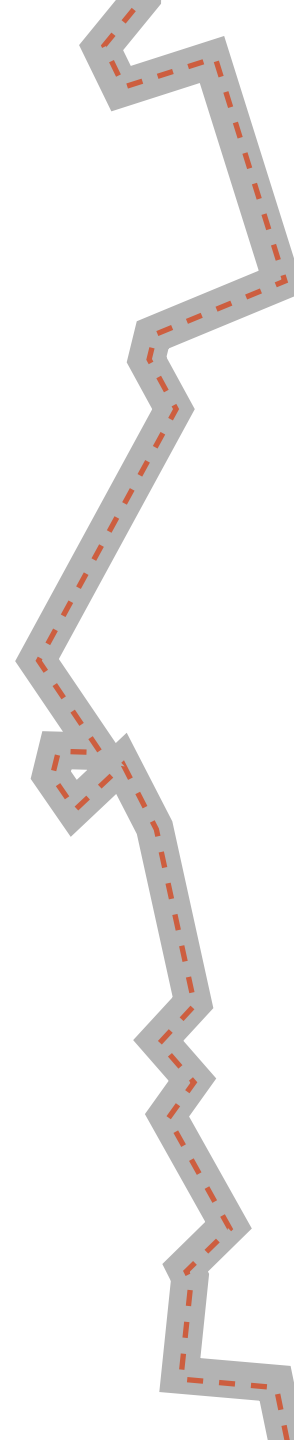
Nessa direção, o recorte definido como um percurso denominado “território do brincar” localiza-se no bairro do Santo Cristo, na região portuária da cidade do Rio de Janeiro. A escolha foi pautada por um prévio conhecimento da região, adquirido no desenvolvimento de outros trabalhos durante o curso de graduação.

Ao revisitar o embasamento teórico elaborado no decorrer do trabalho, percebi que a escolha do recorte se mostrou cada vez mais assertiva e apropriada. Desde o início, a proposta defende que o espaço possa se transformar quando apropriado através da brincadeira e que a impor-

tância do brincar não se restringe ao desenvolvimento infantil, como também contribui para a preservação da cultura e das tradições populares.

Numa aproximação ao contexto do recorte escolhido, observa-se que, na última década, a zona portuária vem passando por um processo de “revitalização”, com grande interesse por parte do poder público e do mercado imobiliário. Entre os planos e projetos voltados para esse objetivo, a Operação Urbana Consorciada Porto Maravilha afirma contar com a participação da população, beneficiando a comunidade local, mas o que se tem constatado são altos investimentos em lazer direcionados para turistas e visitantes, além de uma flexibilização no regime urbanístico, com alterações no potencial construtivo da área, favorecendo o surgimento de torres empresariais que alteram a paisagem e a dinâmica cotidiana dos bairros que integram a zona portuária.

Frente a essas questões, o “território do brincar” proposto aqui, se fortalece como uma tentativa de resistir, resgatar a identidade e preservar a cultura local em uma área da cidade que está passando por transformações urbanas, mas que por outro ângulo, foi o berço de uma das maiores manifestações culturais da cidade e do país: o samba.





# SANTO CRISTO

ZONA PORTUÁRIA  
DO RIO DE JANEIRO

"... É um cenário político, símbolo de lutas e resistência não só dos negros, mas da classe operária." Valadão (2012)

"Lugar onde a memória se cristaliza e se refugia".  
Nora (1993)

"Se trata de um território de uma gente que tem alma, tem identidade, onde o novo e tradicional se misturam". Honorato e Dumas (2011)

"Atualmente, a zona portuária passa por mais uma intervenção (...) do ideário de cidades voltadas para o mercado internacional." Valadão (2012)





# A ZONA PORTUÁRIA

A zona portuária do Rio de Janeiro foi palco de muitas histórias, torturas, revoltas como a da vacina e das chibatas, mas também da resistência que pode ser vista através da cultura afro-brasileira, como por exemplo, as expressões presentes na roda de samba.

De local de celebração da morte para os que conseguiram sobreviver aos horrores da escravidão, e ali se fixaram, transformou-se em local de celebração da vida, da cantiga, da festa e do trabalho, do carregar o mundo nas costas; da trama e do drama; da Pedra do Sal e dos moinhos de trigo; da ordem e da desordem, do legal e do ilegal, do sagrado e do profano; do local de ganhar dinheiro e da miséria, do fascínio e do medo (HONORATO E DUMAS, 2011, p. 13).

Ao longo do século XX, a região foi marcada pelo desinteresse por parte do poder público. Somado a isso, cres-

cem os incentivos ao comércio e investimentos em infraestrutura em outras áreas da cidade, se produzindo um discurso e ocasionando a sensação de abandono e esvaziamento da zona portuária.

Nos anos 60, inicia na Europa e nos Estados Unidos a preocupação com a memória e a necessidade de preservar o passado. Huyssen (2000) descreve o fenômeno como o "*boom da memória*" como uma preocupação cultural e política das sociedades ocidentais que se fortaleceu a partir dos anos 80.

Para Huyssen (2000), além da preocupação em preservar a memória, surge um interesse por parte dos poderes públicos e privados em "revitalizar" centros históricos, pois segundo o autor, o que se relaciona com o passado vende-se mais.

A década de 80 também é marcada por uma competitividade do mercado econômico, que se estende para



diversos setores, como as metrópoles globais. Neste contexto, Segundo Valadão (2011), as cidades modernizadas competem entre si em busca de visibilidade e inserção no mercado internacional, onde os megaeventos esportivos e grandes projetos fazem parte deste novo cenário.

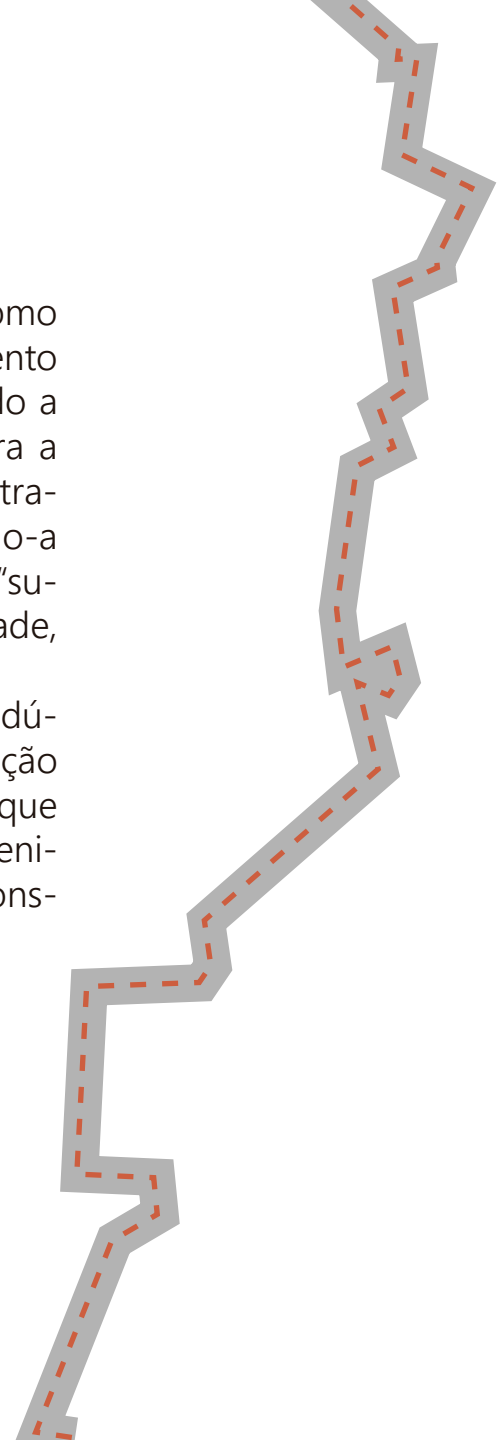
De acordo com Bienestein (2011), com a ascensão do Brasil no cenário mundial, a cidade do Rio de Janeiro, desde o governo de César Maia, passa a pleitear o espaço para sediar megaeventos esportivos e realizar grandes projetos com vistas a tornar esses acontecimentos um “símbolo” da cidade e se inserir numa lógica do *marketing* de cidades.

Com o intuito de modernizar e atrair novos investidores, projetos que anteriormente não foram bem sucedidos são atualizados e colocados em execução como o recente projeto de revitalização da zona portuária denomina

do “Porto Maravilha” (VALADÃO, 2011).

Valadão (2011) relata que a zona portuária surge como uma das áreas mais propícias para o estabelecimento desse novo ideal de cidade contemporânea, segundo a autora esta área tem forte conotação simbólica para a população. Valadão ainda cita Cardoso (2009) que retrata que investir nessa área “revitalizando-a” e expondo-a ao mercado para o consumo poderia gerar lucros e “supostos benefícios para sociedade local” e para a cidade, em geral.

O projeto Porto Maravilha gerou e ainda gera muitas dúvidas, pois apesar de existir um discurso de participação da população local e benefícios para moradores, o que se vê é um massivo investimento em cultura e entretenimento para turistas e o uso intensivo do potencial construtivo para torres empresariais com até 50 andares.



# AS PRINCIPAIS TRANSFORMAÇÕES

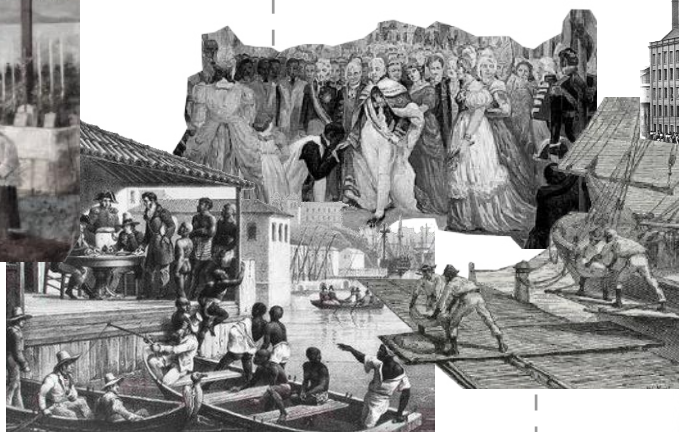
**1565**

Fundação da cidade do Rio de Janeiro



**1808**

Chegada da Corte Portuguesa e abertura dos portos.



Os escravos começaram a desembarcar no Cais do Valongo. Inicia um processo de ocupação de caráter urbano, com aberturas de ruas e dessecamento dos brejos.

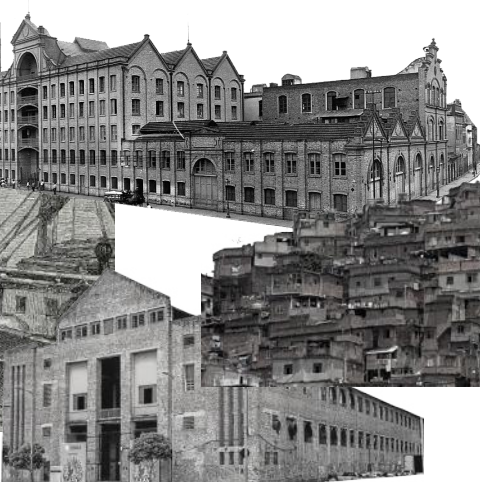
**1769**

A exportação de café torna o porto do Valongo o principal porto da cidade

**1830**

**1870**

As Indústrias chegam ao Rio: Companhia Luz Esteárica; Moinho Inglês; Moinho Fluminense e Companhia de Gás.



Foram construídas as docas de Dom Pedro II e a estação marítima da Gamboa

**1875**

**1897**

Surge a primeira favela no morro da Providência.



Inicia a reforma urbana de Pereira Passos e com isso as obras viárias, como a Av. Rio Branco e Av. Rodrigues Alves.

**1903**

**1946**

Abertura da Av. Presidente Vargas



Construção da Av. Perimetral.

**1955**

**2009**

Inicia o projeto de revitalização da região portuária, com a demolição da Av. Perimetral, construção do túnel Rio420, Museu do Amanhã, MAR, VLT e outros.



# O SAMBA

**Segundo a etnia Quioco, samba significa cabriolar, brincar, divertir-se como um cabrito.**

As primeiras comunidades negras do Rio de Janeiro se formaram ao longo da zona portuária, nos bairros da Saúde e Gamboa, e logo se expandiram para a região central da cidade. Toda essa região que concentrava africanos marginalizados e de diferentes origens, passou a ser chamada de Pequena África.

O samba surge então como uma manifestação artística/cultural a partir das experiências coletivas dos trabalhadores escravizados. Segundo Vieira (2012), o samba se tornou um dos principais elementos da cultura da classe trabalhadora carioca no final do século XIX.

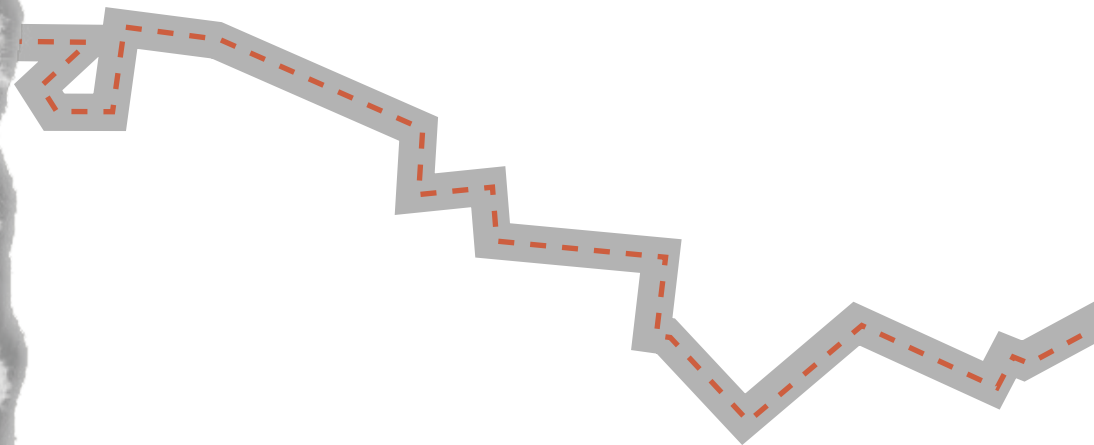
No início do século XX os sambistas sofreram grande re-

pressão pela prática ser considerada imoral segundo as autoridades da época. A perseguição era justificada pela ideia de que aqueles que não se adequassem às regras do trabalho assalariado eram marginais, que deveriam ser punidos.

O samba acontecia então no quintal das casas das “tias baianas” matriarcas do candomblé, que realizavam festas regadas a música e quitutes nos finais de semana, para onde iam famosos sambistas.

A partir da década de 1920 o samba começa a se difundir para além da classe trabalhadora e passa a ter importância para a construção de uma identidade e de uma cultura tipicamente brasileira. Hoje o samba carioca que nasceu na zona portuária da cidade, tem um símbolo identitário inegável relacionado à história dessa região.

# METODOLOGIA



A metodologia deste trabalho não foi premeditada e nem ocorreu conforme previsto no TFG1. Fazendo parte de um processo que foi construído de acordo com o amadurecimento das ideias e principalmente se desenvolveu a partir da inserção de um recorte urbano específico para as intervenções ao longo de um percurso.

A escolha pelo bairro Santo Cristo e o aprofundamento no contexto histórico e cultural da região, possibilitou enxergar o samba como agente capaz de fortalecer os laços, as memórias e as tradições. O samba, que por muito tempo também foi uma forma de resistir as opressões do passado, tem uma conexão com a proposta do “território do brincar” de resistir aos interesses do capital e ao esquecimento das memórias. O samba que promove o encontro, a troca, a interação e o movimento, sendo também uma forma de brincar.

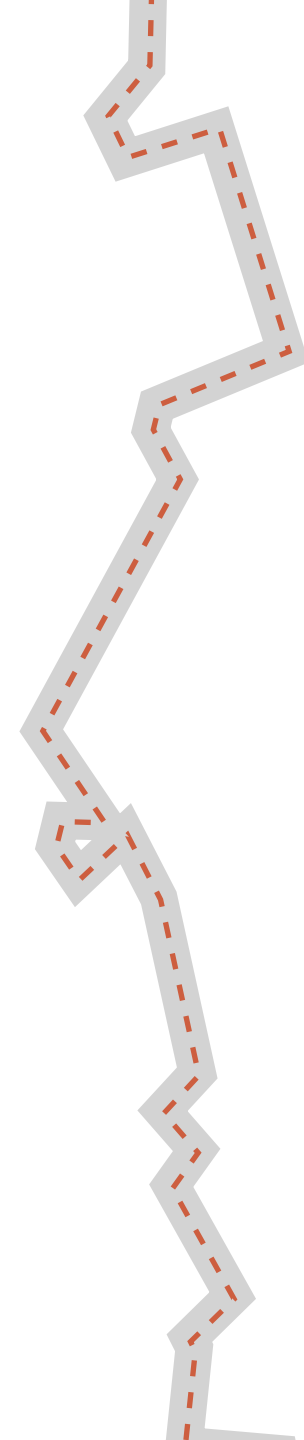
Portanto, o método de desenvolvimento projetual parte de algumas características, gestos, movimentos que são encontrados no samba: a roda, o ritmo, o batuque, a pausa, a ginga e o balanço.

Como ponto de partida, a proposta é criar espaços que

possam unir os conceitos do brincar e do samba em um mesmo local. No entanto, no desenvolvimento da ideia, passou a fazer mais sentido se as intervenções expandissem os limites de um terreno, praça ou parque, afinal, conforme mencionado anteriormente, a noção de “território do brincar” trabalhada aqui, extrapola os limites de espaço, escala e forma.

Para isso, foi estabelecido um percurso que inicia no Morro do Pinto e termina na Cidade do Samba. O percurso pretende simular o caminho de um morador do morro para os principais pontos do bairro até chegar no local onde o samba literalmente se materializa. Ao longo do percurso foram selecionados seis pontos para uma proposta de intervenção com o propósito de brincar, unir, experimentar e preservar as memórias e tradições. Cada ponto foi desenvolvido a partir das inspirações identificadas como características do samba.

Dessa forma, com a integração de conceitos e referências extraídas do brincar, do samba e do percurso se chega ao método para a elaboração do projeto do “território do brincar”.





PROPOSTA





3

2

1

4

5

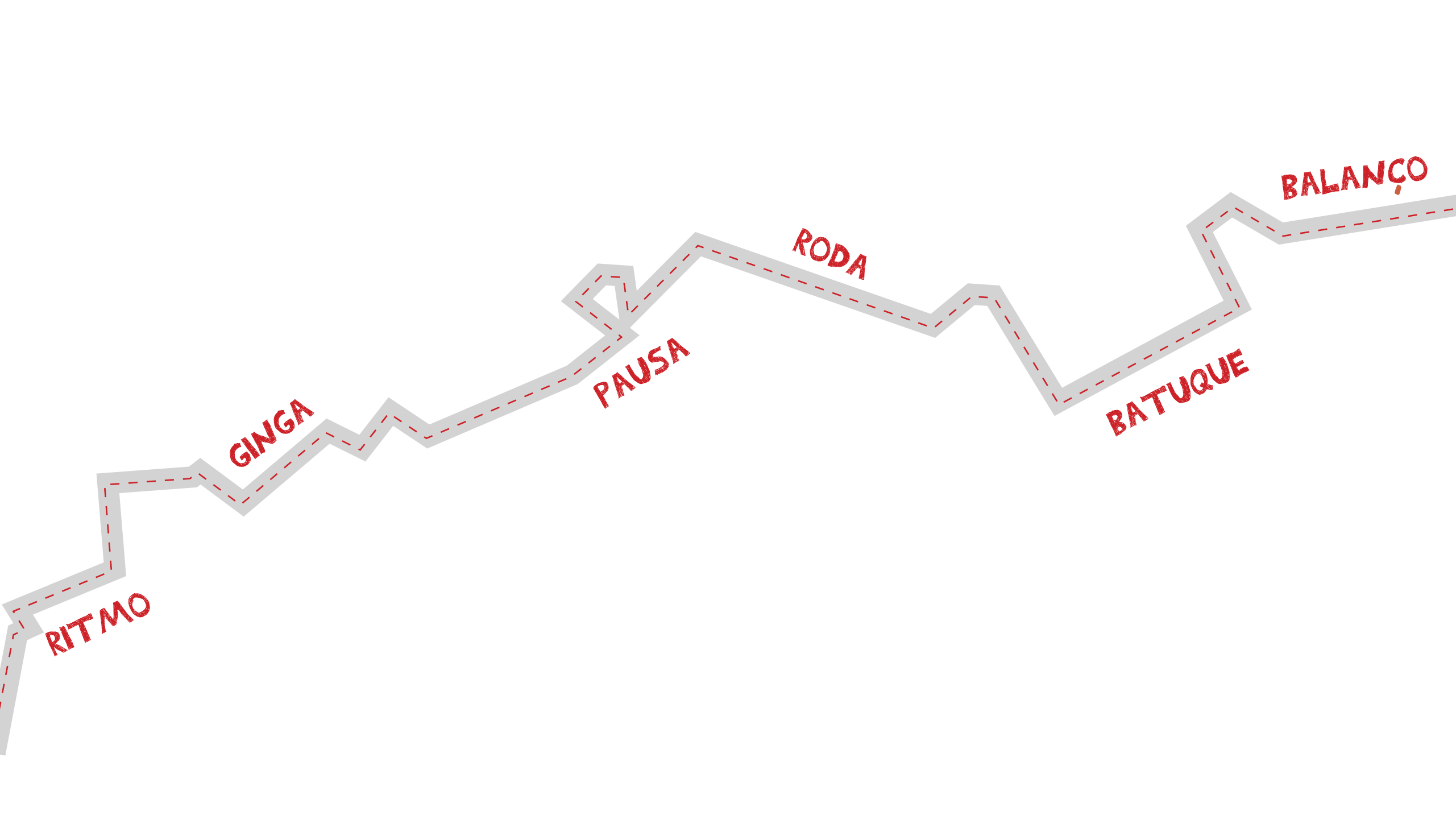
6

Gestar vida. Vida no sentido transcendental da existência, gerar gente, que gera hábito, cotidiano e história. Gerar é vermelho. O cordão umbilical nutrido de sangue leva ao feto vida, o cordão umbilical da vida nutre a nossa gente com história.

Na zona portuária da cidade, há algumas centenas de anos o embrião da cidade despontava, embrião que hoje é história viva. História tão viva quanto o vermelho do sangue que corre na veia dessa gente. Gente que gera, que vive, que reside e que resiste.

O vermelho que é sangue simboliza a resistência da vida e da história em seis pontos de um local onde um dia já foi embrião.





**RITMO**

**GINGA**

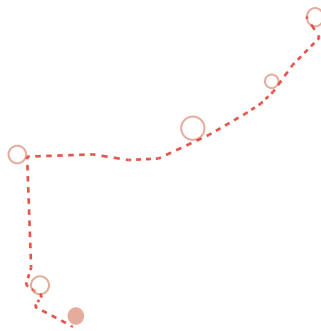
**PAUSA**

**RODA**

**BATUQUE**

**BALANÇO**

# 1 RITMO

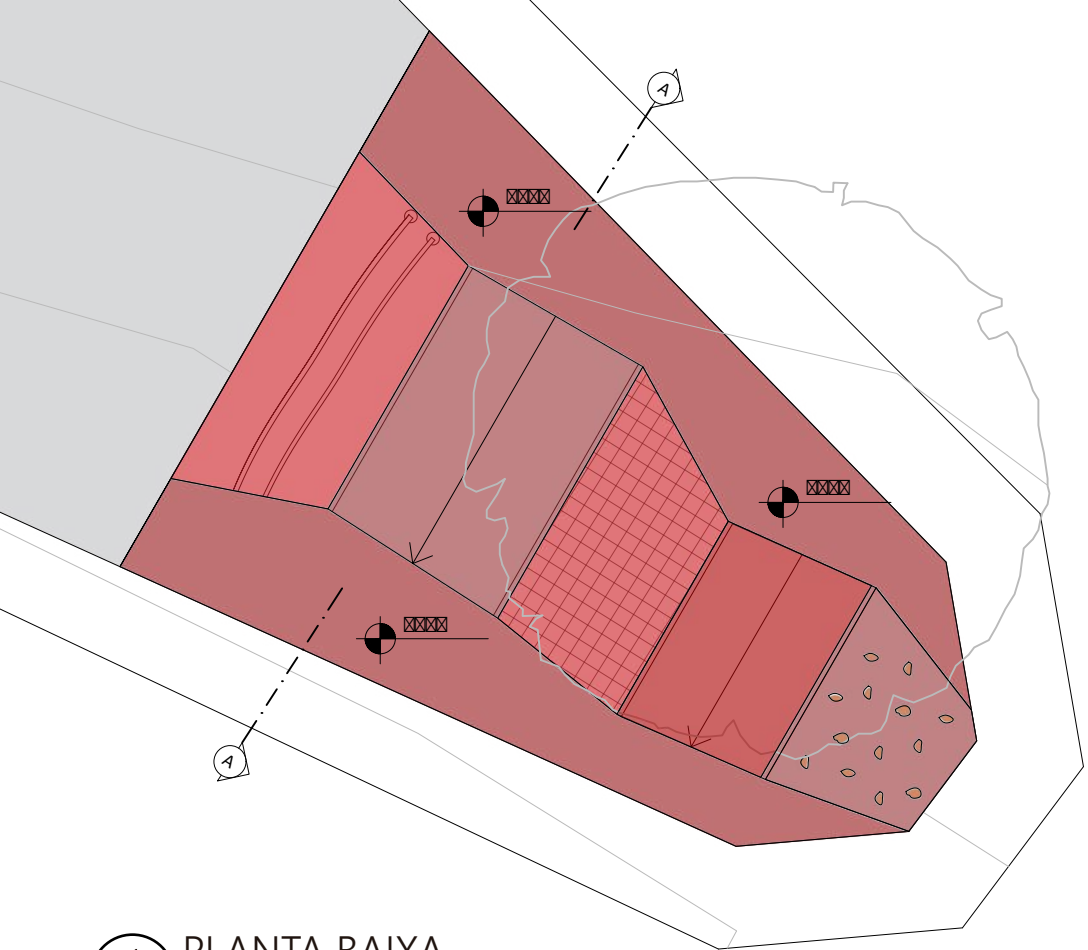


Ritmo pode ser descrito como um movimento coordenado, uma repetição de intervalos musicais regulares ou irregulares, fortes ou fracos, longos ou breves, presentes na composição musical.

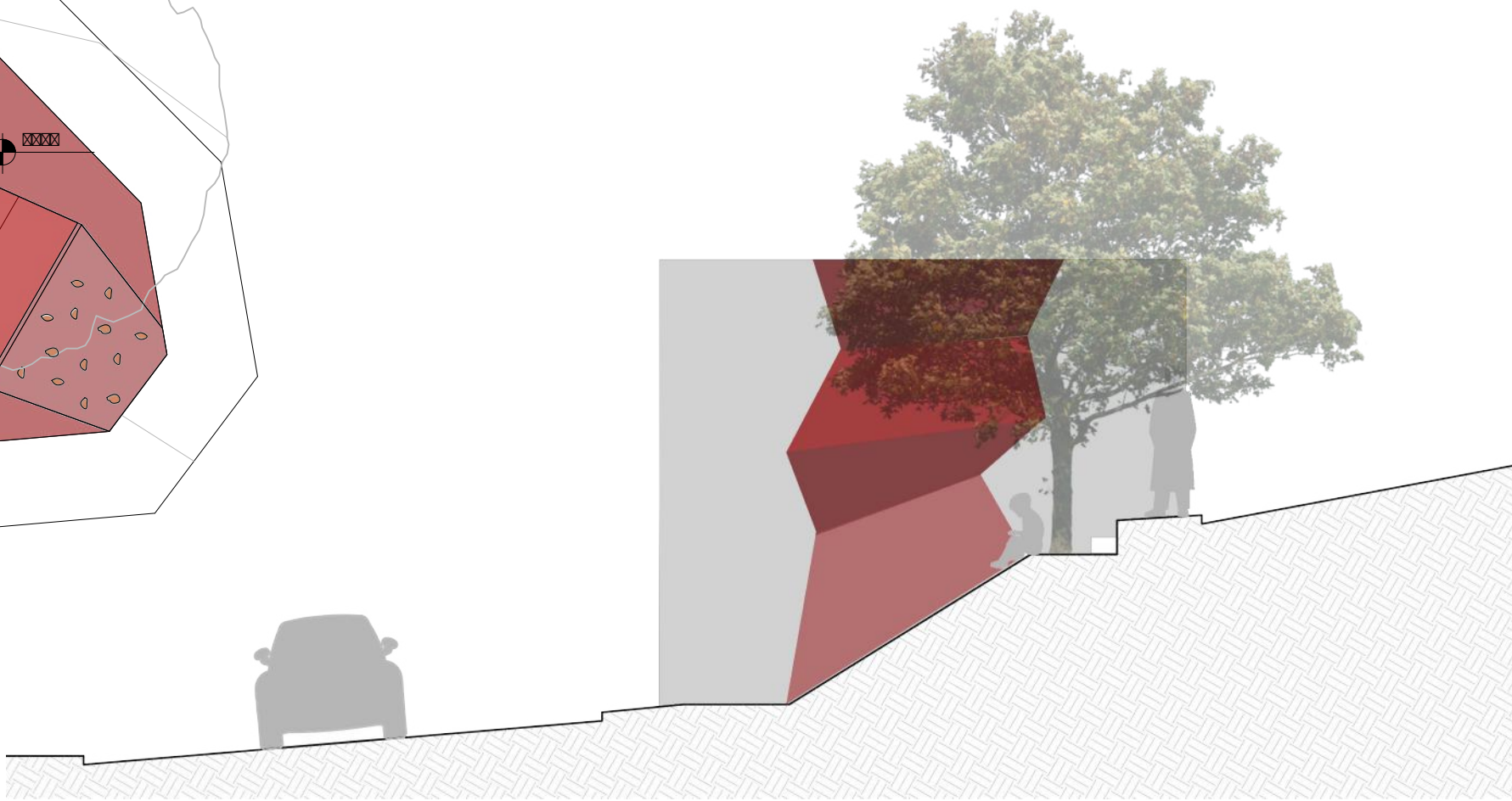
No primeiro ponto do trajeto, localizado no Morro do Pinto, onde há pequena praça triangular na parte mais estreita da quadra, a proposta é aproveitar a declividade do terreno criando dois escorregadores intercalados com escadas de três formas diferentes: com cordas, redes e agarras. O ritmo é marcado pela variação repetida de tons de vermelho no chão que se prolongam pelo muro lateral.



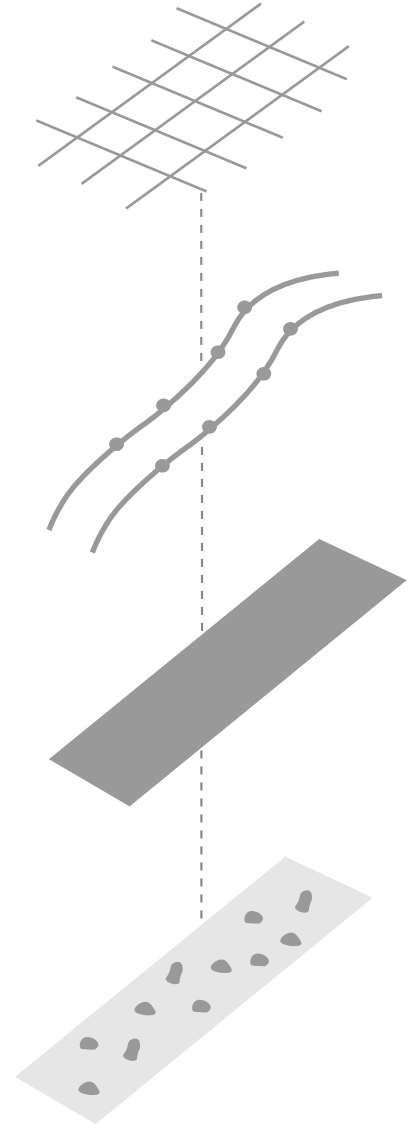
ESCALA 1:250



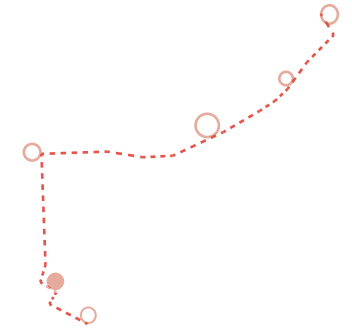
1 PLANTA BAIXA  
ESCALA 1:75



2 CORTE AA  
ESCALA 1:75

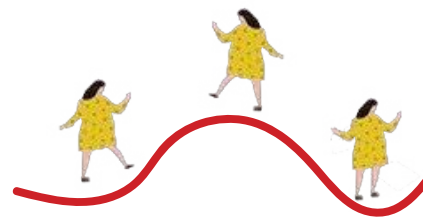


# 2 GINGA



O gingado está ligado a ideia de movimentar-se harmoniosamente, em conjunto, possibilitando uma constante troca e diálogo entre os indivíduos. No samba, o ato de gingar é um balanço do corpo com destreza, conforme o ritmo da música.

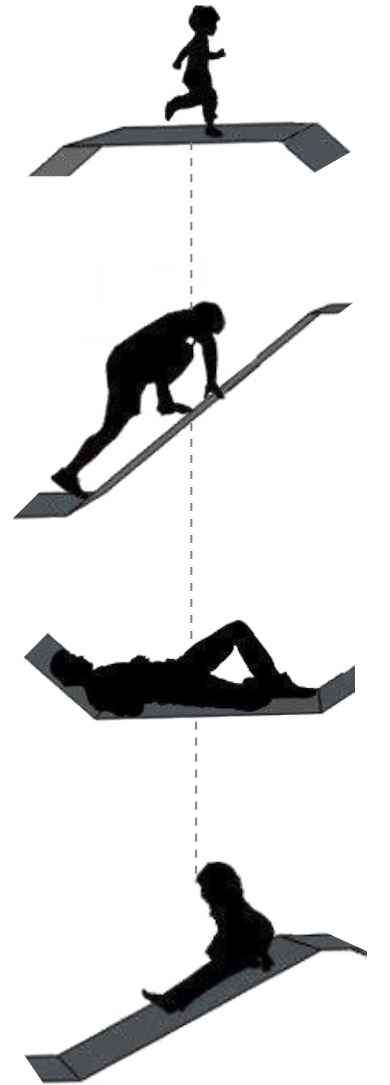
Baseado nisso, foi criado um mobiliário urbano com rampas e planos, permitindo um movimento livre do corpo de subida e descida pelas rampas do objeto. Já os planos podem servir como uma continuação do movimento ou um local de descanso.



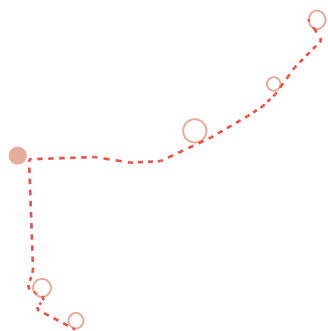
Ginga no plano horizontal



Ginga planificada no plano vertical

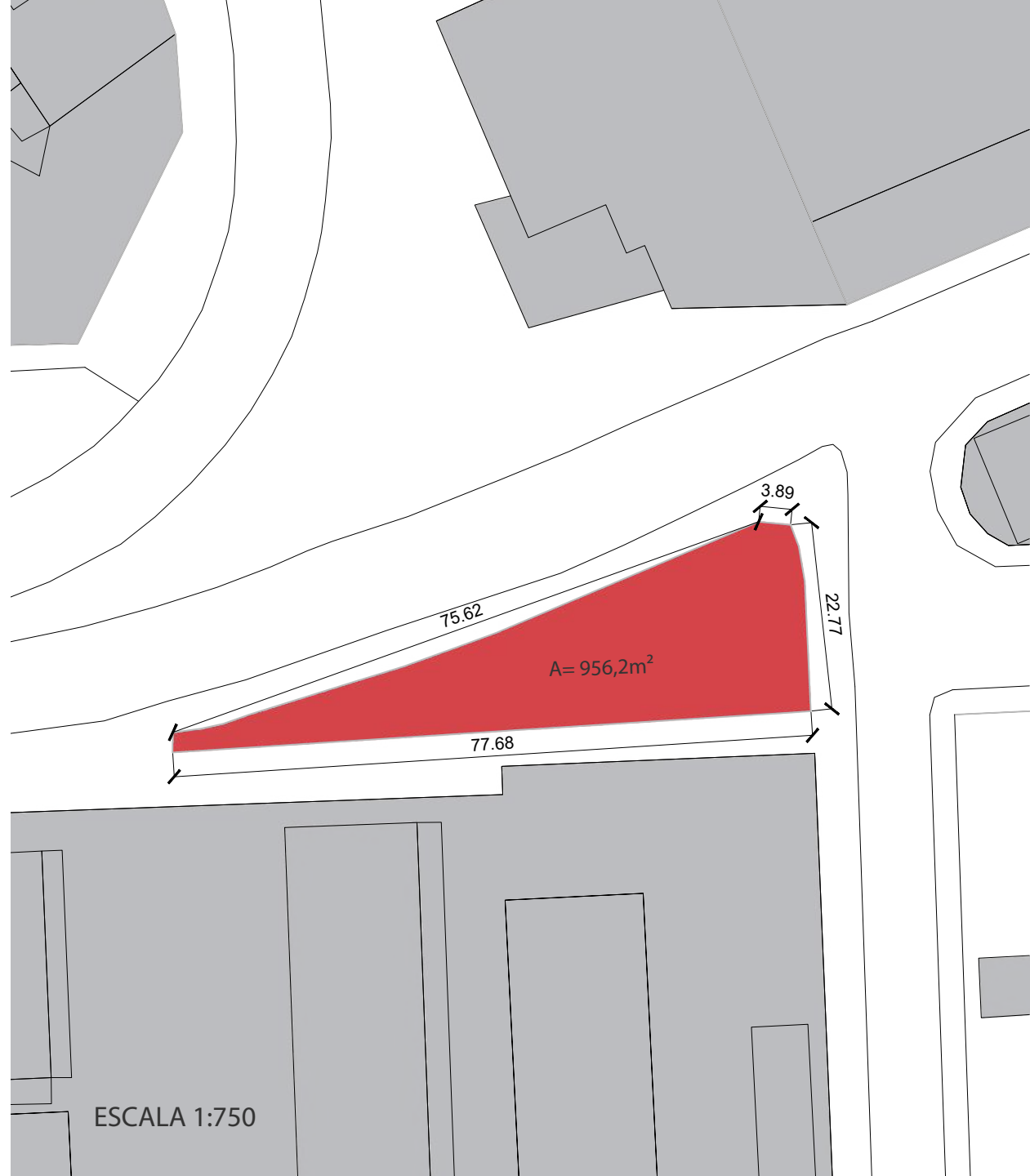
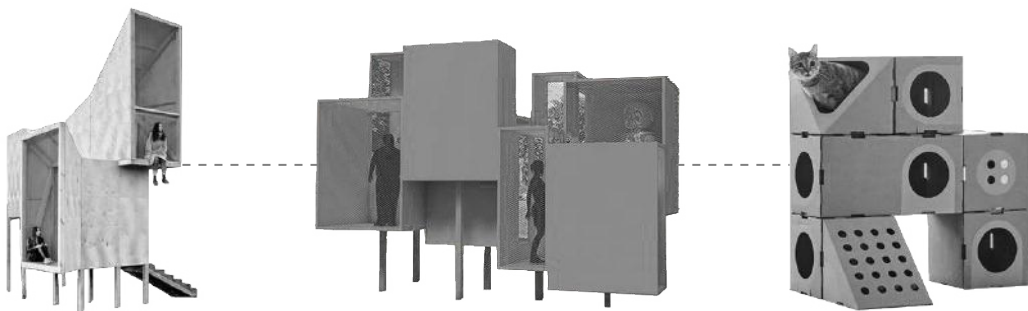


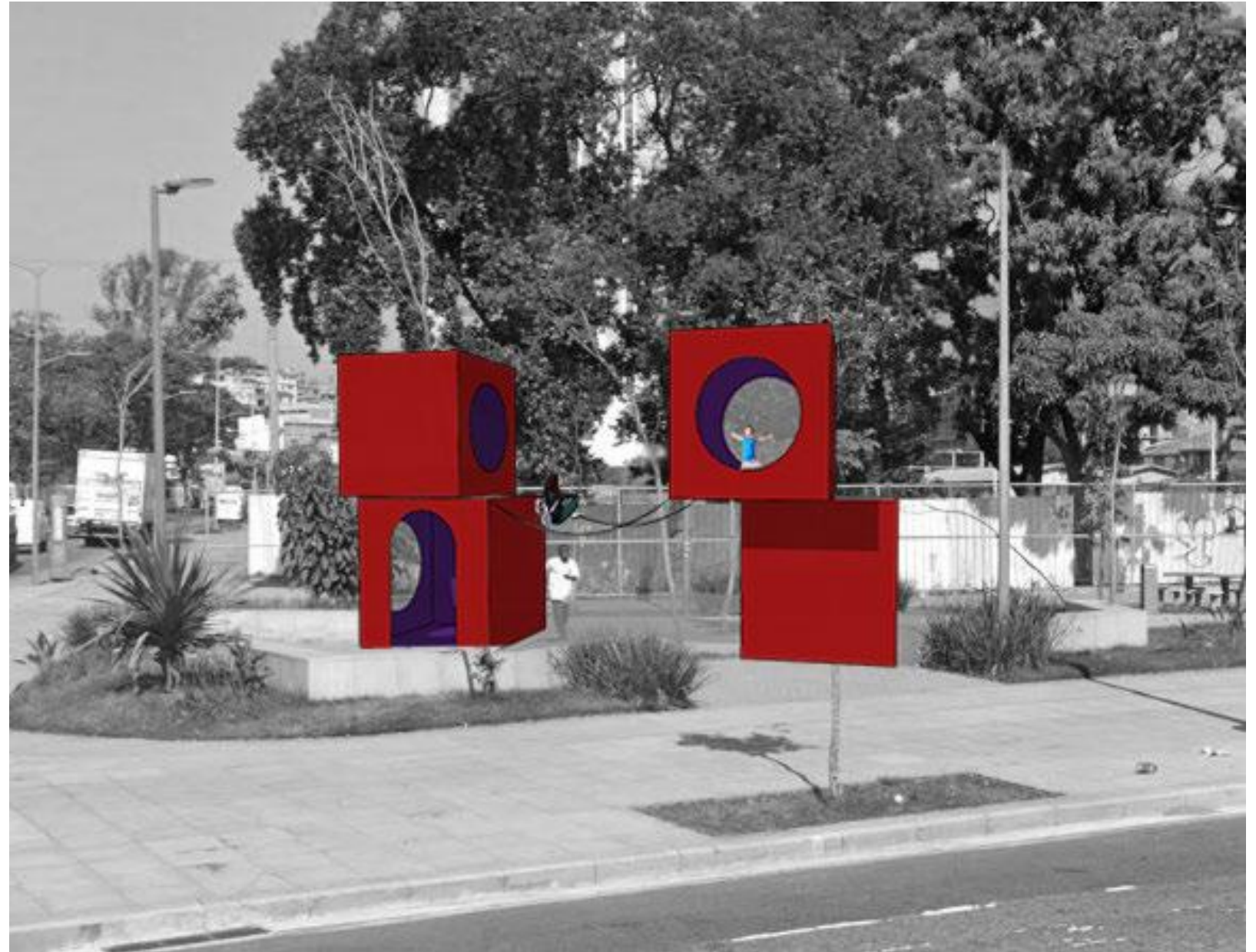
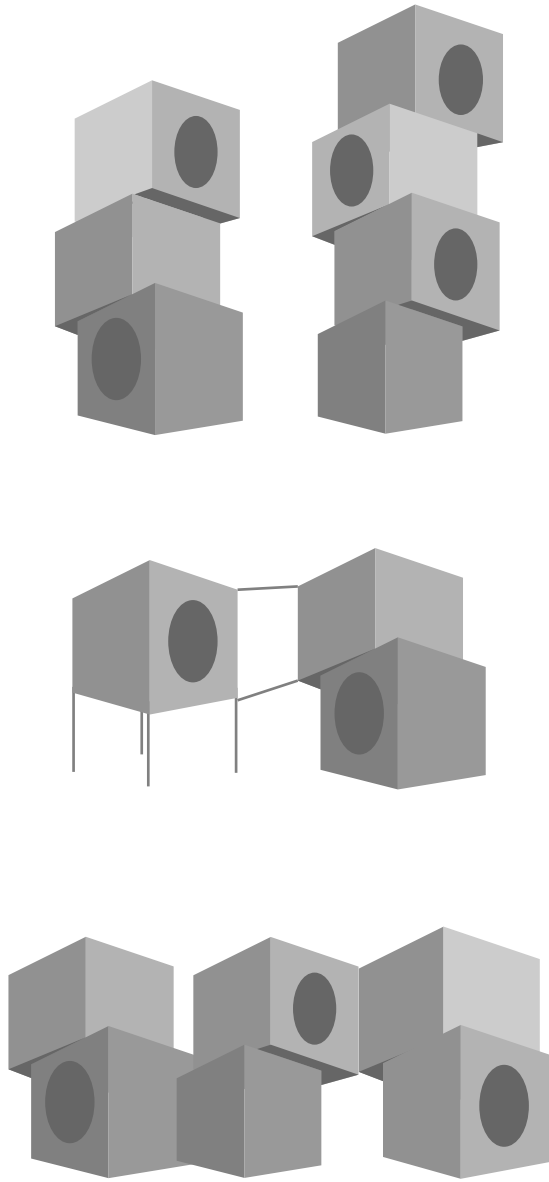
# 3 PAUSA



No samba-de-breque, existe um momento em que os instrumentos todos pausam para o intérprete fazer uma intervenção declamatória. É no momento da pausa que conseguimos contemplar situações e acionar uma escuta para o que está ao redor.

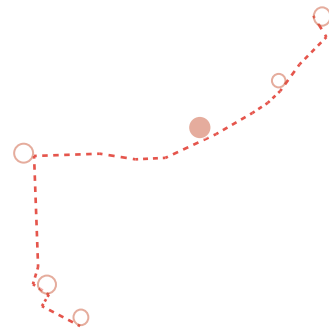
A proposta do terceiro ponto do percurso, localizado em uma área de fluxo intenso, onde o passo é apertado, a intenção é provocar um momento de pausa, reflexão e contemplação ao que acontecer no entorno, às histórias e às memórias presentes no local.





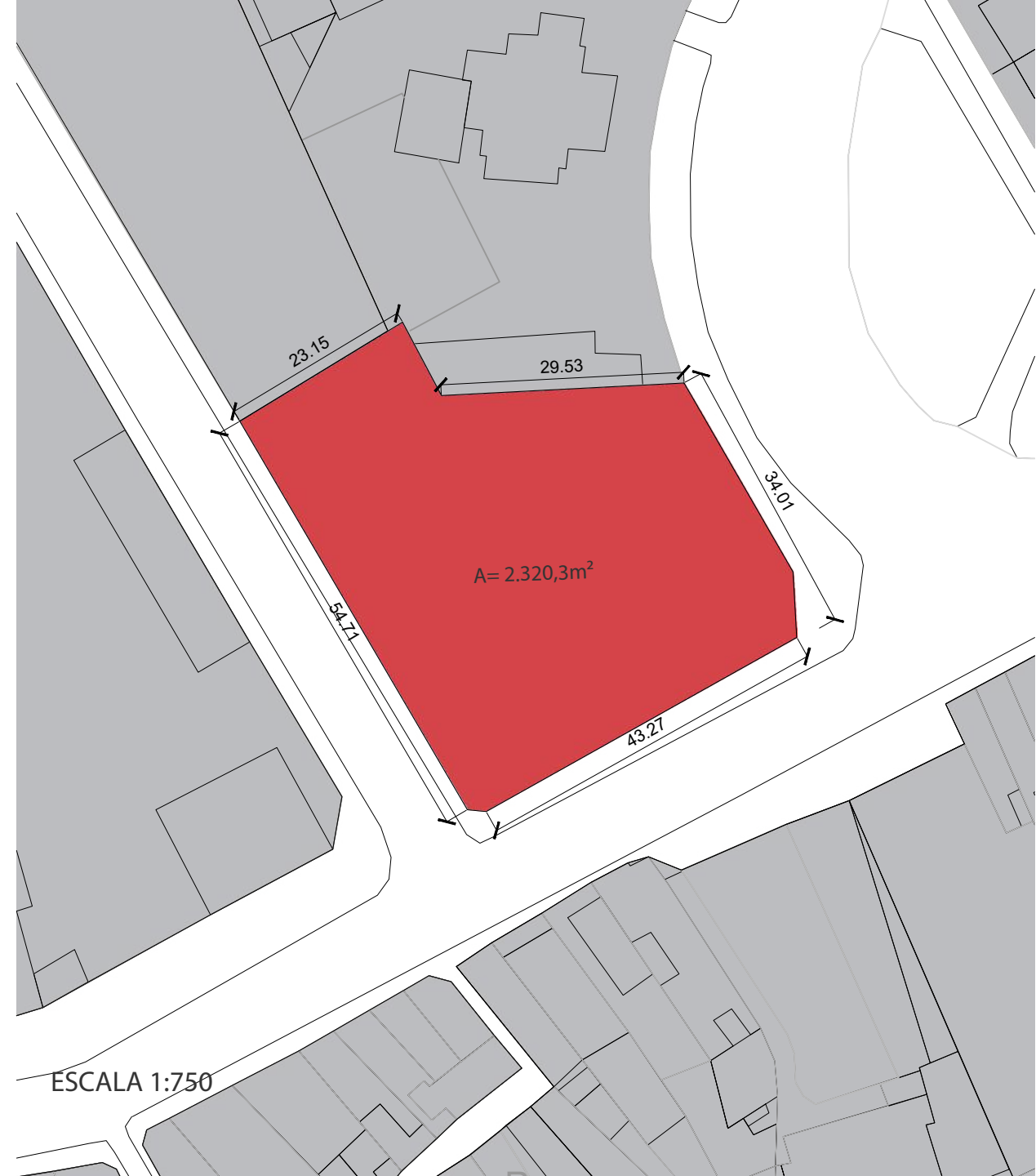
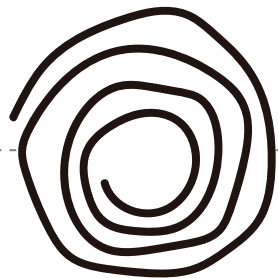


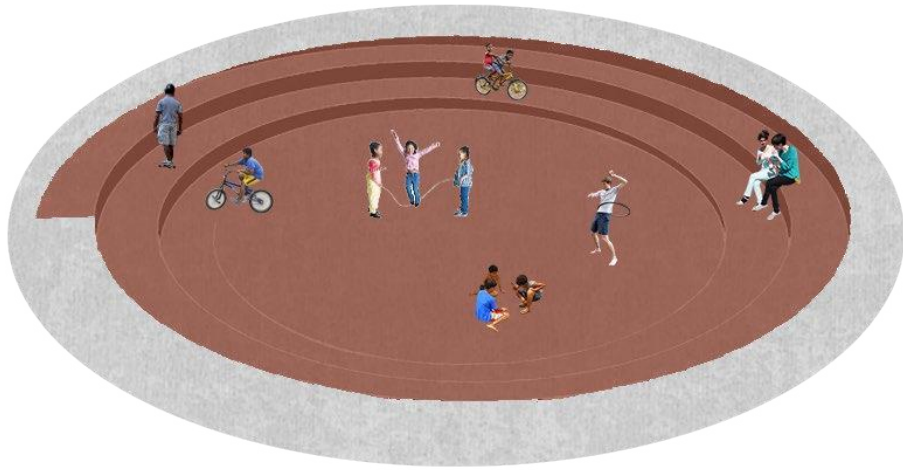
# 4 RODA



A roda é o início do samba e como tudo começou, onde agregavam, e ainda agregam, parentes, amigos, vizinhos num grande conagraçamento afetivo e musical. Funcionavam e ainda servem, atualmente, como momentos de intensas trocas culturais realizadas, sobretudo, através da música. Assim, a roda de samba é um espaço de sociabilidade, no qual os sambistas se encontram, trocam ideias, histórias e sambas.

Neste ponto do trajeto, em um terreno localizado ao lado da igreja do Santo Cristo, que é um ponto referencial do bairro, a proposta é criar uma grande roda em uma rampa espiral, possibilitando o encontro, diversos usos e a apropriação do espaço pelos moradores e usuários da região.

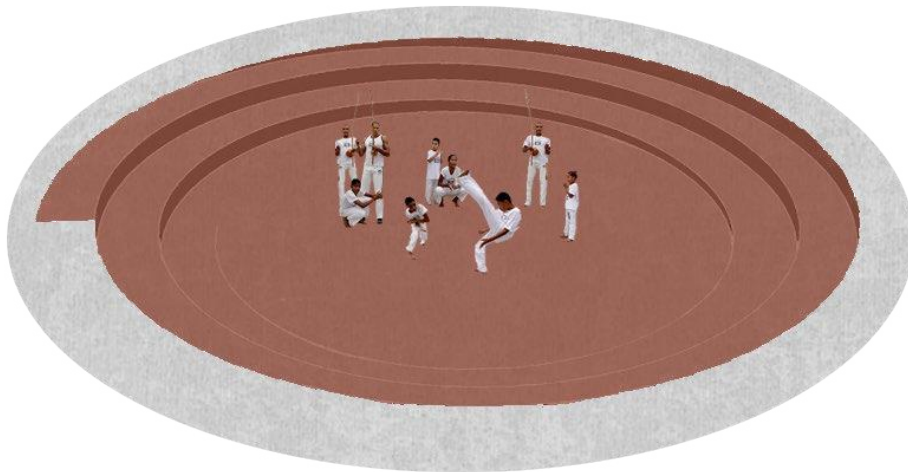




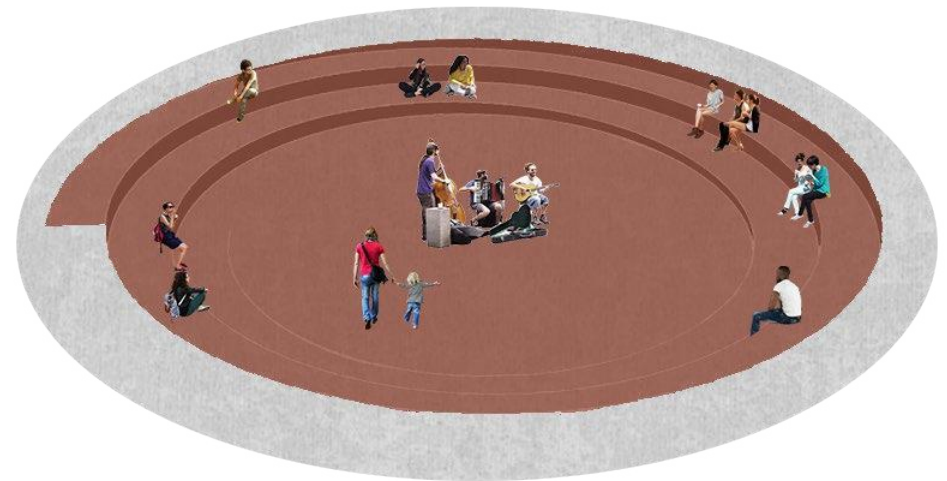
BRINCAR



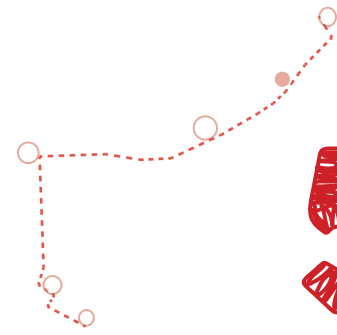
REUNIR



JOGAR



COMPARTILHAR

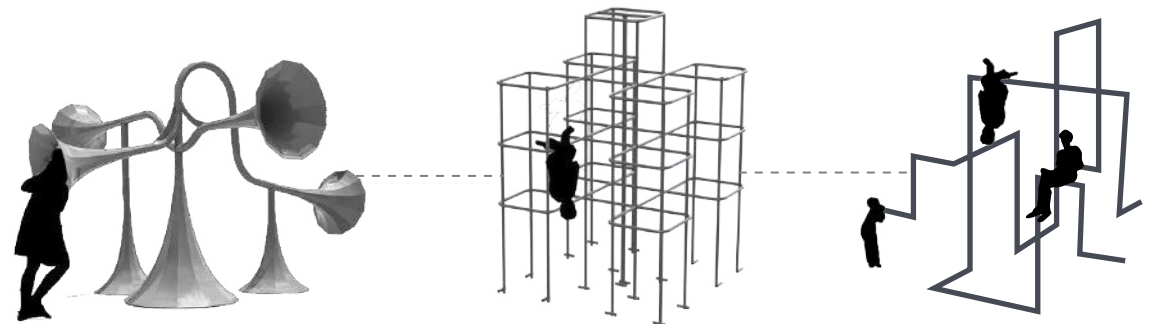


# 5 BATUQUE

O Batuque é conhecido por ser a batida ritmada, com instrumentos ou sem, que acontecem no samba. A batucada era acompanhada de instrumentos de percussão, ou até mesmo improvisados de utensílios domésticos. Quando não havia instrumentos, os músicos improvisavam o batuque nas mesas dos bares.

A proposta do quarto ponto do trajeto é desenvolver, através da arquitetura um espaço que fomente as capacidades sensorias e musicais do usuário. O objeto proposto inicialmente é formado por um conjunto de tubos com duas saídas que permite a realização de sons que são transmitidos de um lado para o outro.

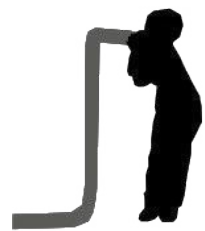
O conjunto de tubos retorcidos permite que além da brincadeira sonora, o usuário possa escalar, se pendurar e assim se manifestar livremente pelo espaço.



ESCALA 1:500



FORÇA



BRINCADEIRA



SOCIALIZAÇÃO

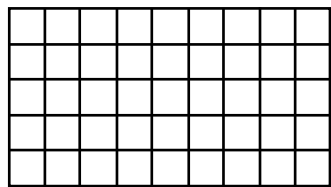


EQUILÍBRIO

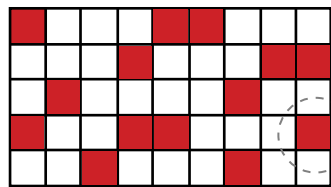


# 6 BALANÇO

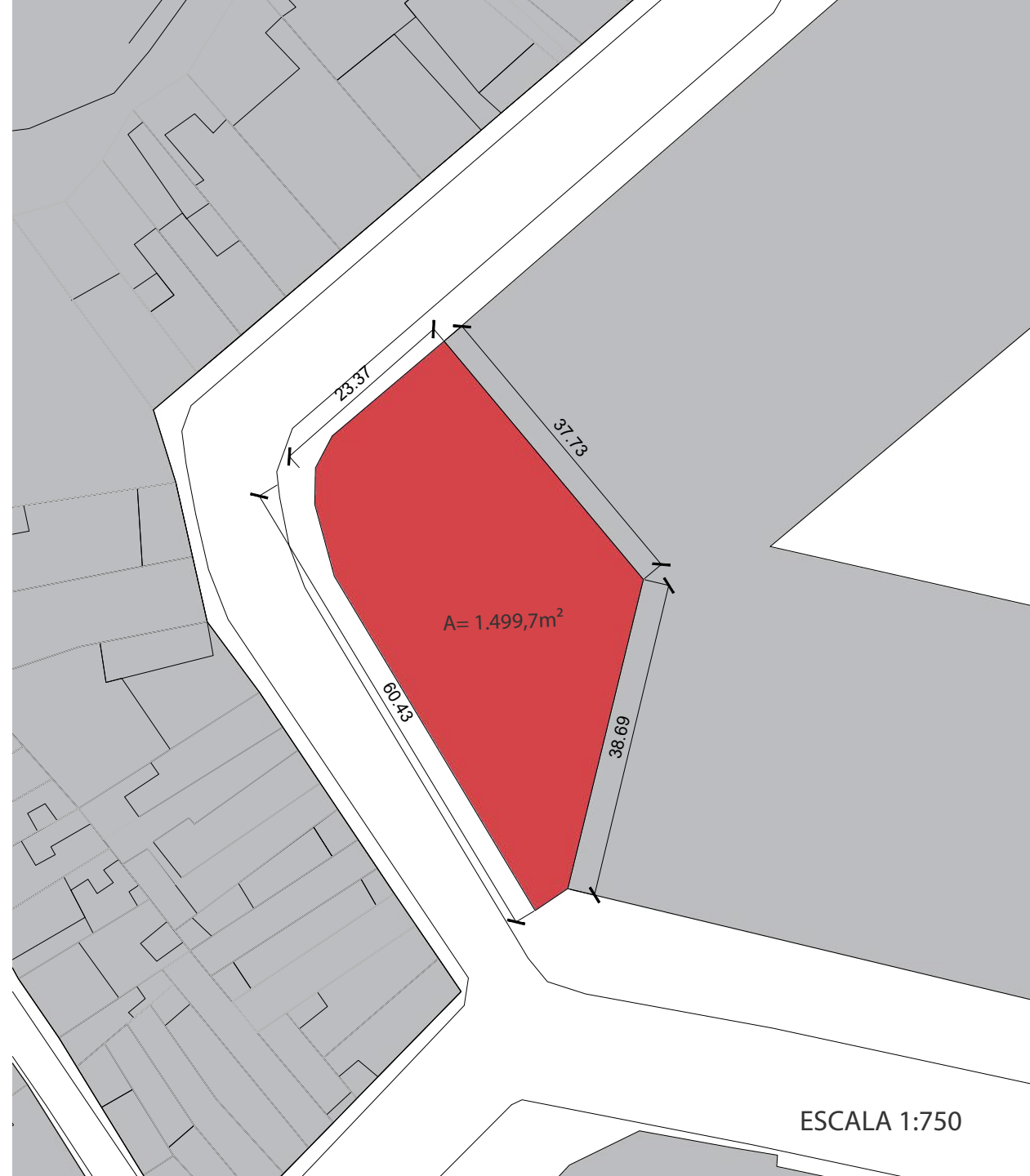
O balanço conhecido por ser um tradicional equipamento de brincar, é também o movimento do corpo em variadas situações, como na dança e imprescindível ao sambista. O último ponto do percurso é localizado em uma área remanescente da Cidade do Samba que se forma com um grande muro em ângulo aberto. A proposta para este ponto é a criação de um grande balanço, estruturado em uma malha metálica elevada que sustentará os balanços. Os mesmos poderão ser amarrados ocupando um ou dois módulos da malha, possibilitando ser utilizado em conjunto e com diferentes usos.



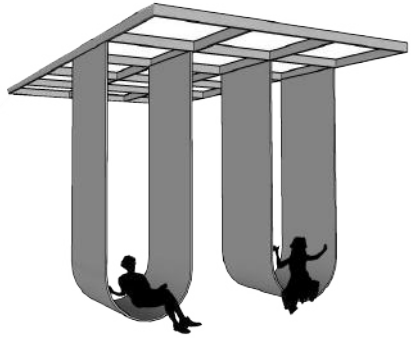
Malha estrutural de metal



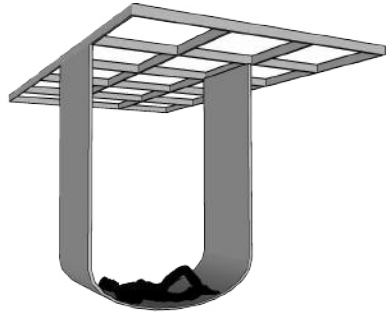
Disposição dos balanços



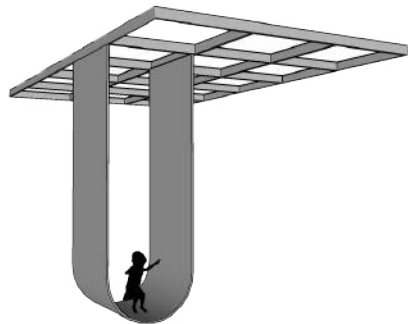
ESCALA 1:750



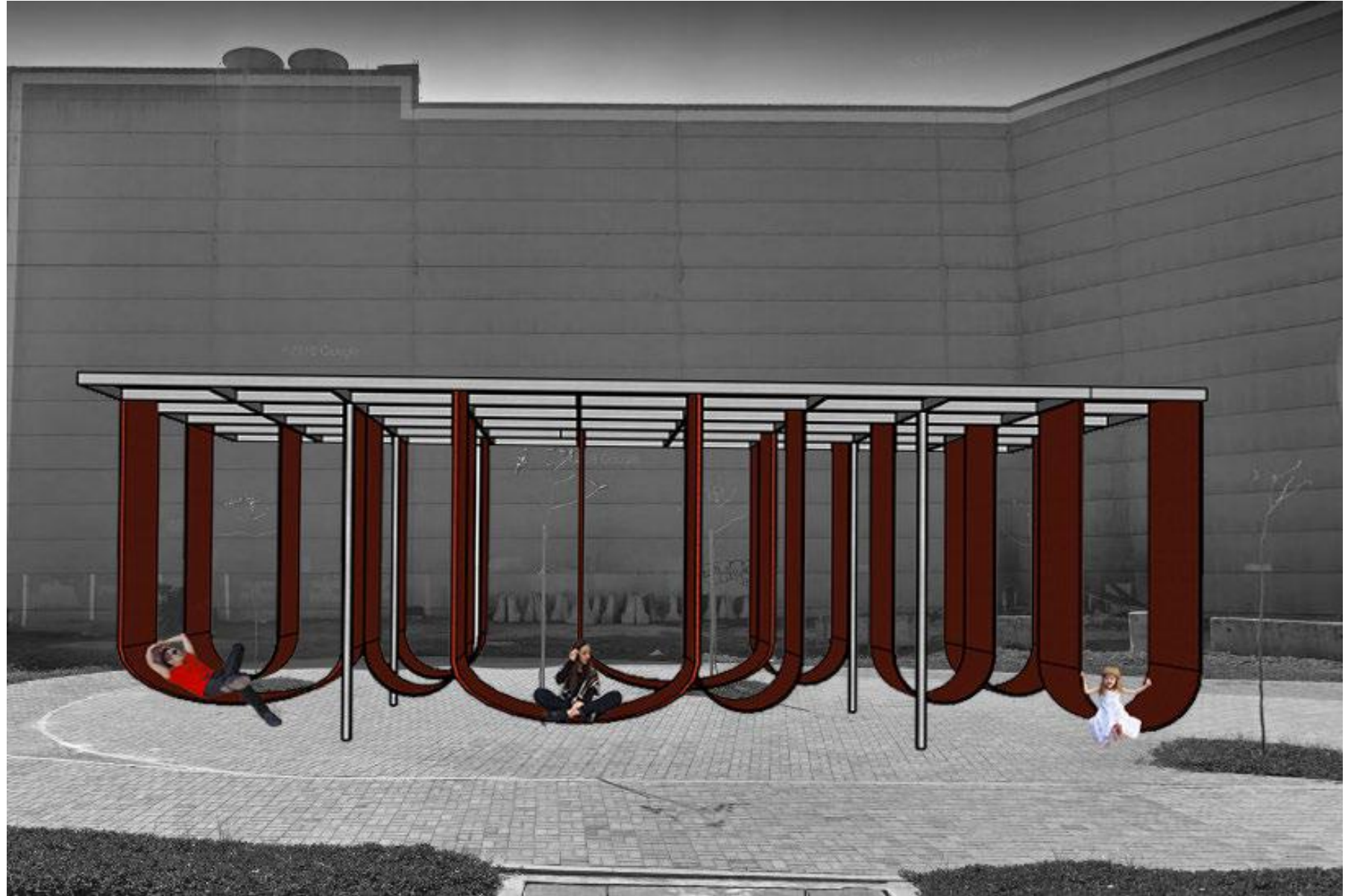
SOCIALIZAR



DESCANSAR



BALANÇAR



# BIBLIOGRAFIA

AMEIDA, E. **A Criança e a invenção do seu espaço**: a expressão lúdica como elo entre o designer e o usuário. 1985. 162p. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1985.

BASSO, Cíntia Maria. **Algumas reflexões sobre o ensino mediado por computadores**. Artigo na revista Linguagem e Cidadania da Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria. 2000. Disponível em: < [http://coral.ufsm.br/le-c/02\\_00/Cintia-L&C4.htm](http://coral.ufsm.br/le-c/02_00/Cintia-L&C4.htm)>. Acesso em: Out.2020.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

CARDOSO, Adriana Marques. **Espaços interativos infantis: aproximações entre o lúdico e a inovação**. 2017. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

COELHO, G.; DUARTE, C. R.; VASCONCELLOS, V. M. R. **A criança e o espaço vivido da favela**: a complexidade do espaço nas interações da infância. *Oculum Ensaios*, n.6, p.75-86, 2006.

FERNANDEZ, Flora Monte Alegre Olmos. **Criança e cidade**: Construção da paisagem sob a ótica do brincar. 2018. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

HONORATO, Cezar; DUMAS, Fernando. O olhar fotográfico: entre o público e o privado. In: **Um século de vivências num porto moderno**. Rio de Janeiro: [s.n.], 2011. Xx p. Catálogo de exposição. Centro Cultural Correios do Rio de Janeiro. De 23 nov. 2011 a 08 jan. 2012.

GUEDES, J. B. **Design no urbano**: morfologia de análise visual de equipamentos no meio urbano. 2005. Tese (Doutorado). Programa de Pós- Graduação em Desenvolvimento Urbano, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2005. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/3115>> Acesso em: set. 2020.

MEIRELLES, Renata. **Diálogos do Brincar #13**: O brincar no território urbano, com Beatriz Goulart. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=athw-sO7a8-c>>. Acesso em: Março 2020.

MOREIRA, Andressa. **Brincante é um estado de graça**: sentidos do brincar na cultura popular. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Psicologia da Universidade de Brasília. 2015.

NORA, Pierre. **Entre memória e história: a problemática dos lugares**. *Proj. História*, São Paulo, nº 10, p. 7–28, dez, 1993.

OLIVEIRA, Claudia. **O ambiente urbano e a formação da criança**. – São Paulo: Aleph, 2004.

PRÓSPERO, Victor. **Territórios no discurso arquitetônico**. Trabalho final de graduação – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

SANTOS, Milton. **Território e Sociedade**. Editora Fundação Perseu Abramo. 2000. São Paulo.

SANTOS, Milton. **“O dinheiro e o território”** in SANTOS, Milton. Org. *Território, territórios: ensaios sobre o ordenamento territorial*. São Paulo. 2011

SANTOS, N. A.; PINTO, P.S.P. **Crianças nos parquinhos públicos**: o que elas pensam e o que esperam destes espaços para brincar. SIMPÓSIO LUSO-BRASILEIRO EM ESTUDOS DA CRIANÇA. 2. Anais eletrônicos... Faculdade de Educação da UFRGS, 2014. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/10775269-Criancas-nos-parquinhos-publicos-o-que-elas-pensam-e-o-que-esperam-destes-espacos-para-brincar.html>> Acesso em: set. 2020.

VALADÃO, Regina Coeli Mendes. **Tradição e criação, memória e patrimônio** : a revitalização da zona portuária do Rio de Janeiro, 2012.

VIGOTSKY, L. S. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Ática. 2009