

MESTRADO INTEGRADO
ARQUITETURA

A Cidade como Playground: Repensando os Espaços Urbanos como Arquitetura Efémera Isabella S. de Carvalho

M

2026



Nota Prévia

A presente dissertação está redigida segundo o novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa. As citações em outro idioma foram sujeitas, sempre que necessário, a uma tradução livre por parte da autora para uma leitura mais fluída.

Algumas das imagens apresentadas foram tratadas, redimensionadas ou cortadas em virtude de uma melhor apresentação e enquadramento no trabalho.

Agradecimentos

Palavras-chaves: Playground,
lúdicos, criança, brincar,
flexível, espaço público

A todos os meus familiares, que sempre me apoiaram ao longo da minha trajetória e incentivaram meu lado criativo desde a infância. À minha mãe, por me ensinar a costurar, pintar, fazer crochê e proporcionar meus primeiros contatos com a arquitetura ao montar cabaninhas de lençol presas às cadeiras da sala. Ao meu pai, por sempre me tratar como a princesa da casa e oferecer seu suporte sempre que necessário.

Ao meu irmão e à minha cunhada, por me mostrarem um mundo de possibilidades, ampliando meus horizontes com a ideia de viver em outro país além do Brasil. À minha sobrinha, que inspirou o tema desta dissertação ao me fazer enxergar a vida pelo seu olhar juvenil, transportando-me para o tempo em que eu tinha a sua idade.

Ao professor Marco Ginoulhiac, que me acompanhou durante esta trajetória, compartilhando seu conhecimento, paciência e experiência sobre o universo lúdico dentro da arquitetura.

À Bia, que deixou meus dias mais leves e tranquilos, mesmo quando tudo parecia pesado demais para carregar.

Aos meus amigos, por todos os momentos compartilhados, pelas trocas sinceras e pelas memórias inesquecíveis. Em especial à Amanda, Ítalo, Clara e Laura, pelo convívio diário — vocês são minha família.

Por fim, às meninas do trabalho, que me ajudaram com ideias, indicações, conselhos e acolhimento nos momentos de ansiedade.

Resumo

O espaço público é o palco da vida urbana, onde são estabelecidos laços sociais, a cultura se expressa e diferentes formas de apropriação coletiva do espaço se manifestam. Por meio de pequenas intervenções, é possível maximizar a apropriação desses espaços e ativar zonas subutilizadas. Procura-se, através de soluções efêmeras lúdicas gerar novas dinâmicas urbanas que acompanhe o crescimento e transformações da cidade, garantindo continuidade ao seu uso.

Palavras chaves: Playground, lúdicos, criança, brincar, flexível, espaço público

A presente dissertação, num primeiro momento faz uma análise aprofundada, partindo de uma revisão teórica do período pós-guerra, sobre a origem dos espaços públicos de carácter lúdico. O estudo enfatiza a importância da espontaneidade e participação ativa das crianças no processo de construção dessas áreas recreativas. Num segundo momento, são analisados casos contemporâneos de pequenas intervenções efêmeras em diferentes contextos urbanos, destacando estratégias de adaptação, montagem e reconfiguração de espaços subutilizados, promovendo a acessibilidade e incentivando uma maior integração social. A fundamentação teórica reforça a ideia de que a cidade deve ser entendida como um playground coletivo, não se limitando a um espaço específico.

Após o assentamento teórico, a dissertação propõe uma parte prática com o projeto Builda, uma intervenção modular, acessível e temporária, inspirado nos casos estudados anteriormente. Desenvolvida para o contexto urbano do Porto, possui como eixos orientadores os princípios de flexibilidade, simplicidade construtiva e a participação ativa das crianças. Portanto, essa iniciativa busca ampliar o repertório de lugares recreativos, incentivando o brincar livre e a autonomia infantil.

Abstract

Public space is the stage of urban life, where social bonds are established, culture is expressed, and different forms of collective appropriation of space manifest themselves. Through small interventions, it is possible to maximize the appropriation of these spaces and activate underutilized areas. Through playful ephemeral solutions, the aim is to generate new urban dynamics that accompany the growth and transformations of the city, ensuring continuity in its use.

This dissertation, at first, carries out an in-depth analysis, based on a theoretical review of the post-war period, on the origin of public spaces of a playful character. The study emphasizes the importance of spontaneity and the active participation of children in the process of constructing these recreational areas. In a second moment, contemporary cases of small ephemeral interventions in different urban contexts are analyzed, highlighting strategies of adaptation, assembly, and reconfiguration of underutilized spaces, promoting accessibility and encouraging greater social integration. The theoretical foundation reinforces the idea that the city should be understood as a collective playground, not being limited to a specific space.

After the theoretical grounding, the dissertation proposes a practical part with the Builda project, a modular, accessible, and temporary intervention inspired by the cases previously studied. Developed for the urban context of Porto, it has as guiding axes the principles of flexibility, constructive simplicity, and the active participation of children. Therefore, this initiative seeks to expand the repertoire of recreational places, encouraging free play and children's autonomy.

Keywords: Playground, playfulness, children, play, flexibility, public space.

Sumário

Introdução.....	9
1. Enquadramento Teórico	12
1.1 O Lúdico.....	12
1.2 Áreas de jogo no contexto do Pós-Guerra.....	15
1.3 A espontaneidade como matéria-prima do espaço lúdico	19
1.3.1 Junk playgrounds	21
1.3.2 Adventure playgrounds	24
2. A criança como criadora do espaço lúdico.....	27
2.1 Transformação do brincar.....	28
2.1.1 Ciclovia de Bogotá	31
2.2 Estudos de Casos: Playgrounds Efêmeros na Prática Contemporânea	33
2.2.1 Interstício - Siempre en fiesta, Madrid	34
2.2.2 Adaptação - Juga Patraix. Valência	37
2.2.3 Montagem - Adventure Playground, Nova York	45
Play Panel	49
3. Desenvolvimento do protótipo.....	52
3.1 Fundamentação e Concepção do projeto	53
3.1.1 Princípios formais	55
3.1.2 Opções construtivas	58
3.1.3 Apropriação lúdica	63
3.1.4 Estudo de Composição	64
3.2 Aplicabilidade na cidade do Porto	67
3.2.1 Zonas pedonais temporárias do Porto	69
3.2.2 Estratégias de Inserção Urbana	73
Considerações finais.....	75
Lista de Figuras	77



Introdução

“A cidade também é um playground. Meninos e meninas usam todos os elementos, todos os objetos construídos, todas as superfícies. Eles sabem brincar muito bem, apesar de não terem permissão para fazê-lo.”¹

Quando criança nossa imaginação não tem limite, transformando o chão em lava, os passeios em placas flutuantes e os paralelepípedos em percurso de equilíbrio. Ao juntar elementos do espaço público com a criatividade infantil, a cidade deixa de ser apenas cidade, e tona-se uma possibilidade para um mundo novo.

A principal motivação para o desenvolvimento da presente dissertação de mestrado, baseia-se nesse contexto de espaços público lúdicos. Durante o período de mobilidade acadêmica em Valência, o projeto Juga Patraix, desenvolvido pelo grupo Fent Studi, revelou o potencial de intervenções temporárias e adaptáveis na transformação de praças públicas em ambientes lúdicos acessíveis às crianças. A partir dessa experiência, tornou-se evidente que o brincar não se restringe aos limites físicos do playground tradicional, mas manifesta-se ao longo do percurso, nas interações espontâneas com o

Figura 1. Mãe e sobrinha da autora a brincar no parque, 2025

1. Aldo Van Eyck, 1918-1999

espaço urbano, despertando a imaginação, a criatividade e a apropriação ativa do território.

Paralelamente, a reflexão acadêmica sobre as transformações sociais e urbanas, a problemática de lugares subutilizados e os diferentes usos do espaço, recorrente ao longo do percurso formativo, reforçou a pertinência de explorar o brincar como estratégia para reativação do espaço público. Com isso, o tema central da presente dissertação apoia-se no potencial dos playgrounds efêmeros, como resposta às necessidades mutáveis das cidades contemporâneas, e às formas de apropriação infantil das zonas urbano.

As propostas do arquiteto Aldo van Eyck reafirmam essa ideia, pois uma cidade que não é pensada para as crianças dificilmente o será para os seus cidadãos.² Com isso, objetivo principal da investigação consiste em compreender de que maneira os playgrounds efêmeros e as intervenções lúdicas temporárias podem intensificar a interação social, promover a apropriação do espaço público e adaptar-se às transformações urbanas, sociais e económicas ao longo do tempo.

O objeto de estudo está centrado em projetos lúdicos de natureza efêmera e intervenções temporárias desenvolvidas em diferentes contextos urbanos. Os estudos dos casos permitem observar distintas estratégias de adaptação, montagem e apropriação do espaço público, evidenciando o carácter mutável e experimental do brincar na cidade contemporânea.

Do ponto de vista metodológico, a dissertação estrutura-se em três momentos. O primeiro apoia-se na investigação teórica e histórica sobre o conceito de lúdico e os espaços de brincar no contexto do pós-guerra, incluindo a análise dos junk playgrounds e adventure playgrounds. Essa base teórica sustenta a leitura do brincar como ação espontânea e prática ativa de transformação do espaço. Em seguida, é realizada a análise crítica do estudo de casos contemporâneos, estabelecendo relações entre teoria e prática, de modo a identificar princípios arquitetónicos, espaciais e

2. "If [the cities] are not meant for children, they are not meant for citizens either. If they are not meant for citizens – ourselves – they are not cities." Aldo van Eyck, 1918-1999

programáticos aplicáveis a intervenções lúdicas efêmeras. No momento final, surge a proposta de intervenção Biulda, construída a partir dos casos de estudo analisados. O projeto foi elaborado como catalisador da apropriação dos espaços públicos, bem como a exploração da sua aplicabilidade na cidade do Porto, integrado a programas existentes.

Torna-se evidente, portanto, que a dissertação procura contribuir para a ampliação do debate arquitetónico sobre o espaço público, defendendo uma abordagem que valoriza a flexibilidade, a temporalidade e a participação ativa da criança. Sendo realizada por meio de uma reflexão sobre novas maneiras de projetar o espaço público, alinhadas com as dinâmicas urbanas atuais, e com a construção de cidades mais inclusivas e sensíveis às necessidades de todos os seus utilizadores.



1. Enquadramento Teórico

Figura 2. Crianças brincando na rua projeto Juga Patraix, 2022

1.1 O Lúdico

“O jogo não pode ser negado. É possível negar, se assim desejar, quase todas as abstrações: justiça, beleza, verdade, bondade, mente, Deus. Pode-se negar a seriedade, mas não o jogo.”³

3.“Play cannot be denied. You can deny, if you like, nearly all abstractions: justice, beauty, truth, goodness, mind, God. You can deny seriousness, but not play.” (HUIZINGA, 1955, p. 3)

Como a brincadeira nasce?

4.(HUIZINGA, 1955, p. 1)

Alguns teóricos afirmam que brincar é o agir de maneira irracional, se opondo a seriedade, ou seja, um ato genuíno que quebra com a realidade abrindo espaço para imaginação. O ser humano nasce com o instinto de brincar, como pode-se observar no comportamento animal onde o brincar nasce de um impulso espontâneo.⁴ Ao observar filhotes de animais brincando fica evidente que o jogo não foi ensinado a eles, sendo algo que emerge do próprio instinto, onde são criadas regras durante a atividade como aprender que não pode morder ou saber controlar sua força para não machucar.

A investigadora Susan G. Solomon, associa o lúdico à ideia de um “fantasma da liberdade” no mundo moderno, sugerindo que o brincar sobrevive mesmo em contextos marcados por regras, racionalização e controlo. Essa presença manifesta-se não

necessariamente em grandes gestos, mas em ações simples e quotidianas, como a experiência descrita por Hegel de uma criança que atira pedras ao rio e observa as formas geradas na água⁵. Com esta ação aparentemente banal, o sujeito reconhece a sua própria intervenção no mundo, revelando o carácter formativo do jogo enquanto prática que desperta a sensibilidade criativa e a consciência da ação.

5.Susan G. Solomon, *American playgrounds: Revitalizing community space* (Hanover [N.H.]: University Press of New England, 2005, p.15).

Historicamente, o ato de brincar nem sempre foi visto como essencial, apenas no final do século XVIII, durante o romantismo, que a brincadeira ganha esse reconhecimento. Ao longo do século XIX, essa visão influenciou teorias educacionais que passaram a valorizar a imaginação na infância, embora muitas vezes condicionando o brincar a funções morais e educativas específicas.

O brincar foi frequentemente legitimado apenas quando servia a um propósito formativo ou disciplinador, deixando de lado suas expressões mais livres e espontâneas. Nesse contexto, para deslocar essa visão instrumentalizada do brincar, Nietzsche afirma que a maturidade humana implica recuperar a seriedade com que a criança se entrega ao jogo. Fazendo uma comparação da impaciência e desejo pelo brincar de uma criança, com a urgência própria do impulso iluminista, pois tanto o jogo quanto a necessidade de transformação não admitem adiamentos.⁶

6.(SOLOMON, 2005, p. 16).

A partir dessas reflexões, é possível compreender o lúdico como fator fundamental da experiência humana, marcada pela espontaneidade, liberdade e capacidade de produzir sentido. Além disso, ela tem poder de romper com a leitura cotidiana, quando analisada no contexto urbano, onde o jogo passa a disputar espaço com lógicas de controlo, eficiência e produtividade. É nesse cenário, especialmente após as profundas transformações sociais e espaciais do pós-guerra, que surgem novas abordagens para as áreas de jogo, redefinindo o papel do brincar na cidade e abrindo caminho para experiências espaciais mais abertas, inclusivas e experimentais.



1.2 Áreas de jogo no contexto do Pós-Guerra

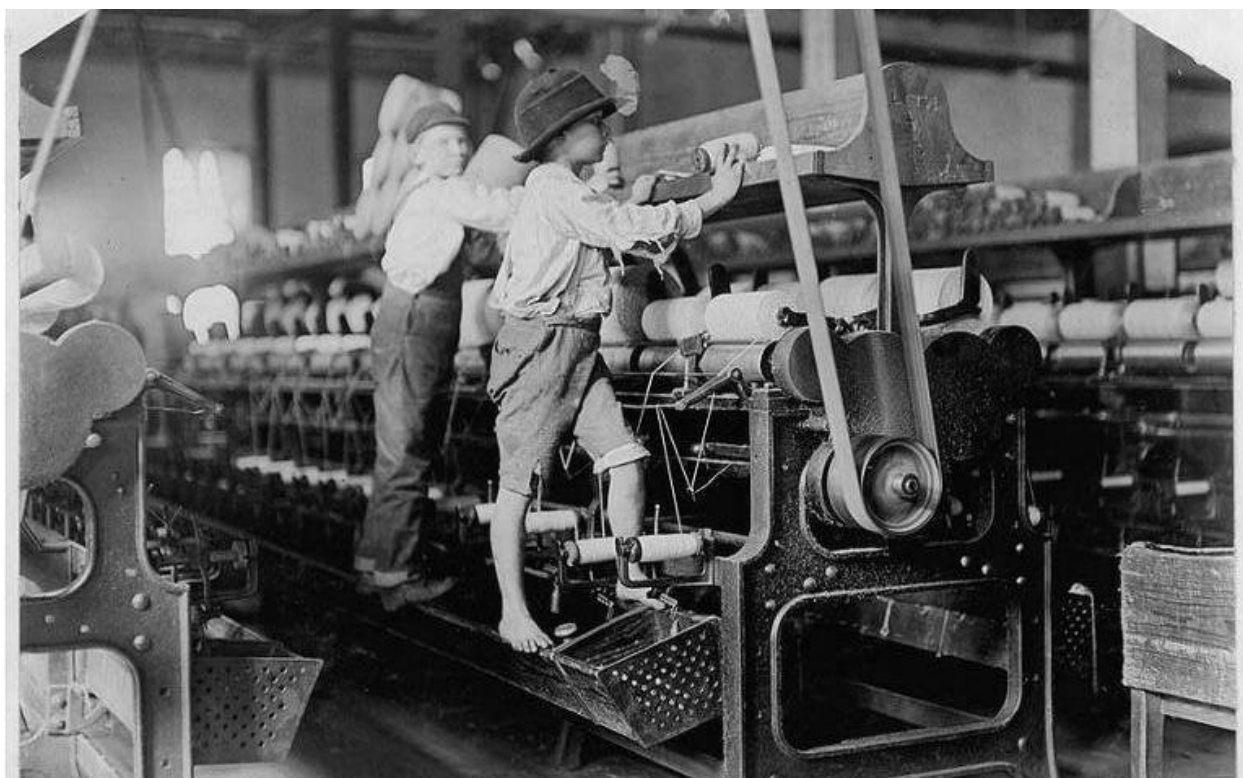
“...a figura do parque infantil parece surgir e ressurgir ao longo do tempo, lembrando-nos da necessidade da sua reinvenção, num apelo urgente ao binómio tempo de trabalho/tempo de lazer que é fundamental para a vida do sujeito ocidental”⁷

A maneira que as crianças se relacionam com o espaço público fica evidente nos parques infantis, onde acontecem suas primeiras experiências de autonomia e convivência. Embora frequentemente vistos apenas como lugares recreativos, estes espaços também são capazes de gerar memória afetiva. Por isso, a criação dos playgrounds, além de considerarem os aspetos funcionais, também devem valorizar a capacidade de se tornarem memoráveis, inclusivos e enriquecedores para o crescimento individual.

A preocupação com as áreas de jogos surgiu no final da revolução industrial, onde enfrentavam um aumento populacional, problemas relacionados a salubridade, exploração do trabalho infantil e urbanização desordenada. Com isso, tornou-se necessário o redesenho urbano, incluídas áreas abertas onde pudesse ter maior ventilação e por consequência, também a criação dos primeiros parques infantis. Ademais, até o final do século XIX, essas áreas de jogos não eram delimitadas por espaços projetados como atualmente, pois a prática do brincar ao ar livre acontecia, em sua maioria, em terrenos compartilhados dentro da malha urbana, o que explica a ausência de registos ou estruturas padronizadas destinadas ao jogo

Figura 3. Campo de Chatarra de Emdrup (1943) Copenhague, Dinamarca.

7.Tradução livre do texto “...the figure of the playground seems to appear and reappear over time, reminding us of the need for its reinvention, an urgent appeal to the work time/leisure time binomial that is fundamental to the life of the Western subject.” BORJA-VILLEL, Manuel; BRINGAS, Tamara Díaz; VELÁZQUEZ, Teresa (2014) *Playgrounds reinventing the square*, p.9



Mesmo quando campos eram estabelecidos, com exceção das arenas clássicas gregas e romanas, não seguiam padrões precisos, ou seja, eram espaços de carácter informal e integrado ao cotidiano da cidade.⁸

Entretanto, ao longo da história, o ser humano demonstrou uma tendência por criar áreas em que pudesse controlar, garantindo assim uma organização do seu território vital. Essa busca pela dominação do espaço se torna mais evidente após o movimento iluminista e o surgimento da burguesia, que marca uma distinção entre público e privado. A partir disso, nasce a ideia de um espaço dedicado aos jogos infantis, influenciados pelas transformações políticas e sociais emergentes da Comuna de Paris em 1871. Durante esse período, há uma mudança de pensamento relacionado as condições trabalhistas e a configuração do cotidiano. Logo, os momentos de lazer se relacionam mais com os espaços públicos, como é possível observar no movimento impressionista que explorava o *plein air*, ou como é apresentado o domingo burguês na pintura de Georges Seurat, figura 5.

Figura 4. Crianças trabalhando em fábrica de fição em Macon Georgia, 1908. Alguns eram tão pequenos que precisavam subir na estrutura para arrumar fios e trocar bobinas.

8. PÉREZ DE ARCE, Rodrigo. *City of Play: An Architectural and Urban History of Recreation and Leisure*. Londres: Bloomsbury Visual Arts, 2018. P.26)



Após o século XX, a rua começa a perder importância enquanto local de jogo, devido a suas perigosidades e aumento dos automóveis o que potencializou a geração de parques infantis, sem estarem relacionados a instituições de ensino. Contudo, esses parques vistos como uma parte isolada em uma área externa, ganham uma nova visão após os bombardeios da Segunda Grande Guerra.

Figura 5. A Sunday afternoon on the island of la grande jatte, 1884

Em meio a esses terrenos devastados, surgem espaços apropriados pelas crianças que viam os destroços oportunidades para brincar. Logo, a destruição urbana, deixa de ser apenas um cenário traumático e, revela-se também fértil para o imaginário infantil, como foi abordado pela arquiteta paisagística Lady Allen of Hurtwood (1897-1976), defendendo que o contato das crianças com esses lugares, por meio da atividade lúdica, poderia transformar as cicatrizes em experiências construtivas, ajudando a canalizar as tensões emocionais do pós-conflito.



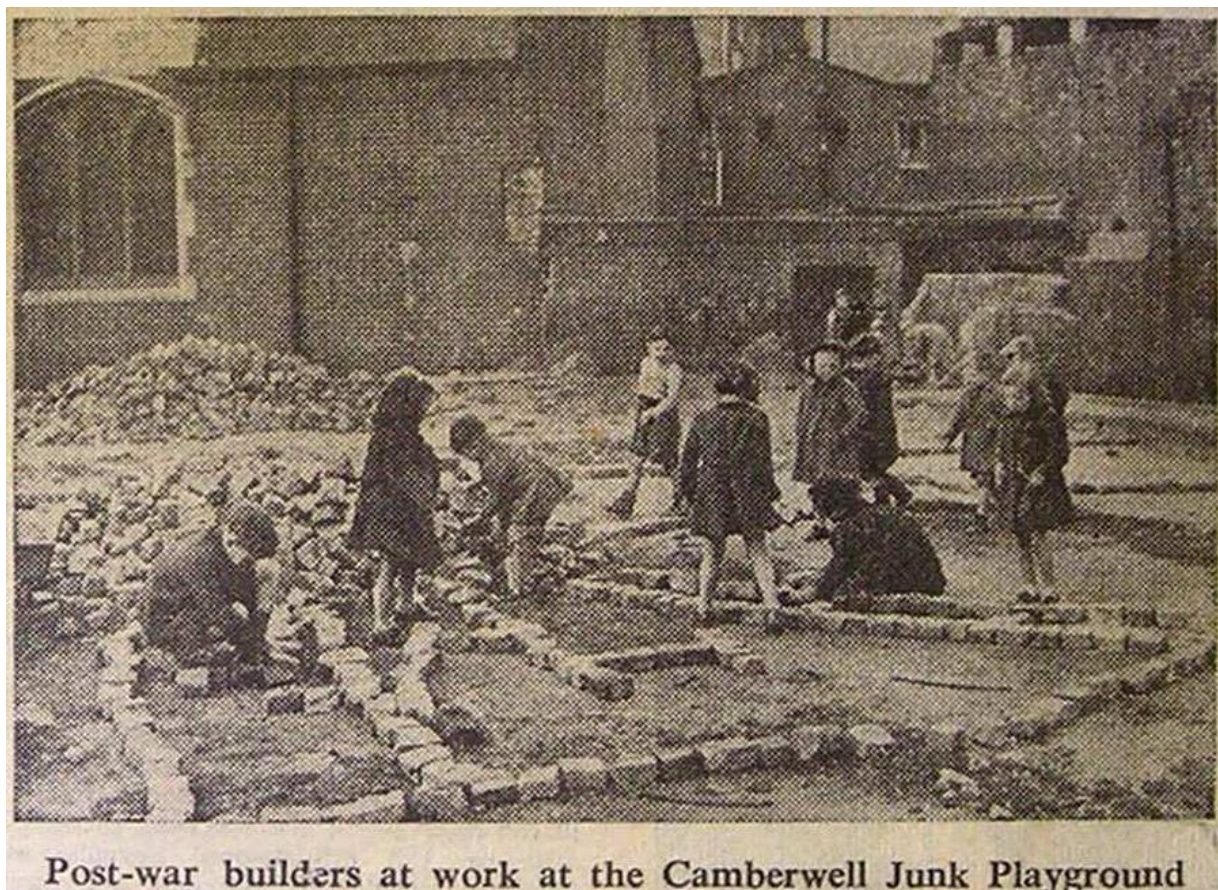
1.3 A espontaneidade como matéria-prima do espaço lúdico

Figura 6. Desenhos feitos por crianças no chão do City Park Kingston, Canadá 2025

No período em que a Europa se reconstruía, após a Segunda Guerra Mundial, surgiram novos modelos de playgrounds que iam contra a lógica tradicional dos parques infantis atuais. Distanciando-se dos equipamentos fixos e controlados, esses espaços nasceram da escassez e da urgência, e é justamente nesse cenário que a criatividade passa a ser a principal matéria-prima do espaço lúdico. Em vez de estruturas definidas, o que se oferece às crianças são oportunidades abertas, onde ela deixava de ser apenas utilizadora passiva para se tornar agente ativa na criação do jogo, e até na construção do próprio ambiente.

Uma das principais características desses parques, era a atmosfera de descoberta e exploração que proporcionavam. Nesses espaços, a criança era incentivada a agir com autonomia, transformando materiais soltos dos terrenos baldios, espaços inacabados e situações imprevisíveis em oportunidades de criação. Por essa perspectiva, o historiador Johan Huizinga afirmava que o brincar só é possível quando uma influência da mente rompe o determinismo absoluto do cosmos⁹, com isso, o brincar deixa de estar condicionado por regras externas ou por brinquedos padronizados, passando a ser guiado pela imaginação e pela capacidade de improvisação, de maneira irracional.

9. Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture* (Beacon Press: Boston, 1955), p.3.



Além do impacto no campo educativo e lúdico, esses parques também desempenharam um papel importante na reconstrução das cidades europeias do pós-guerra. Pois esses terrenos abandonados, baldios e destruídos pelo bombardeamento, ajudaram posteriormente na renovação urbana. Dentro desse contexto, surgem algumas variações de espaço de jogos, em destaque os junk playgrounds e os adventure playgrounds. Embora surgidos em diferentes países e contextos culturais, compartilham a mesma essência, seguindo a ideia de um espaço aberto, mutável, construído pela própria criança.

Figura 7. Parque infantil Camberwell Junk no local de uma igreja bombardeada. Publicado em "Junk Playgrounds", Suplemento Educacional Times, 1948.



1.3.1 Junk playgrounds

“Estar errado a sua própria maneira é melhor que acerrar a maneira de alguém”¹⁰

De acordo com o historiador Johan Huizinga, brincar é "o oposto direto da seriedade"¹¹ sendo um elemento fundamental na origem das práticas sociais. Em sua obra *Homo Ludens*, o autor defende que o jogo não é apenas um passatempo infantil, mas um dos elementos fundadores da cultura humana, no entanto, o século XIX marca uma rutura com esse princípio. Esse período foi marcado por acontecimentos históricos como o iluminismo e a revolução francesa, em que a razão e o dever moral passaram a ocupar o centro das decisões culturais e sociais, deixando o brincar em segundo plano. Huizinga caracteriza essa fase como o período em que “a cultura deixou de ser brincadeira”¹², marcada por uma seriedade e racionalidade que reprimiu as ações espontâneas, o lúdico e a imaginação da experiência coletiva.

Essa mentalidade é transformada no pós-guerra, pois o brincar de maneira espontânea é resgatado e, posteriormente, aprofundada

Figura 8. O parque de aventuras Lollard, 1955.

10. Tradução livre de “To go wrong in one’s own way is better than to go right in someone else’s.” (DOSTOIEVSKI apud HURTWOOD, 1968)

11. Johan Huizinga, *Homo Ludens: Um Estudo do Elemento Lúdico na Cultura* (Beacon Press: Boston, 1955), 5.

12. Huizinga, 1955, p. 192

13. FROST, Joe L. – *Play and playscapes*. Albany, New York:

pelo arquiteto paisagista dinamarquês Carl Theodor Sørensen. Ao observar as crianças brincarem de maneira livre nos terrenos baldios, o arquiteto chega à conclusão de que os parques infantis deveriam incorporar destroços, objetos descartados e sucatas, dando o nome a essa proposta de “junk playground”. Também foi constatado que as crianças preferiam brincar em meio a estaleiro de obras e locais onde teriam maior liberdade criativa, do que nas áreas de jogo estabelecidas, isso porque os objetos transformados por elas em brinquedos, proporcionavam brincadeiras mais criativas e duradouras do que os equipamentos convencionais dos parques¹³. Além disso, o brincar nesses lugares resgatava o senso de comunidade, por encorajar a solidariedade coletiva, que estava se perdendo pela ocupação delinquente, e impedia que crianças “difíceis” fossem marginalizadas ao envolvê-las em brincadeiras construtivas¹⁴.

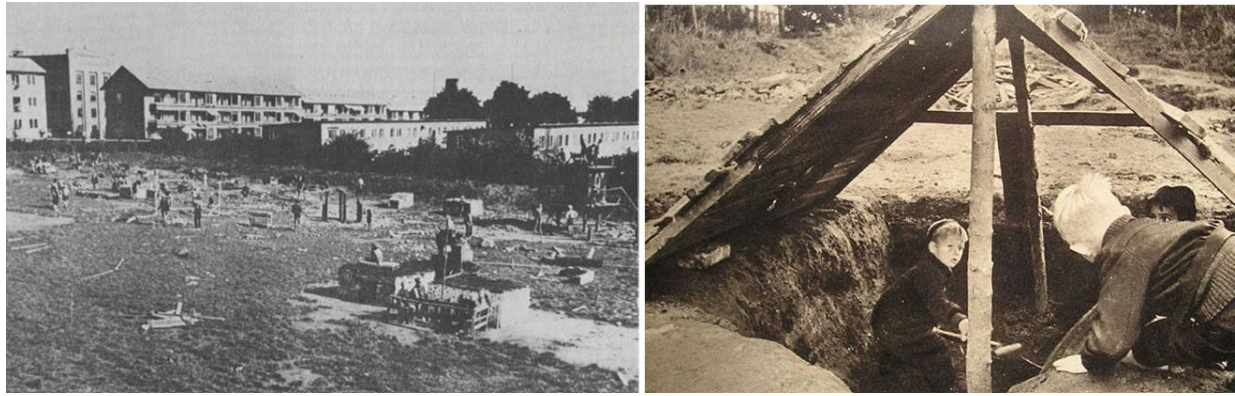
O primeiro junk playground surgiu em 1943, em um terreno retangular rebaixado em relação ao nível da terra em Emdrup, próximo a Copenhaga. O projeto surgiu da parceria entre Sørensen e o professor Hans Dragehjelm (1875-1948)¹⁵, que defendeu o projeto afirmando “Seria possível, para os pais das classes populares com filhos, passar o tempo livre em ambientes seguros e a baixo custo, de forma que as crianças pudessem dar vazão ao seu impulso natural de serem ‘crianças da natureza’. Penso especialmente na oportunidade de brincar em terrenos abertos, entre árvores e arbustos, e em contato direto com pequenos animais — algo a que, particularmente nas grandes cidades, as crianças normalmente não têm acesso.”¹⁶. Ademais, o projeto ia de encontro com a ideia do antiestético e desordem, encontrando a “beleza” no inacabado oportuno.

Delmar Cengage Learning, 1992. cit. págs. 277-278.

14.KOZLOVSKY, Roy – The junk playground: creative destruction as antidote to delinquency. [Artigo para a conferência Threat and youth conference, teachers college] New Jersey: Princeton University School of Architecture, 2006, pág. 1

15.Sabe-se que Dragehjelm possuía muita influência nas brincadeiras infantis. Ajudou a fundar a Sociedade Fröbel na Dinamarca e, em 1907, introduziu o conceito de caixa de areia no país. Além disso, era um defensor do 'school garden movement', acreditando que o contato com a natureza e o cultivo de plantas eram fundamentais para a formação de crianças.

16.DRAGEHJELM, Hans. Citação de 1937 sobre parques infantis naturais, apud FROST, Joe L.; WORTHAM, Sue C.; REIFEL, Stuart. *Play and Child Development*. 4. ed. Upper Saddle River, NJ: Pearson/Merrill Prentice Hall, 2008.



Neste terreno com aproximadamente 5000 m² e 719 habitações, recebia uma média de 200 a 400 crianças diariamente ¹⁷, que tinham acesso a todos os destroços deixados pela guerra como pedra, terra, tijolos, madeira, ferro, argila, água, tábuas, tambores vazios de gasolina, carrinhos de mão e carros abandonado que davam a liberdade criativa para a criança manejar como achava melhor. Além disso, se fazia imprescindível a presença de um líder adulto, sem papel de autoridade, para que pudesse ajudar ao uso desses materiais, de maneira a garantir segurança e auxiliar na construção, sem aplicar seus ideais para que a criança não fosse influenciada no momento de brincar. O primeiro líder em Emdrup foi Bertelsen, no qual afirmava que a iniciativa criativa deveria surgir da criança e sua participação era meramente auxiliadora, não educativa.¹⁸

“Talvez devêssemos tentar montar playgrounds de materiais descartados em áreas grandes e adequadas, onde as crianças poderiam brincar com carros velhos, caixas e madeira.”¹⁹

O parque de Emdrup resgatou o espaço lúdico urbano, questionando os modelos tradicionais vigentes e consolidando a ideia de que o brincar é espontâneo, bem como o seu ambiente também deveria ser. Esse modelo experimental despertou o interesse de profissionais e educadores de diversas áreas, inspirando novas formas de pensar o espaço lúdico em contextos urbanos.

Figura 9. Junk Playground at Emdrup, Copenhagen 1943.

17. Adventure Playground Association. A brief history of adventure playgrounds.

18. KOZLOVSKY, Roy – The junk playground: creative destruction as antidote to delinquency. [Artigo para a conferência Threat and youth conference, teachers college] New Jersey: Princeton University School of Architecture

19. Tradução livre de: “Perhaps we should try to set up waste material playgrounds in suitable large areas where children would be able to play with old cars, boxes and timber” SØRENSEN, Carl Theodor in Park politics in town and country [1931] apud KOZLOVSKY, Roy – “Adventure playgrounds and postwar reconstruction” in Designing modern childhoods: history, space and the material culture of children, págs. 171-190. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 2008, pág. 173.



1.3.2 Adventure playgrounds

“O parque de aventuras é uma sociedade livre em miniatura, com as mesmas tensões e harmonias em constante transformação, a mesma diversidade e espontaneidade, o mesmo crescimento não forçado da cooperação e a libertação das qualidades individuais e do sentido comunitário, que permanecem adormecidos numa sociedade dedicada à competição e à acumulação.”²⁰

Após o fim da Segunda Guerra Mundial, o Reino Unido vivenciava um subcapítulo-lha similar ao da Dinamarca, com espaço urbano degradado e uma forte preocupação com o comportamento juvenil nas cidades. A desordem urbana junto com a falta de incentivos das autoridades, resultou em uma carência de espaços onde esses jovens pudessem brincar com segurança. Diante desse cenário, os jovens viam nas ruas e calçadas um lugar que pudessem explorar sua criatividade, mas que muitas vezes se encontrava em um contexto perigoso e inapropriado. Essa realidade contribuiu para o aumento da delinquência juvenil e de acidentes urbanos, evidenciando a urgência de repensar a cidade como um lugar onde o brincar pudesse ser livre e seguro.

Figura 10. Crianças brincando no Playground Adventure em Notting Hill

20. Tradução livre do texto “The adventure playground is a free society in miniature, with the same tensions and ever-changing harmonies, the same diversity and spontaneity, the same unforced growth of co-operation and release of individual qualities and communal sense, which lie dormant in a society devoted to competition and acquisitiveness.” Adventure Playground: a Parable of Anarchy,” *Anarchy* (London), no. 7 (September 1961): 200-201. Pag 78

“O melhor que o engenheiro municipal consegue fazer é nivelar o terreno, pavimentá-lo com asfalto e equipá-lo com baloiços e escorregas mecânicos dispendiosos. O seu paraíso é, para as crianças, um lugar de completo tédio, e não é de admirar que prefiram os depósitos de madeira bruta e os montes de tijolos e entulho dos terrenos bombardeados, ou os perigos e as excitações do trânsito.”²¹

Sensibilizada pelos problemas enfrentados pelas crianças no Reino Unido, a arquiteta paisagista britânica Lady Allen de Hurtwood (1897–1976), defensora dos direitos infantis e do brincar livre, encontrou no parque de Emdrup uma fonte de inspiração após visitá-lo²². Em 1946, ao retornar a Inglaterra, escreve um artigo titulado “Why not use our bomb sites like this?” publicado na *Picture Post*, no qual apresenta a solução proposta por Sørensen na Dinamarca e mostra a possibilidade de sua aplicação na cidade de Londres. Além disso, Allen percebeu que o junk playground era muito frequentado por “crianças difíceis” ou as que fazem parte de famílias numerosas que possuíam lares lotadas, sendo um ótimo lugar para desenvolverem senso de comunidade, e ajudá-las a ultrapassarem as energias negativas deixadas pelas “cicatrizes urbanas”²³.

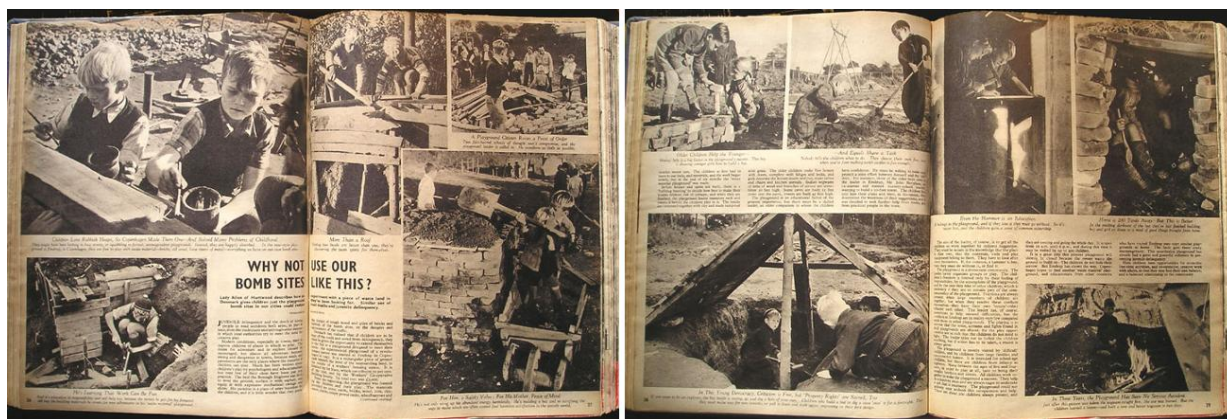
O objetivo desses lugares era poder atrair ao máximo de jovens possível, independentemente de gênero ou idade, dando a elas a oportunidade de projetar seu próprio espaço de jogos. Esse objetivo foi alcançado não apenas ao proporcionar às crianças a responsabilidade de operar o playground sozinhas, mas também ao projetá-lo para atrair todas as crianças, independentemente de gênero ou idade. Esta inclusão parte do pressuposto de que muitas crianças da classe trabalhadora eram frequentemente responsáveis por cuidar de seus irmãos mais novos, o que as impedia de usufruir dos campos e playgrounds convencionais e, esta variedade possibilitou que essas crianças também pudessem participar dessa comunidade lúdica.²⁴

21. Tradução livre do texto “The best the Borough Engineer can do is to level the ground, surface it with asphalt, and equip it with expensive mechanical swings and slides. His paradise is a place of utter boredom for the children, and it is little wonder that they prefer the dumps of rough wood and piles of bricks and rubbish of the bomb sites, or the dangers and excitements of the traffic.” LADY ALLEN OF HURTWOOD. Why not use our bomb sites like this?. In: BORJA-VILLEL, Manuel; BRINGAS, Tamara Díaz; VELÁZQUEZ, Teresa (org.). *Playgrounds: reinventing the square* [catálogo de exposição]. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía/Ediciones Siruela, 2014, p. 75.

22. PAPASTERGIOU, Christos. *Junk Playgrounds: The ‘Anti-Aesthetics’ of Play in Post-World War II Playground Design*. Artigo em PDF, p. 9.

23. LADY ALLEN OF HURTWOOD. Why not use our bomb sites like this?. In: BORJA-VILLEL, Manuel; BRINGAS, Tamara Díaz; VELÁZQUEZ, Teresa (org.). *Playgrounds: reinventing the square* [catálogo de exposição]. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía/Ediciones Siruela, 2014, p. 78.

24. KOZLOVSKY, Roy – “Adventure playgrounds and postwar reconstruction” in *Designing modern childhoods: history, space and the material culture of children*, págs. 171-190. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 2008, pág. 177.



Os dois primeiros playgrounds que surgiram em Londres foram em 1948 e 1949, o primeiro estava localizado próximo a igreja em Cumberwell e o outro numa residência em Paddinton, ambos terrenos tinham sido bombardeados durante a guerra, e receberam o nome de Playground Adventure. A escolha de implantar os parques em locais de destruição é o que diferenciava o caso britânico do seu precedente dinamarquês, por isso a decisão de não manter o nome Junk Playground²⁵. Esse experimento foi acompanhado pela imprensa, inspetores municipais e educadores, o que fez com que houvesse a rápida propagação dos princípios por toda a Europa. Entretanto, esses parques acabam sendo fechados, na década seguinte, por terem sido desenvolvidos ao proprietário legal dos terrenos.²⁶

George Burden, presidente do comitê de playgrounds de Camberwell, defendia que a interação das crianças com terrenos devastados pela guerra, ajudava a romper com a naturalização da violência. Nesse contexto, as próprias crianças eram vistas como “pequenos construtores do pós-guerra”, enfatizando a metáfora de que as novas gerações se reergueriam perante a dor, não pela negação do passado, mas através do fortalecimento do senso de comunidade, da imaginação coletiva e da reconstrução dos vínculos sociais rompidos pela guerra.

Figura 11. Lady Allen of Hurtwood, “Why Not Use Our Bomb Sites Like This?” Picture Post, November 16, 1946

25.KOZLOVSKY, Roy, 2008, pág. 179.

26.KOZLOVSKY, Roy – The junk playground: creative destruction as antidote to delinquency [Artigo para a conferência Threat and youth conference, teachers college] New Jersey: Princeton University School of Architecture, 2006, pág. 3

2. A criança como criadora do espaço lúdico

Ao acompanhar as mudanças sociais, urbanas e culturais, fica evidente que os espaços de jogos revelam um carácter facilmente mutável. Com essas transformações, o espaço deixa de incorporar parques infantis delimitados e programados para um contexto mais aberto, os quais a cidade passa a integrar a experiência lúdica de forma mais direta.

A apropriação do espaço público surge, assim, como um elemento central na produção do lugar lúdico. O jogo manifesta-se como ação, acontecimento e experiência, capaz de resinificar o espaço urbano sem a necessidade de transformações permanentes. Essa leitura do brincar como prática ativa e transformadora, reforça a importância da participação da criança na criação do seu próprio território de jogo. Ao intervir, adaptar e reinterpretar o espaço, a criança produz lugares lúdicos que respondem às necessidades do presente, valorizando a liberdade, a experimentação e o carácter efêmero. Essa abordagem estabelece uma continuidade entre a reflexão teórica desenvolvida anteriormente e a exploração de exemplos contemporâneos, criando a base para uma proposta que entende o playground como um sistema flexível, aberto e em constante mudança.

2.1 Transformação do brincar

Será que com o tempo acabamos por perder nossa criança interior? Ou será que a forma como a brincadeira é vivida e entendida hoje é simplesmente diferente daquela de antigamente? As transformações sociais, urbanas e económicas, são inevitáveis e com isso nossa visão de mundo também se altera. Em uma era marcada pela tecnologia, inteligências artificiais e jogos de realidade aumentada, cria uma sociedade completamente diferente daquela dos anos 40.

Atualmente temos o costume de transformar tudo em jogo, até o trabalho é vendido como uma forma de brincadeira. Equiparam o sucesso com saber jogar, conseguir um contrato é marcar um gol e investir é jogar na bolsa de valores. Se antes da "invenção da infância" as crianças eram vistas como adultas em miniatura, hoje parece acontecer o contrário: Os adultos assumem lógicas cada vez mais próximas do universo infantil. Até a identidade se tornou algo com que se brinca, algo que pode ser construído e reconstruído através das redes sociais.²⁷

Nesse cenário de transformações culturais e simbólicas, essa lógica do jogo deixa de se restringir ao universo individual ou digital e passa a refletir-se também no modo como os espaços coletivos são

27. BAKHTIN, Mikhail. A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: O contexto de François Rabelais. 4 ed. SP: Hucitec: Brasília Editora da UnB, 1999. p. 7

vividos. A cidade contemporânea já não é composta apenas por comunidades estáveis e homogêneas, mas por uma sobreposição



constante de presenças, ritmos e pertencas. Na cidade contemporânea, é comum que o espaço público seja partilhado por diferentes etnias, faixas etárias, pessoas estrangeiras, famílias de passagem, nômadas digitais e estudantes, configurando uma dinâmica muito distinta daquela do bairro tradicional, onde poucos elementos fixos serviam de apoio somente para os moradores. Essa diversidade de usos e de usuários transforma a rua num território mais aberto e instável, criando condições para o surgimento de novas formas de apropriação lúdica do espaço urbano, entre elas os programas temporários que devolvem a rua ao jogo e ao convívio.

Figura 12. Rua durante o Carnaval de Olinda, 2017

Seguindo a lógica das ruas como ambiente lúdico, o Carnaval pode ser entendido como uma das expressões mais claras de uma transformação temporária do espaço público. Durante esse período, a rua deixa de cumprir exclusivamente as suas funções habituais, para se tornar um espaço de encontro e diversão. Como observa Bakhtin,

no Carnaval a própria vida se representa a si mesma, num jogo coletivo em que, ainda que por tempo limitado, o brincar se confunde com a realidade vivida.²⁸ Quando as pessoas saem nas ruas, com o movimento e com a festa, o Carnaval revela o potencial da cidade se tornar um grande playground temporário, onde as normas sociais são momentaneamente suspensas.

28. BAKHTIN, Mikhail. A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: O contexto de François Rabelais. 4 ed. SP: Hucitec: Brasília Editora da UnB, 1999. p. 7

Com isso, o espaço público assume novos papéis e significados, sendo entendido não apenas como infraestrutura funcional, mas como suporte de múltiplos usos e temporalidades. A rua, em particular, deixa de ser vista exclusivamente como espaço de circulação para integrar, em determinados momentos, atividades recreativas, desportivas e sociais. Esta reconfiguração não substitui os parques infantis tradicionais, mas amplia o repertório de lugares e situações onde o brincar pode acontecer, respondendo a necessidades contemporâneas de flexibilidade e partilha do espaço urbano.

A emergência de programas que promovem o encerramento temporário de vias ao tráfego automóvel para uso recreativo, demonstra essa lógica de adaptação da cidade às práticas sociais atuais. Ao ativar infraestruturas existentes sem recorrer a intervenções permanentes, estas iniciativas exploram o carácter reversível e transitório do espaço urbano, permitindo novas formas de apropriação coletiva. O brincar surge, portanto, diluído no quotidiano da cidade, integrando diferentes faixas etárias e promovendo experiências que ultrapassam os limites físicos e simbólicos dos equipamentos de jogo convencionais.

É neste enquadramento de transformação contínua dos usos do espaço público que se inscrevem experiências como a ciclovia, em Bogotá, um programa que exemplifica de forma clara como a cidade pode ser temporariamente reinterpretada, revelando o potencial lúdico e social da rua sem negar as suas outras funções.

2.1.1 Ciclovía de Bogotá

A iniciativa surge em 1974, pelo arquiteto Jaime Ortiz Mariño junto com a comunidade, e consistia em fechar a avenida 7 e a Carrera 13 para promover a “*gran manifestación del pedal*”. Nessa primeira experiência, cerca de 5 000 pessoas pedalarão juntas no centro da cidade, numa ação de protesto contra a hegemonia dos automóveis no espaço urbano e em favor de um uso mais humano e acessível das ruas.

O movimento que em primeira instância tinha carácter experimental, atraiu atenção das autoridades à institucionalizarem a prática. Em 1976, o programa foi oficializado pela prefeitura de Bogotá, apoiado por decretos que permitiram a realização regular da *Ciclovía* em domingos e feriados das 7h às 14h. A sua gestão acabou por ser assumida, a partir de meados da década de 1990, pelo Instituto Distrital de Recreación y Deporte (IDRD), que organizou e expandiu significativamente o programa.²⁹

O resultado do projeto com mais de 50 anos, inclui uma participação aproximada de 1,5 a 2 milhões de pessoas por semana, que se reúnem na via com mais de 120 km. Fica evidente, que para muitos moradores, a ciclovía tornou-se uma tradição social, por proporcionar momentos em familiar, descoberta da cidade e atividade física regular.

29. Lisa Gaucher et al., Bogotá: strategy and opportunities for a cycling city, 2022, s.d., acedido 25 de janeiro de 2026,



Atualmente esse modelo de “ruas abertas” (*open streets*), foi adotado em outras cidades ao redor do mundo, incluindo América, Europa, África e Ásia. Não necessariamente o uso das ruas foram fechadas para criação de uma ciclovía temporária, demonstra como uma prática semanal de ocupação temporária pode reverberar em políticas estruturais mais abrangentes, ampliando a percepção comum sobre o que significa “usar a rua” e quais são os potenciais usos lúdicos, sociais e ambientais do espaço público urbano.

Figura 13. Ciclovía de Bogotá durante a semana e aos domingos respectivamente

2.2 Estudos de Casos: Playgrounds Efêmeros na Prática Contemporânea

Olhar a cidade pela visão da criança é enxergar o território repleto de possibilidades lúdica. Os caminhos para os espaços de jogos se tornam o próprio playground, onde escalar os bancos da praça, equilibrar-se no meio-fio da calçada ou andar sem pisar nos rejuntas do pavimento, tornam-se ações carregadas de significado e diversão. Como discutido nos capítulos anteriores, os parques infantis devem evocar a criatividade do utilizador, oferecendo a oportunidade de inventar e apropriar o espaço. Ao conceder essa liberdade, torna-se possível captar e manter a atenção da criança, colocando-a no centro da experiência. Nesse contexto, surgem projetos que adotam essa abordagem, usando o espaço público como suporte para práticas lúdicas onde a criança é a protagonista.



2.2.1 Interstício - Siempre en fiesta, Madrid

Figura 14. Siempre en fiesta. Madrid, 2013

O crescimento das cidades, muitas vezes sem um planeamento urbano controlado, intensificado pelos processos de industrialização, deu origem a espaços cada vez mais fragmentados e desiguais. A cidade contemporânea caracteriza-se por uma ocupação descontínua do território, marcada por infraestruturas de grande escala, zonas monofuncionais e uma lógica de planeamento frequentemente orientada pela eficiência e pelo automóvel. Como consequência, surgem inúmeros espaços “vazios”, ou seja, áreas sem aproveitamento por terem sido ignoradas pelo planeamento formal. O projeto Beti Jai, também conhecido como “Siempre Fiesta” traduzido do basco, surge com o intuito de solucionar um desses espaços perdidos, implementando o lúdico como estratégia.

Foi desenvolvido em 2014 pelos arquitetos Andrés Carretero e Carolina Klocker, e escolhido pela We-Traders como a proposta ganhadora do concurso Open Call Madrid organizado pelo Instituto Goethe. Carretero defende que a arquitetura deve ser entendida como



um ato vital, no qual o papel do arquiteto consiste em organizar o ambiente de forma que as pessoas se sintam confortáveis nele. Relaciona a experiência do brincar à ação e à liberdade de movimento no espaço, destacando que, assim como as crianças, os indivíduos se envolvem no ambiente através do movimento e da exploração.³⁰

Figura 15. Terreno de implantação Beti Jai. Madrid, 2013

O intuito do projeto consistiu em conferir um novo uso a rua abandonada no interior do frontão Beti jai, projetando a partir do olhar da criança. A rua em questão é um “espaço entre” abandonado, cujo formato estreito e largo dificultava a criação de um programa (figura 15). A solução escolhida foi estratégica e lúdica: Preencher a rua com montanhas de areia.

A escolha da areia como elemento central do projeto revela-se especialmente adequada para criar um ambiente lúdico temporário. As micropartículas granulosas que a compõem apresentam alta plasticidade, permitindo que as crianças moldem, destruam e reconstruam o espaço à sua maneira, transformando continuamente o ambiente através do brincar. A etimologia da palavra “areia” — do latim arena — remete à ideia de um “palco de ação”, evocando o chão

30. “Podemos entender la arquitectura como un acto vital, y la labor del arquitecto como la ordenación de un ambiente para que la gente se encuentre a gusto en él. Como los niños, relacionamos el jugar con el hacer, pero también con el libre movimiento de nuestro cuerpo en el espacio.” Carretero, 2014

do Coliseu Romano, onde se desenrolavam cenas de espetáculo, conflito e intensa vida coletiva. Essa dimensão simbólica pode ser diretamente relacionada ao frontão Beti Jai, cuja história como espaço de prática desportiva e social reforça a noção de um lugar performativo, onde a ação e a convivência se desenrolam sobre uma superfície que convida à participação. Assim, a areia não apenas favorece a criatividade e a exploração, mas também estabelece um diálogo simbólico e funcional com a memória e a vocação do próprio espaço, reforçando seu carácter temporário e transformável.

A proposta foi pensada para possuir uma natureza temporária, que permite acompanhar a evolução do espaço e transformações futuras. A utilização da areia transforma a rua em um ambiente versátil, capaz de abrigar múltiplas atividades lúdicas e criativas, desde brincadeiras mais espontâneas até jogos coletivos. Ademais, também pensaram em adaptar o projeto as diferentes estações do ano, potencializando as experiências sensoriais e lúdicas que cada período proporciona. Assim, enquanto a areia remete à sensação de praia no verão, ela também permite reproduzir de maneira simbólica e tátil a sensação da neve durante o inverno, oferecendo às crianças de Madrid experiências que, de outro modo, seriam pouco acessíveis em seu contexto urbano. Além disso, essa característica temporária confere ao espaço uma flexibilidade estratégica, caso futuramente haja mudança de planos para criação de uma intervenção permanente ou outra forma de ocupação, a areia pode ser facilmente removida, permitindo que a rua retorne ao seu estado original sem impactos estruturais significativos. Dessa forma, o projeto combina lúdico, experimentação e sustentabilidade, promovendo o uso dinâmico e efêmero do espaço urbano sem comprometer sua integridade futura.



2.2.2 Adaptação - Joga Patraix. Valência

Figura 16. Escada permitindo a criança subir no banco sem ajuda de um adulto, JogaFest 2022

O projeto Joga Patraix realizado pela equipe Fent Estudi e coordenado pela Escoleta Infantil El Trent, tinha como principal objetivo transformar o bairro de patraix em um grande playground infantil. O projeto financiado pela junta de Valencia e la Cátedra Infancia y Adolescencia de la Universitat Politècnica de València, surge a partir de uma análise socioespacial. Foi concluído que muitas vezes os espaços públicos não são inclusivos e o principal objetivo era torná-los mais acessíveis as crianças. Utilizando da abordagem dos jogos efêmeros, foram feitas micro intervenções que potencializava a interação dos mais novos com a cidade, solucionando também um problema local de falta de espaços lúdicos.

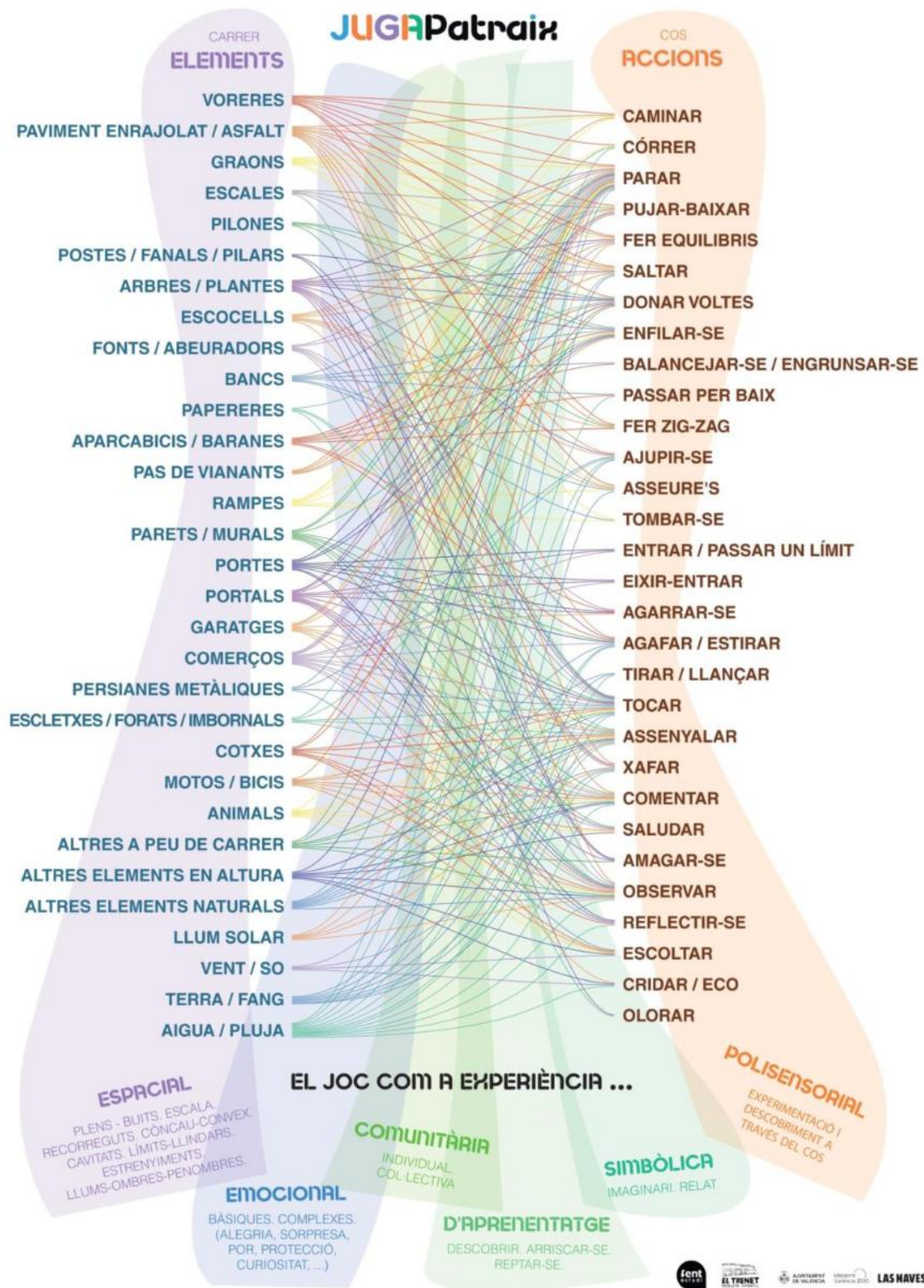
O projeto iniciado em 2022 foi dividido em três etapas: Observação e análise; desenho e construção; ação e celebração. Assim como o nome sugere, a primeira fase consiste em fazer um estudo aprofundado no ponto de vista da criança e suas interações diárias com o entorno. Isso foi possível a partir de três explorações

lúdicas, a primeira individual em que cada criança estava acompanhada de um adulto responsável mais uma pessoa para documentar, a segunda foi realizada com grupos de três crianças com suas famílias e mais uma pessoa para documentar, por fim, o último passeio foi durante o horário escolar, com grupos de até oito crianças, sem os familiares, sendo os educadores responsáveis pela segurança e mais quatro documentaristas.

As principais regras dessa pesquisa se assemelham as propostas nos Junks playgrounds, pois os adultos presentes não poderiam intervir no direcionamento das crianças e sua presença era exclusivamente para garantir a segurança, sem atrapalhar a vivência dela no espaço. Além disso, as pessoas designadas a documentar as relações, seja por meio de fotografias, textos ou vídeos, tinha como responsabilidade manter a integridade da realidade observada, abandonando valores prévios. O material reunido também contava com a participação das famílias que enviaram vídeos, fotos e depoimentos mostrando o comportamento dos pequeninos com elementos urbanos durante as caminhadas diárias.

Depois de observar as interações lúdicas das crianças com o espaço, foi feito um questionário com os pais e familiares para entender melhor a rotina de deslocamento que faziam no caminho de ida e regresso da escola. Com base nesses percursos foi definido a área de atuação e posteriormente o mapa da infância, onde é possível observar quais elementos urbanos foram, mas representativos para as crianças. Toda essa informação recolhida ajudou a criar o documento “las gafas de la infancia” (os óculos da infância) e tinha com o intuito não apenas entender a vivência pelo olhar dos pequeninos, mas também passar esses “óculos” para os mais velhos. Por fim, foi realizado uma infografia que mostra a síntese do estudo, relacionando as interações da criança com o espaço público. (figura 17)

COM INTERACCIONA LA INFANTESA D' 1 a 3 AMB L'ESPRAI PÚBLIC A TRAVÉS DEL JOC



Após analisar todo o material documentado concluíram que existe uma grande diferença em como a criança vive o espaço quando não existe a presença de um adulto diretivo, ou seja presente mas sem intervir, pois ela se sente mais confiante em explorar e consequentemente fortalece o vínculo de confiança com os mais velhos. Ademais, essa autonomia faz com que elas tenham maior noção dos perigos e riscos que as rodeiam, desenvolvendo a habilidade de decisões conscientes, avaliar situações e adaptar suas brincadeiras de forma segura ao ambiente. Entretanto, foram observadas situações que a primeiro momento pareciam imutáveis, como a configuração da malha urbana e a necessidade da criança de acompanhamento por adulto, pois ambos seguem uma lógica adultocêntrica.

A maioria dos projetos urbanos negligência uma grande parcela da sociedade, falhando em atender as necessidades não apenas das crianças, mas também de idosos, mães com carrinhos de bebê e pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida. Em uma entrevista para a fent estudi, a arquiteta Leticia Lozano estabelece uma analogia entre o desenvolvimento das crianças a uma “loteria de nascimento”, ou seja, o contexto espacial em que a criança nasce, pode limitar ou potencializar os estímulos fundamentais para o desenvolvimento das suas capacidades.³¹ Espera-se que futuramente tenha uma transformação na visão de fazer arquitetura, de maneira que atenda a todos, mas para solucionar essa problemática urgente, foi pensado em mecanismos que torne essa acessibilidade possível em coexistência com o existente.

O segundo fator percebido, está relacionado na maneira que os adultos mediam a vivência exploratória da criança com o espaço público. Na maioria das situações o que ocorre é uma interação realizada de maneira impaciente, repreendida e apressada, inibindo a curiosidade que é o principal fator para seu desenvolvimento. Assim, o desafio consiste em não apenas democratizar os espaços públicos, maximizando as interações, descobertas e crescimento, como também

Figura 17. Diagrama mostrando a interação das crianças de 1 a 3 anos de idade com o espaço público

31. A arquiteta realizou uma entrevista para o Fent Studi onde fala mais sobre seus trabalhos lúdicos e envolvimento com as crianças, disponível no site do JugaPatraix

transformar a maneira como permitimos as crianças de experienciarem a cidade.

Posteriormente a esse estudo, inicia-se a segunda fase, centrada no desenho e construção de intervenções jogáveis. Essa etapa de conceptualização foi dividida em três momentos, sendo a primeira o Co-diseño. Partindo das conclusões obtidas pelo do olhar dos pequeninos, das experiências partilhadas pelas famílias e das áreas de intervenção consideradas mais relevantes, surgem as primeiras propostas de atuação no bairro de Patraix. Nesse momento desenvolve-se um conjunto inicial de dispositivos em madeira, concebidos para serem utilizados nas micro intervenções que ocorreriam posteriormente.

Além disso também foi criado o PlaySTREET, um concurso para estuantes e recém-formados da universidade Politécnica de Valencia, permitindo expandir o debate do espaço público com um território lúdico para as crianças. Essa iniciativa buscava despertar um olhar mais atento sobre a cidade, com intuito de não continuar cometendo os mesmos erros de uma arquitetura seletiva, partindo da compreensão de que o espaço público não é um lugar neutro, onde a desigualdade, principalmente no que diz respeito a infância, perpetua. Nesse sentido, foi incentivado aos participantes debruçarem sobre projetos desprovidos de preconceitos capaz de redescobrir o bairro a partir da escala infantil e de reconhecer cada trajeto quotidiano como um espaço de descoberta, entendendo que o brincar não começa apenas quando chega ao playground mas o percurso em si.

Em vez de solicitar a construção de novos parques infantis, pavilhões ou equipamentos temáticos o PlayStreet procura propostas que revelem o potencial lúdico do bairro tal como ele é, entendendo as ruas, superfícies, volumes e sombras como um verdadeiro tabuleiro de jogo. Ademais, o concurso também vai de encontro com as ideias propostas pela Agenda 2030 europeia, promovendo a



Figura 18. Estudo preliminar dos dispositivos em madeira

construção coletiva de espaços públicos que vão de encontro com os objetivos de sustentabilidade e inclusão da ONU. As propostas selecionadas foram posteriormente construídas pela equipa do JugaPatraix, com acompanhamento dos autores, e integraram o festival urbano JUGAFest Patraix.

Por fim, o terceiro momento dessa segunda fase corresponde ao JUGABitxos, uma iniciativa da Factoría de Artes de Patraix, que consistiu na criação de uma série de pinturas nas paredes das ruas mais utilizadas pelas famílias, do trajeto diário até à escola (figura 15). Foi observado que textura dos muros exercia um forte apelo sensorial sobre as crianças, e, ao introduzir figuras de monstros e criaturas imaginárias, a intervenção potenciou ainda mais essa interação. Além de enriquecer a experiência urbana infantil, esse projeto abriu espaço para que artistas locais pudessem pensar e produzir obras especificamente para este público, considerando a escala da criança.

Com isso, os ideais são expandidos também ao mundo das artes urbanas, pois embora visualmente marcantes, muitas vezes não incorporavam essa escala, o que limitava a capacidade de captar a atenção dos pequeninos. Essa transformação de pensamento gera um



conjunto de pinturas que fazem um convite direto à curiosidade, ao jogo e à descoberta.

Na fase final do projeto, foi realizado o evento JugaFest, momento em que os estudos desenvolvidos puderam ser materializados e testados no espaço público, intensificando a interação das crianças com a cidade. Durante o festival, foram instalados diversos dispositivos lúdicos temporários, concebidos para estimular diferentes formas de uso e apropriação do espaço. Embora cada elemento apresentasse características próprias, foi possível identificar afinidades funcionais que permitiram agrupá-los em quatro categorias principais de ação: escalar, aglomerar, observar e experimentar. Esses dispositivos, distribuídos estrategicamente na praça, incentivaram a exploração livre, a convivência coletiva e a transformação momentânea do espaço urbano através do brincar.

O projeto desenvolvido em Valência constitui um exemplo claro de adaptar a cidade ao olhar infantil, pois além de promover um espaço mais inclusivo também propaga as ideias de uma cidade para todos. Ademais, a intervenção reforça a ideia de que o brincar não depende necessariamente da criação de novos espaços, limites demarcados e jogos fixos, abrindo caminho para a ativação do potencial lúdico de lugares já existentes, através de usos temporários, flexíveis e abertos à apropriação.

Figura 19. Pinturas nas paredes realizado durante o projeto JUGABitxos

Figura 20. Perfis com a função de escalar

Figura 21. Perfis com função de aglomerar

Figura 22. Perfis com função de experimentar

Figura 23. Perfis com função de observar





2.2.3 Montagem - Adventure Playground, Nova York

Figura 24. Crianças brincando no Parque Aventura de Richard Dattner localizado na West 67th Street, 1966

O projeto realizado pelo arquiteto Richard Dattner assume particular relevância por se tratar de um dos primeiros parques aventura em Nova York. Possui uma história intrigante, pois sua origem está associada à requalificação de um parque infantil existente, mas com carência de manutenção. Para entender a história do parque é preciso lembrar o contexto em que estava inserido. A criação do Central Park nasce do concurso "Greensward Plan" em que selecionam a proposta de Frederick Law Olmsted e Calvert Vaux como vencedora em 1857. Entretanto, surgiram muitas críticas durante a construção do parque, relacionadas a ausência de um espaço recreativo para as crianças, e consequentemente no ano seguinte, selecionam a zona oeste para solucionarem a problemática. Com o passar do tempo, a



falta de manutenção trouxe risco as crianças, onde acidentes se tornaram frequentes, gerando preocupação entre as famílias que frequentavam o ambiente.

Figura 25. Mães protestando durante a “The Battle of Central Park,” New York, NY, 1956.

A situação agravou-se quando o Comissário de Parques da cidade de Nova York, Robert Moses, propôs a construção de um estacionamento adjacente ao playground, numa área arborizada, muito frequentada pelas crianças visto o estado que o parquinho se encontrava. Esta decisão desencadeou uma forte mobilização em que foram organizados protestos pelas mães, que ocuparam o espaço com seus carrinhos de bebê, recusando-se a sair do local e impedindo o avanço da obra. Após a repercussão deste ato, as obras foram abandonadas, representando uma vitória para os moradores, mas ainda permanecia o desafio de requalificar o playground.³²

Em 1963, o comitê responsável decidiu contratar Richard Dattner para a reformulação dos parques infantis. O arquiteto baseou-se, em parte, no trabalho desenvolvido anteriormente por M. Paul Friedberg, considerado um dos pioneiros

32.DATTNER,, Richard, Design for Play (1969), Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1974,Pág. 65

na redefinição do playground como um ambiente projetado de forma integrada. No parque infantil das Jacob Riis Houses, em Lower Manhattan, Friedberg introduziu o conceito inovador de “brincadeiras interligadas”, materializado através de uma composição de elementos conectados, como pirâmides, montes, plataformas e casas na árvore, que incentivavam percursos livres e múltiplas maneiras de exploração. Dattner também fez o uso desse conceito aplicando diferentes formas como estruturas em maneira escaláveis, degraus com diferentes alturas, labirintos, tuneis e outros equipamentos interligados entre si criando um mundo de descobrimento para a criança.

O parque aventura do Central Park, recebe esse nome justamente por ter sido fortemente influenciado pelas ideologias praticadas na Europa. Foi inserido em um terreno retangular, configurando os equipamentos no seu limite, onde traça um percurso circular de jogo em que cada elemento não invade o espaço de uso do outro. Todo o espaço foi projetado para criança, considerando sua escala, como pode ser observado na torre que marca a entrada do parque, onde ela tem a escola de passar por baixo ou escalar além de dificultar a entrada de adultos propositalmente. O sítio foi dividido em duas áreas, a Sul e a Norte. A primeira contava com o solo de areia e encorajava atividades físicas como correr, saltar, escalar, escorregar e baloiçar. Já a segunda centrava-se nas sensações que a criança poderia ter com o espaço, sendo as atividades relacionadas com jardinagem, pintura, escavação e construção. Na zona norte contava com a supervisão de um adulto que seguia as mesmas regras dos Junks Playgrounds, onde sua presença era para orientar o manejo das ferramentas sem interferir na criatividade dos pequeninos.





Play Panel

Com o intuito de promover ainda mais a autonomia das crianças, Dattner propôs um sistema de jogo que estimula a construção espontânea da sua própria área de divertimento, ao mesmo tempo que integra a figura do playleader como mediador e supervisor. Nesse enquadramento, surge o Play Panel, um sistema de painéis modulares concebido para permitir que as próprias crianças construíssem estruturas temporárias, espaços fechados, percursos e composições livres.

A principal inspiração do projeto foi o jogo *House of Cards* desenvolvido por Charles e Ray Eames, em 1952, cuja lógica assentava na combinação de elementos planos através de encaixes simples, sem uma forma final pré-determinada. O arquiteto acredita no inacabado, propondo o sistema aberto, pois segundo ele o processo de construção é, para crianças e adultos, uma experiência fascinante, permitindo que observem de forma concreta como esforços colaborativos resultam em alterações visíveis no ambiente. Durante a implementação dos painéis, foi relatado que

Figura 26. Play panels, adventure playground Central Park, 1966

Figura 27. Jogo House of Cards quinta geração de Charles and Ray Eames, 1986



orientava pais e crianças para compreenderem os elementos do jogo, encorajava a experimentação direta e aceitava sugestões das crianças, ajustando estruturas antes da conclusão do playground³³. Esse pensamento reforça a ideia de que o processo construtivo e participativo é tão importante quanto o resultado.

Na concepção destes painéis, foram considerados sobretudo critérios de escala corporal infantil, facilidade de manipulação, resistência material e flexibilidade de uso. Os painéis foram produzidos a partir de painéis de madeira contraplacado exterior, com espessura aproximada de 15 a 18 mm, um material simultaneamente leve, resistente e economicamente acessível. Segundo o Dattner, tratava-se de um sistema extremamente simples de fabricar, utilizando folhas padrão de contraplacado (1,2m x 2.4m), cortadas, perfuradas, pintadas e posteriormente protegidas com revestimento adequado para uso exterior. Não é possível constatar com exatidão as dimensões dos painéis, mas após observar imagens foi averiguado que cada painel tinha aproximadamente 40cm x 120cm, sendo uma boa medida para as crianças transportarem sem problema.

Os painéis eram muito utilizados na zona norte do parque, sendo armazenados no interior de uma estrutura piramidal. A sua gestão era

Figura 28. Supervisora ajudando as crianças sem envolvimento emocional que a família proporciona, Playground Adventure Central Park,

33.DATTNER, Richard, Design for Play (1969), Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1974, Pág. 73

assegurada por um líder, responsável por distribuir os painéis e outros materiais de jogo ao longo do dia, reduzindo a interferência direta dos adultos e incentivando a organização coletiva das crianças. Ter um responsável mediador, era parte integrante do projeto, sublinhando que o espaço de jogo não dependia apenas dos objetos, mas também das relações sociais que se estabeleciam em torno deles.

Ao longo dos anos, a parte temporária do parque deixou de existir pois o comitê que arrecadava fundos anualmente e pagava o monitor responsável foi dissolvido. Ademais, o uso intensivo e a exposição às condições climáticas, fez com que os elementos degradassem, até serem completamente retirados durante a primeira grande remodelação do parque, na década de 1990. A sua remoção reflete não apenas o desgaste material, mas também a mudança de paradigma no desenho de parques infantis, progressivamente substituídos por equipamentos normalizados e certificados, adquiridos por catálogo, em detrimento de sistemas experimentais e participativos. Acredito que seu desaparecimento não seja negativo, visto o caráter efêmero, pois foi muito utilizado até onde fazia sentido o seu uso. Nesse contexto, o desaparecimento do projeto não deve ser interpretado como um fracasso, mas como consequência natural do seu caráter efêmero e intensamente utilizado. A intervenção acompanhou as transformações do local em que estava inserido e, mesmo atualmente, permanece como um exemplo de espaço lúdico que entende o jogo como processo, a arquitetura como estrutura aberta e a criança como agente ativo na produção do espaço.



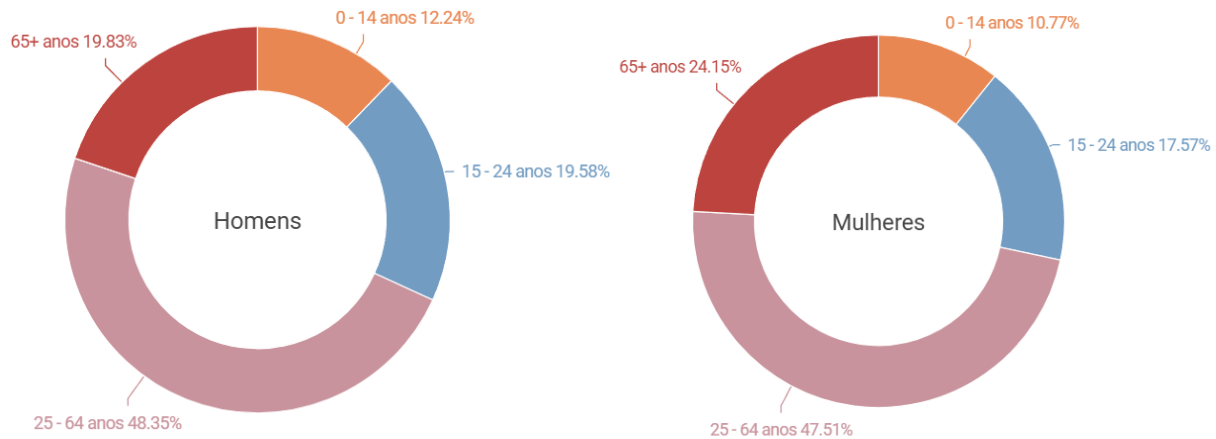
3. Desenvolvimento do protótipo

Segundo Eva Noble em seu livro *Play and the Sick Child*³⁴, é essencial reconhecer a diferença entre “brincar com a criança” e “brincar como uma criança”. Brincar com a criança envolve impor ideias adultas sobre o que deve ser feito, geralmente conduzindo a uma atividade mais dirigida do que criativa. Já brincar como uma criança implica em compreender seu mundo, respeitar seu ritmo e envolvê-la de maneira mais empática, permitindo que expresse emoções, desejos e conflitos através do ato de brincar.

O objetivo principal do Builda é respeitar o universo das crianças e inserir-se nele, visto que, muitas vezes, o espaço urbano não valida sua presença. Nesse sentido, a narrativa principal e o nome escolhido, parte da palavra *build* (construção, em inglês) mas escrito de forma semelhante à maneira como uma criança pronunciaria, reforçando que o mais importante é a forma que os pequeninos se colocam e interagem com o espaço. Procura-se, assim, alcançar esse propósito por meio de uma intervenção lúdica efêmera, capaz de expandir o brincar por toda a cidade, dar à criança a oportunidade de criar o seu próprio espaço dentro dela.

Figura 29. Nome do projeto feito com as próprias peças da intervenção lúdica

34. NOBLE, Eva, *Play and the Sick Child*, Londres, 1967



3.1 Fundamentação e Concepção do projeto

Após a análise desenvolvida na presente dissertação, foi possível observar a importância dos espaços efêmeros e adaptáveis, como estratégia lúdica na potencialização do uso dos espaços públicos. Pois projetos desta natureza, permite enxergar a cidade pelo olhar da criança, tornando as zonas comuns mais acessíveis, intensificando o seu uso e promovendo uma maior integração com o sua envolvente.

Ao observar a estrutura etária da população residente em Portugal em 2024, fica evidente um acentuado processo de envelhecimento demográfico, caracterizado por uma base estreita, nas faixas etárias mais jovens, e um alargamento significativo no topo, nos grupos adultos e idosos. Embora se verifique uma redução relativa do número de crianças, estas continuam a representar uma parcela relevante da população. Este cenário revela uma sociedade cada vez mais heterogênea e intergeracional, onde diferentes ritmos, necessidades e formas de apropriação do espaço urbano se sobrepõem. Atualmente existem programas como “Tens Futuro em Portugal”, que incentivam jovens a permanecerem no país, acredito que o urbanismo tático também possa contribuir nesse sentido.

Na sequência da investigação, surge o desejo por elaborar uma proposta projetual que dialogue com os princípios já abordados. Dessa forma, a fase anterior foi de extrema importância, pois não considero possível propor o desenho de elementos lúdicos infantis, sem uma compreensão previa abrangente de como foram

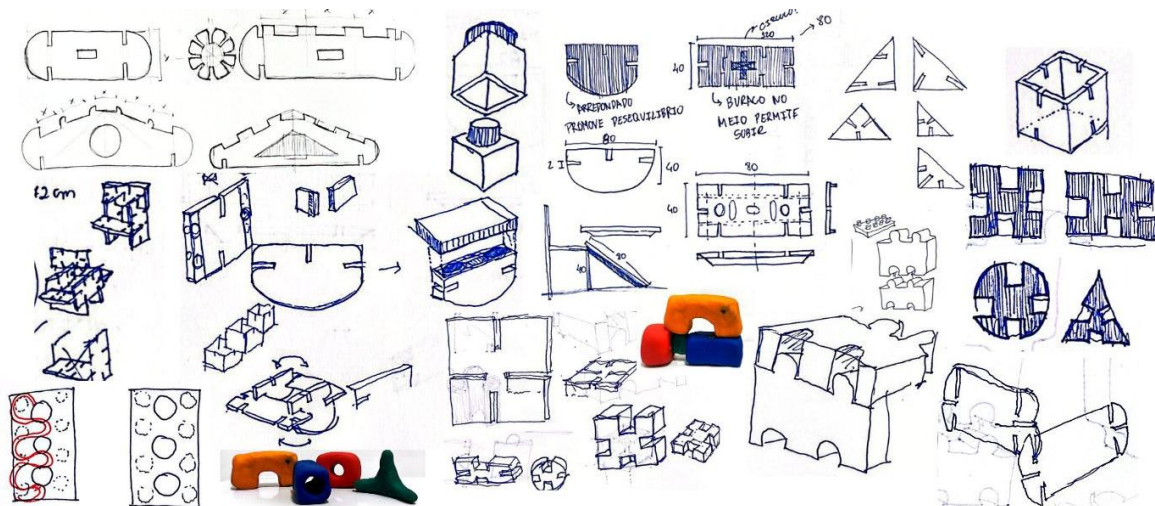
Figura 30. População residente em Portugal por idade e sexo. Fonte: INE - Estimativas Anuais da População Residente 2024

desenvolvidos. Com isso, nasce o projeto Builda, com o objetivo de promover novas formas de interação com o espaço urbano, acompanhando as suas dinâmicas de transformação e alcançando a variedade de potenciais usuários.

Foi desenvolvido considerando as problemáticas identificadas ao longo da investigação, nomeadamente a falta de inclusão social, as dinâmicas associadas ao crescimento urbano e o subaproveitamento de áreas urbanas, como praças, ruas, calçadas e “espaços entre” que muitas vezes ficam abandonados. Conjuntamente a isso, reconhece-se a crescente diversidade de utilizadores que habitam estes contextos, incluindo comunidades com diferentes modos de vida, como nómadas digitais, comunidades ciganas e populações imigrantes.

Desse modo, foi definido que o público-alvo seria, sobretudo, crianças de 3 a 10 anos, mas que também pudesse integrar a família acompanhante responsável. A solução consiste na criação de módulos em madeira, com principal intuito de se adaptar a distintos ambientes e interligar diferentes faixas etárias por meio do brincar.

Para que isso fosse possível, definiu-se como estratégia a criação de dispositivos leves e de fácil montagem, pensados ao nível do peso e da dimensão, de modo a permitir a sua deslocação entre diferentes espaços, bem como o seu manuseamento direto pelas próprias crianças.



3.1.1 Princípios formais

“Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças utilizam o brincar para criar um mundo adequado ao seu tamanho. Já o adulto, sentindo-se ameaçado pela realidade e sem conseguir escapar dela, remove o seu peso ao brincar com representações reduzidas do mundo. O desejo de tornar mais leve uma vida insuportável tem sido um fator importante no crescente interesse pelos jogos infantis”³⁵

A estrutura lúdica consiste em peças modulares em madeira, desenhadas de acordo com a ergonomia infantil. Um dos pontos considerados foi promover um produto mais acessível, o que se reflete na simplicidade construtiva dos módulos, permitindo uma confecção mais econômica e replicável.

O projeto, inspirado no *Play Panel* de Richard Dattner³⁶, consiste em um sistema composto por apenas três tipologias distintas. Essa escolha não é arbitrária, mas resulta de uma intenção projetual evitando a criação de uma multiplicidade de elementos formais. Em vez disso, procura-se, a partir de um número reduzido de tipologias, explorar as possibilidades combinatórias entre os elementos, possibilitando a geração de múltiplas configurações.

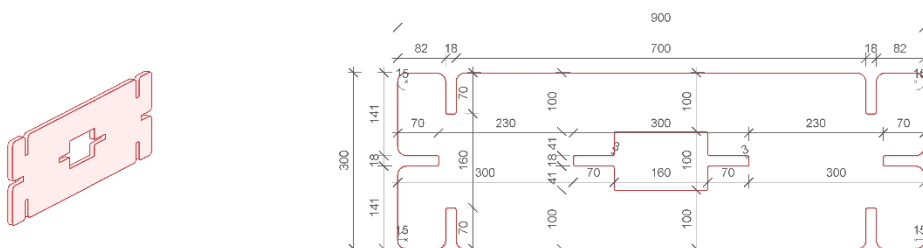
Com base nisso, o desenho das tipologias foi criado pensando em como, posteriormente, ela em conjunto com as outras peças poderia formar configurações distintas. A tipologia 1 consiste em um

Figura 31. Processo de desenvolvimento da forma das peças

35. WALTER, Benjamin, *Altes Spielzeug*, 1928 pág. 97

36. O projeto foi abordado anteriormente no capítulo 2.2.3. Montagem - *Adventure playground*, Nova York, pag 46.

retângulo de 900 x 300 mm, com borda arredondada que suavizam as arestas vivas, contribuindo para a segurança durante o uso infantil. Ao longo do perímetro, a peça apresenta um conjunto de 6 aberturas estrategicamente distribuídas, compatíveis com um



Tipologia 1

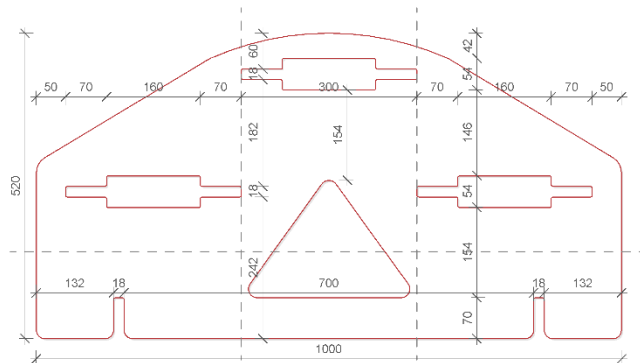
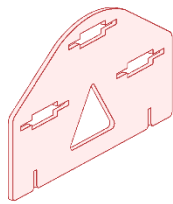
sistema de encaixe tipo slot, permitindo a sua ligação com outros módulos sem recurso a fixações mecânicas adicionais.

Essas ranhuras foram dimensionadas de acordo com a espessura do material, garantindo estabilidade no encaixe e, simultaneamente, facilidade de montagem e desmontagem pelas próprias crianças. Além disso, a peça possui uma abertura central de 160 x 100 mm onde é possível apoiar o pé, funcionando como elemento facilitador de escalada para crianças de 5 a 10 anos, mas também permite o encaixe de outra peça, ampliando as possibilidades de combinação.



Tipologia 2

A segunda tipologia é a menor de todas e possui dimensões de 300 x 182 mm também segue as mesmas regras de bordas arredondadas e com duas aberturas para encaixe. O intuito dessa peça menor foi poder diversificar as maneiras de criação, pois o seu uso permite mudar o ângulo fazendo uniões em 90° sem a necessidade de usar uma peça grande.



Tipologia 3

Por fim, a terceira tipologia se distingue um pouco das demais pela sua geometria e tamanho. Possui como dimensão total 520 mm de altura e 1000 mm de largura e assume uma configuração híbrida por ter uma base reta, que garante estabilidade, e um topo em arco contínuo com raio de 500 mm. Esta transição proposital entre linhas retas e curvas não é apenas formal, mas traduz uma intenção clara de introduzir variação no comportamento do objeto durante o seu uso. Também são feitos dois recortes na base para possibilitar o seu encaixe com as demais peças, além de incluir três aberturas internas seguindo a lógica construtiva explorada na primeira tipologia.



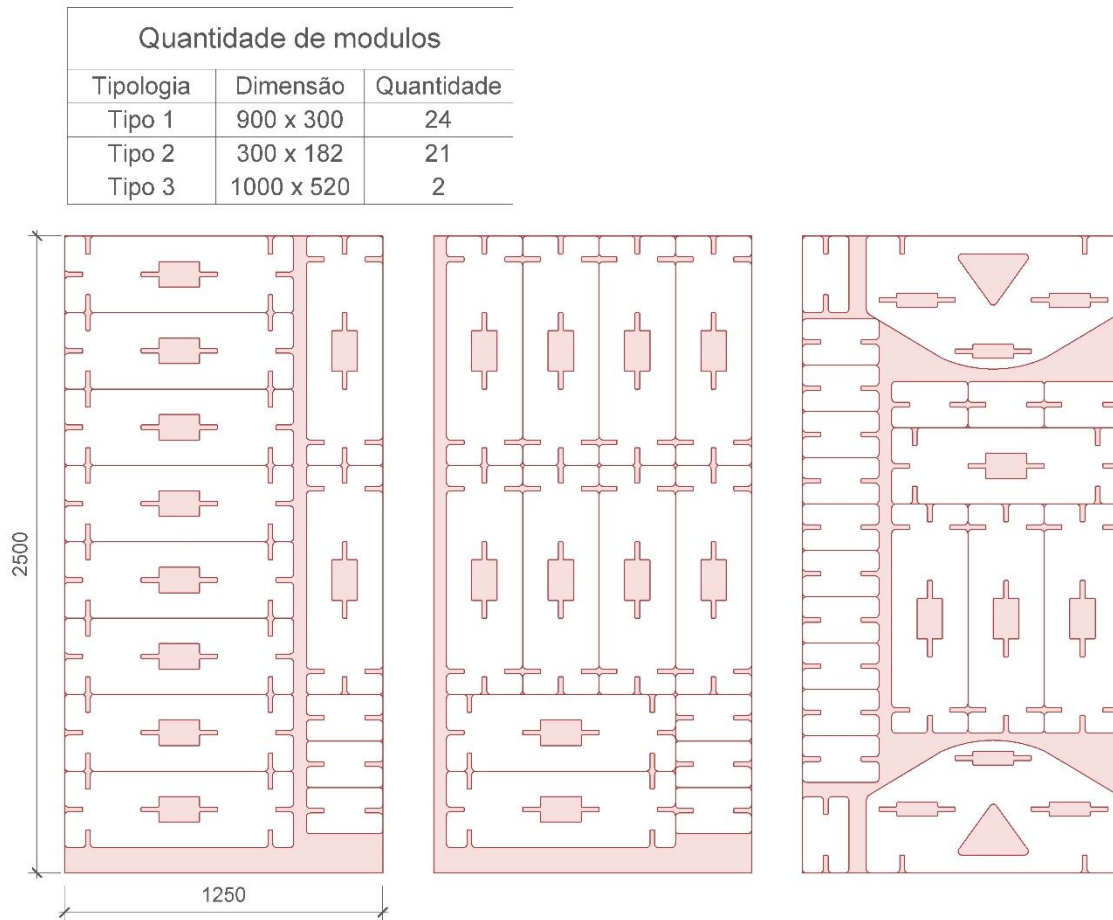
3.1.2 Opções construtivas

Muito foi pensado sobre a materialidade do dispositivo lúdico pois encantava-me o contraste entre luz e cor explorada no Play Plax desenvolvido por Patrick Rylands. No entanto, a utilização de poliestireno na composição das tipologias, criava uma série de desafios por possuir uma superfície muito lisa, potencialmente cortante, suscetível a quebras e riscos com facilidade, entre outros fatores que comprometiam a sua durabilidade e segurança. Assim, a solução encontrada foi a utilização de contraplacado de cofragem, por ser um material resistente, adequado para ambientes externos e boa resistência à água.

Ademais, utilizando três placas de 2500 x 1250 mm,³⁷ com 18 mm de espessura, é possível produzir um total de 41 peças, organizando as tipologias de acordo com a lógica das configurações possíveis de serem criadas. Ademais essas peças cabem em uma caixa de 1020 x 680 mm facilitando sua locomoção. Para que as crianças pudessem interagir facilmente com as plataformas, definiu-se a utilização de contraplacado com densidade aproximada de 480 Kg/m³, garantindo peças mais leves e de fácil transporte.

Figura 32. Play Plax desenvolvido em 1966 por Patrick Raylands, apelidado como o "brinquedo que molda as ideias dos jovens" selecionado para o Design Centre London.

37. Tamanho padrão para placas desse material.



A tipologia 1 possui volume de aproximadamente $0,004 \text{ m}^3$ correspondendo a um peso de cerca de 1,90 kg, sendo aconselhado o seu manuseio por crianças acima dos 5 anos, seguindo a regra dos 10% do peso corporal. A tipologia 2 é a mais leve, pesando 0,48kg e volume de $0,001 \text{ m}^3$, podendo ser facilmente manuseada por crianças acima de 3 anos. Por fim, a tipologia 3, sendo a mais pesada, apresenta um volume de $0,007 \text{ m}^3$ e peso aproximado 3,3 kg, mais indicado para crianças de 10 anos. O facto de existirem peças com pesos distintos foi uma decisão intencional, de modo a incentivar a interação entre crianças de diferentes idades, bem como a participação da família, que pode auxiliar no encaixe das peças mais pesadas e em posições mais elevadas.

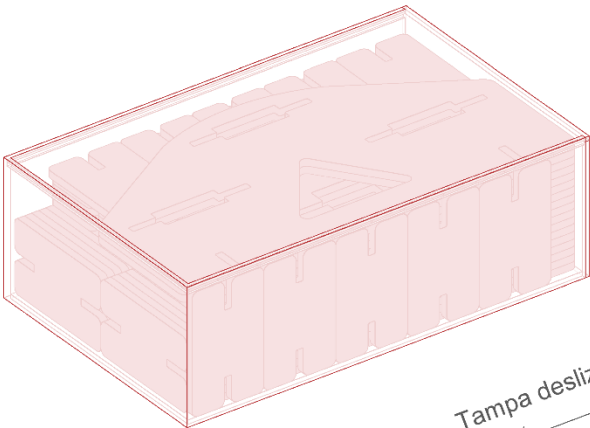
Figura 33. Módulos desenhados em uma placa de contraplacado simulando a posição aconselhada para recorte das peças



Figura 34. Muralla Roja de Ricardo Bofill, 1968

Por fim a seleção de cores foi inspirada na abordagem de Ricardo Bofill em La Muralla Roja localizada em Galp, que tive a sorte de conhecer e estudar o projeto durante meu ano de Erasmus em Valência. O arquiteto foi motivado pela arquitetura árabe mediterrâneas em particular as Casbahs do norte africano. Ademais, foi definido que as cores quentes seriam mais predominantes no exterior da construção, para que ganhasse destaque na sua envolvente, e as cores frias seriam mais utilizadas nos espaços internos e circulações. Dessa forma, o projeto revela a combinação entre geometrias simples e variações cromáticas, deixando de ser apenas elementos estéticos, mas reafirmando a narrativa de um labirinto habitável.

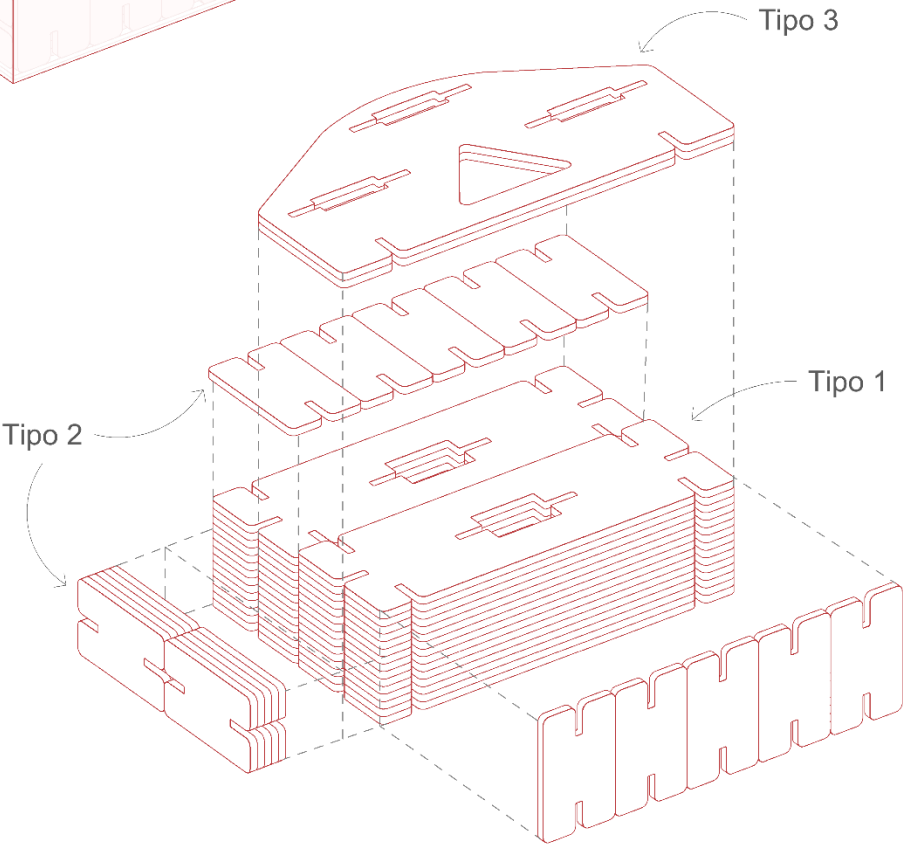
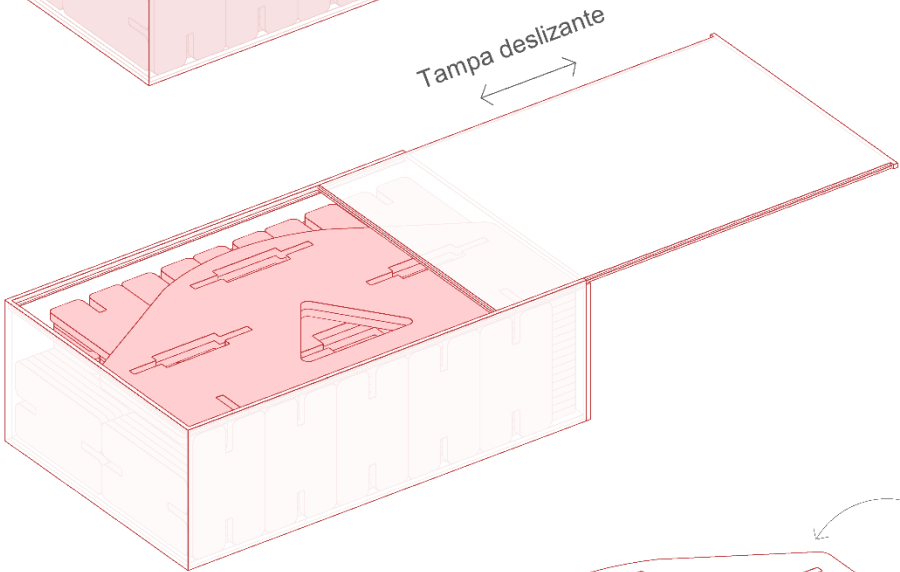
Utilizar da estratégia que Bonfill optou para o desenvolvimento do Builda, significa utilizar a cor para estimular a descoberta e a orientação no espaço, aproximando-se de uma lógica lúdica e exploratória. Com base nisso, procurou-se aplicar a cor de forma consciente, evitando uma abordagem mais direta e recorrente baseada exclusivamente em cores primárias. Esta escolha permite manter os benefícios associados à clareza e legibilidade cromática, fundamentais para a percepção infantil, enquanto introduz maior riqueza sensorial. Com isso as cores estimulam a imaginação da criança, além de facilitar a identificação e distinção dos elementos, como também estimula a construção de narrativas próprias.



Quantidade de Peças por Caixa

Tipologia	Dimensão	Quantidade
Tipo 1	900 x 300	29
Tipo 2	300 x 182	20
Tipo 3	100 x 520	2

Total: 51





3.1.3 Apropriação lúdica

Lady Allen destaca que existem dois grandes problemas para crianças e jovens: o tédio e a solidão. Muitas vezes, não oferecemos espaços onde eles possam realmente fazer o que têm vontade, como arranjar bicicletas, construir maquetes ou simplesmente estar com os amigos em ambientes agradáveis³⁸. Além disso, a crescente verticalização das cidades aliado aos perigos das ruas, contribuíram para o isolamento dos mais novos, diferentemente do que acontecia antigamente onde era mais fácil a criação de vínculos no bairro.

Logo, o Biulda foi pensado para quebrar essas barreiras, criando espaços que incentivem o encontro, a amizade, enquanto oferecem estímulos e atividades que os mantenham envolvidos no momento presente. Essa missão será alcançada partindo do reconhecimento e valorização da criança, permitindo sua liberdade criativa dentro do espaço público, que muitas vezes não é pensado para a sua presença. A proposta nasce da ideia de criar momentos lúdicos em diferentes lugares da cidade, sem impor o que deve ser construído. Para atingir a função desejada, alguns fatores foram considerados importantes, para além dos já abordados, como a capacidade de trabalho em equipa, o raciocínio lógico, a percepção de equilíbrio, a estratégia de montagem e a criatividade na construção.

Figura 35. Montagem feita pela autora simulando crianças brincando com o projeto

38. HURWOOD, Lady Allen of. *Planning for Play*. London: Thames & Hudson, 1968, p. 15.



3.1.4 Estudo de Composição

Durante o processo de desenho de cada peça, foi necessário testar alguns tipos de configurações possíveis (ver anexo I). No entanto, estas não são, de forma alguma, regras ou modelos a serem seguidos, mas sim explorações que permitiram verificar a eficiência do sistema de encaixe por *slot*. Dessa forma, os arquitetos são as próprias crianças, que decidem livremente o que querem construir, seja uma casa, uma mesa com cadeiras, um balanço ou até mesmo um avião.

Após definir os pontos principais que se buscava atingir com o projeto, foi possível desenvolver as peças, como por exemplo a tipologia 3 que possui capacidade de introduzir instabilidade controlada no sistema. Por ser a única peça com uma aresta reta e outra arredondada, quando posicionada com a face curva voltada para baixo, a geometria em arco transforma o elemento numa superfície de apoio instável, possibilitando um movimento oscilatório de vaivém. Com essa tipologia é possível imaginar diferentes funções para ela, podendo virar um telhado de uma casa, um suporte para mesa de piquenique ou base de um balanço.

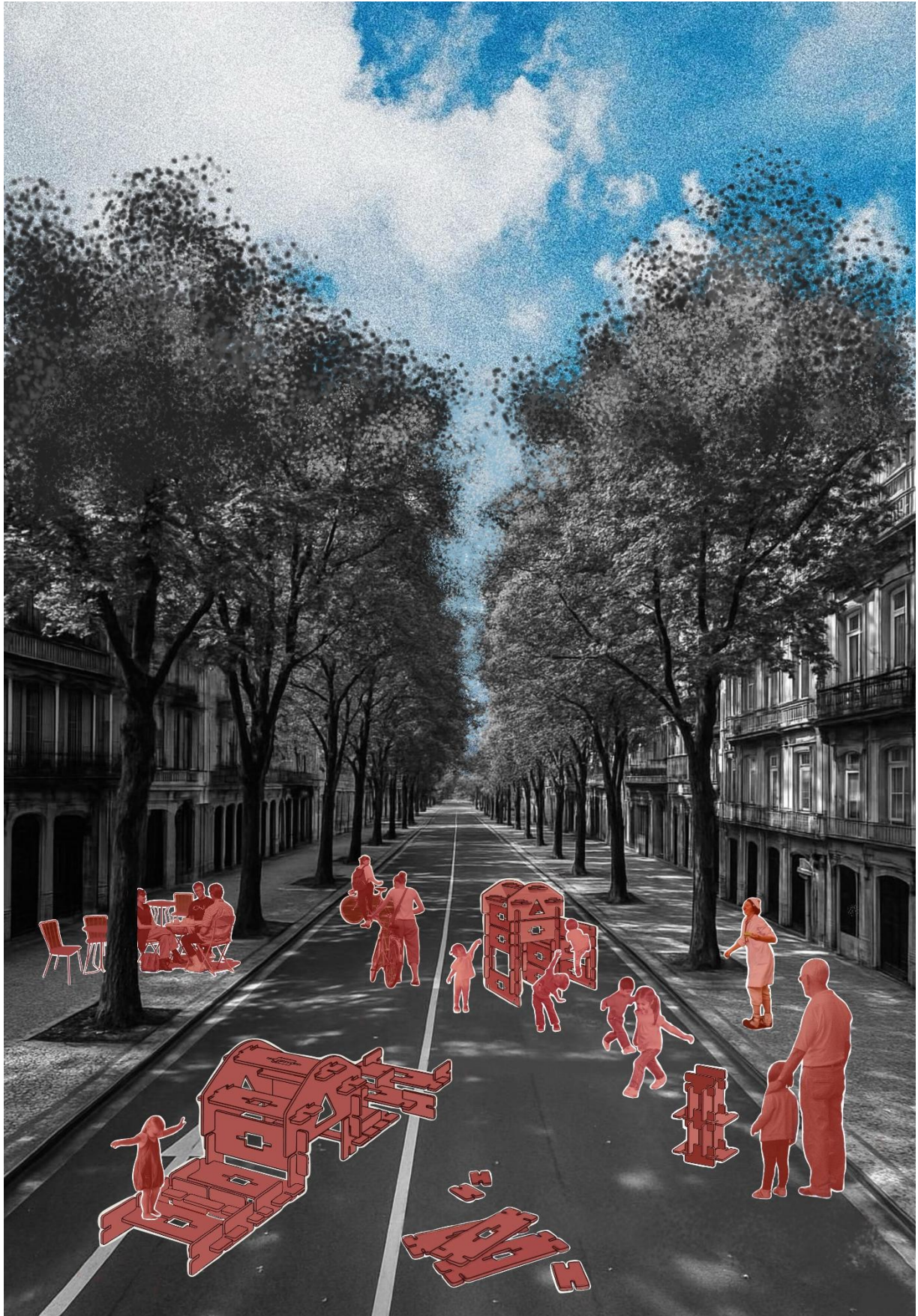
Figura 36. Ilustração de possíveis composições, desenvolvido pela autora



Analisando as idades de manejo dos elementos, torna-se evidente que crianças menores de 5 anos conseguem criar composições usando as peças da tipologia 2, por serem menores e mais leves. Entre as diversas configurações possíveis, destacam-se a criação de torres que podem incentivar dinâmicas como o desafio de construir a mais alta sem derrubar, bem como a criação de foras lúdicas, como um aviãozinho, ou uma ponte. Esta última, com cerca de 50 cm de altura livre, pode criar um pequeno desafio ao passar por baixo engatinhando, considerando que crianças entre os 2 a 5 anos, possuem altura média do tronco nesta posição de aproximadamente 55 cm.

Entretanto, o facto de as peças menores serem mais indicadas para crianças mais novas não significa que tenham de brincar de forma isolada, mas que podem participar em conjunto com crianças mais velhas ou até com a própria família, mantendo sempre a sua segurança.

Figura 37. O uso de diferentes tipologias adequadas para a idade de cada criança



3.2 Aplicabilidade na cidade do Porto

Por que tantos dos novos parquinhos estão estagnados? E por que tantos erros são repetidos continuamente? Uma possível explicação está na dificuldade em reunir e sistematizar experiências e pesquisas já desenvolvidas, tornando-as acessíveis a arquitetos e planeadores. Muitos arquitetos recolhem informações de variados lugares e aplicam de maneira genérica, procurando adaptar as crianças no parquinho, ao invés de criar espaços a partir das necessidades e dinâmicas da própria infância. Além disso, as autoridades locais, frequentemente, não têm conhecimento de muitos dos experimentos inovadores que estão ocorrendo em suas próprias regiões.

Com base nessa reflexão, iniciou-se uma procura por projetos no Porto que incorporassem uma vertente efêmera, de forma a compreender possíveis contextos de implementação do Builda. Durante o processo destacou-se o projeto *Rua é Nossa*, promovido pela empresa municipal Ágora – Cultura e Desporto do Porto, que se apresenta como um bom exemplo de como o estudo prévio e a atuação das autoridades locais podem contribuir para o sucesso na ativação do espaço público.

Também foi realizada uma entrevista com o arquiteto João Pestana, chefe da Divisão Municipal de Requalificação do Espaço Público,³⁹ possibilitando um maior entendimento sobre a iniciativa, bem como a possibilidade de discutir uma futura colaboração.

A origem do *Projeto Rua é Nossa* esta diretamente ligada Zonas Pedonais do Porto, criadas durante o período de pandemia. De acordo

Figura 38. Colagem feita pela autora integrando o projeto na Avenida de Rodrigues de Freitas

39. Entrevista completa no Anexo II

com o arquiteto, inicialmente o projeto “Foi a ideia da câmara, em plena Covid, portanto em período de pandemia, disponibilizar mais espaço pulmonar às pessoas, de maneira que elas pudessem andar na rua, terem o distanciamento necessário e pudessem desfrutar um bocadinho do ar livre”.

A partir desta leitura, entende-se que intervenções temporárias não apenas respondem a necessidades imediatas, mas também abrem novas possibilidades de relação entre o utilizador e o espaço urbano. É neste enquadramento que se insere o caso que será analisado de seguida.



3.2.1 Zonas pedonais temporárias do Porto

As Zonas Pedonais Temporárias do Porto foi uma das primeiras tentativas da Câmara Municipal do Porto de transformar ruas específicas, durante um período determinado, em áreas exclusivas para pedestres e modos suaves de transporte como micromobilidade. Foram inauguradas no dia 20 de junho de 2020, durante o confinamento da pandemia COVID-19, com o intuito de possibilitar as pessoas o acesso ao ar livre, garantindo as medidas de distanciamento social.

Inicialmente a intervenção teria duração até final de setembro, entretanto, devido aos resultados positivos, foi prolongado até dezembro do mesmo ano. Após o estudo urbano da cidade do porto, identificaram três áreas de intervenção: Espaços lúdicos com atração recreativa, praças de bairro onde as ruas eram convertidas em praças pelos moradores locais e as zonas de consumo marcada pelo comércio. Num primeiro momento, foram selecionadas 13 ruas como Zonas Pedonais Temporárias, concentradas principalmente na “Baixa do Porto” e próximas ao Centro Histórico, entretanto duas delas pararam de funcionar.

Figura 39. Apropriação pessoal da Avenida de Rodrigues de Freitas. Fonte: Ágora – Cultura e Desporto, E.M.



Figura 40. Cruzamento entre as ruas Rocafort e Consell de Cent, Barcelona, 2020

O projeto teve como principal referencia as práticas do Urbanismo Tático adotadas em Barcelona, em resposta as novas dinâmicas do contexto da pandemia. Por meio dessa estratégia, a cidade “resgatou” mais de 50 hectares de asfalto no ano de 2020, revolucionando o cenário mundial quanto a experimentação no espaço público. Com isso, as Zonas Pedonais Temporárias do Porto seguiram essa iniciativa, adaptando a escala do Porto. Os eventos ocorriam aos sábados e domingos, com cortes no trânsito, onde o principal objetivo foi promover o lazer e a confraternização, incentivando o convívio entre crianças e adultos, com o apoio do comércio local.

A seleção dessas zonas baseou-se em levantamentos cuidadosos, considerando aspetos como a qualidade do espaço viário, a existência de passeios adequados, a presença de comércio em funcionamento ao domingo e a topografia, privilegiando ruas mais planas, que facilitavam a colocação de materiais e a prática de atividades. Também foram considerados critérios como a promoção de exercício físico, a acessibilidade para pessoas com mobilidade reduzida e a sustentabilidade ambiental. Estes espaços são escolhidos de forma



estratégica para facilitar a circulação e garantir a segurança, especialmente das crianças.

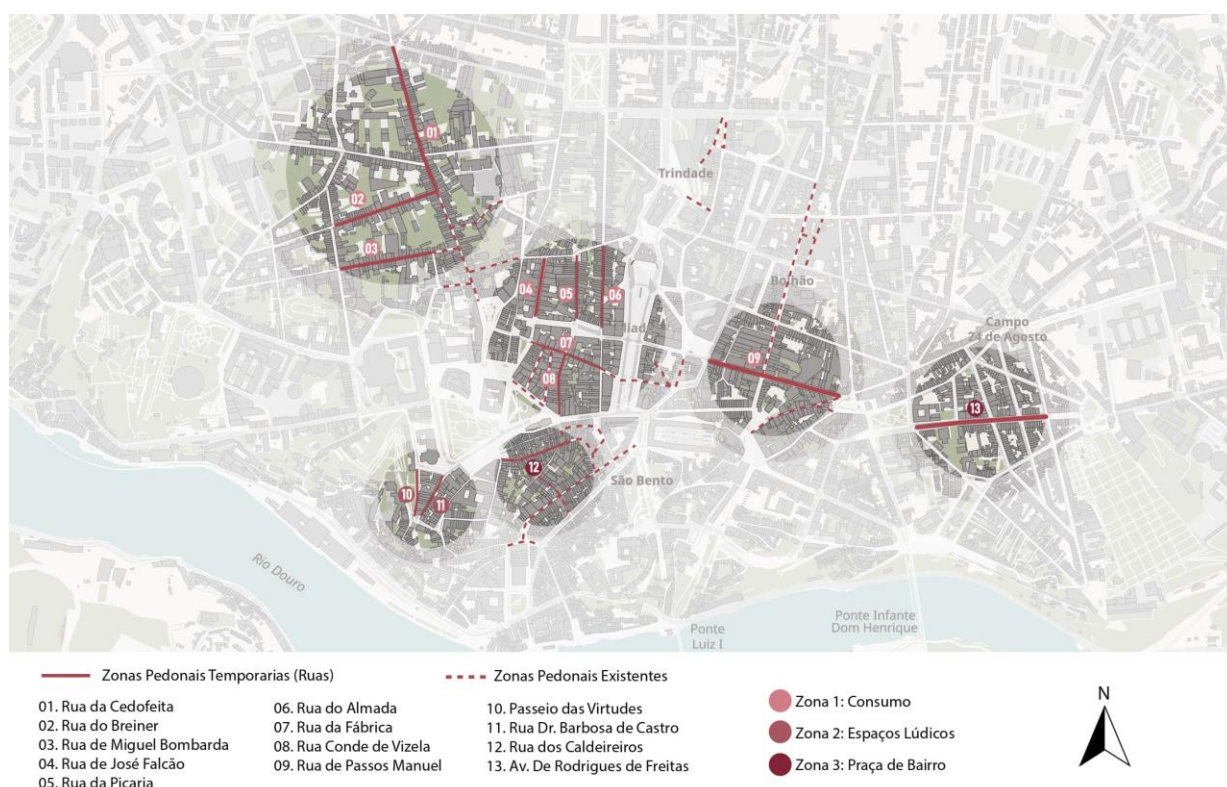
Foi definido um desenho exclusivo para a intervenção, sob a responsabilidade da DMREP⁴⁰, realizado através da pintura das ruas, com objetivo de facilitar a compreensão por parte dos utilizadores e a organização espacial. Esses desenhos basearam-se em três formas geométricas: a circunferência (zona de jardim), o retângulo (zona de estacionamento) e o quadrado (zona de estar). Incluem ainda duas linhas: uma que indica o acesso a garagens e outra que funciona como eixo para eventual circulação rodoviária. A execução destas pinturas ficou a cargo da Direção Municipal de Mobilidade e Transportes.⁴¹

Em meados de julho de 2020, a empresa Ágora – Cultura e Desporto é contratada para criação de uma agenda de animação, promovendo experiências para além da iniciativa própria de utilização do espaço, como estava ocorrendo. Com isso, os eventos ocorriam aos domingos das 9:30 às 17:30, e incluíam aulas de dança, teatro ao ar livre, jogos e pequenos campeonatos. Como resultado, foi observado que a inserção de atividades lúdicas impulsionou o uso dos espaços aumentando o número de participantes. Além das atividades, também foi observado que as zonas próximas as Zonas Pedonais Existentes tiveram maior sucesso, mas não foi o único fator considerado pois o Passeio das Virtudes e a Avenida de Rodrigues de

Figura 41. Apropriação pessoal da Avenida de Rodrigues de Freitas, onde é possível observar as marcações de tinta no pavimento

40. Divisão Municipal de Requalificação do Espaço Público

41. MOURA, Rodrigo, Avaliação das Zonas Pedonais Temporárias do Porto: Iniciativas de ativação do espaço pública, 2021, pág. 65

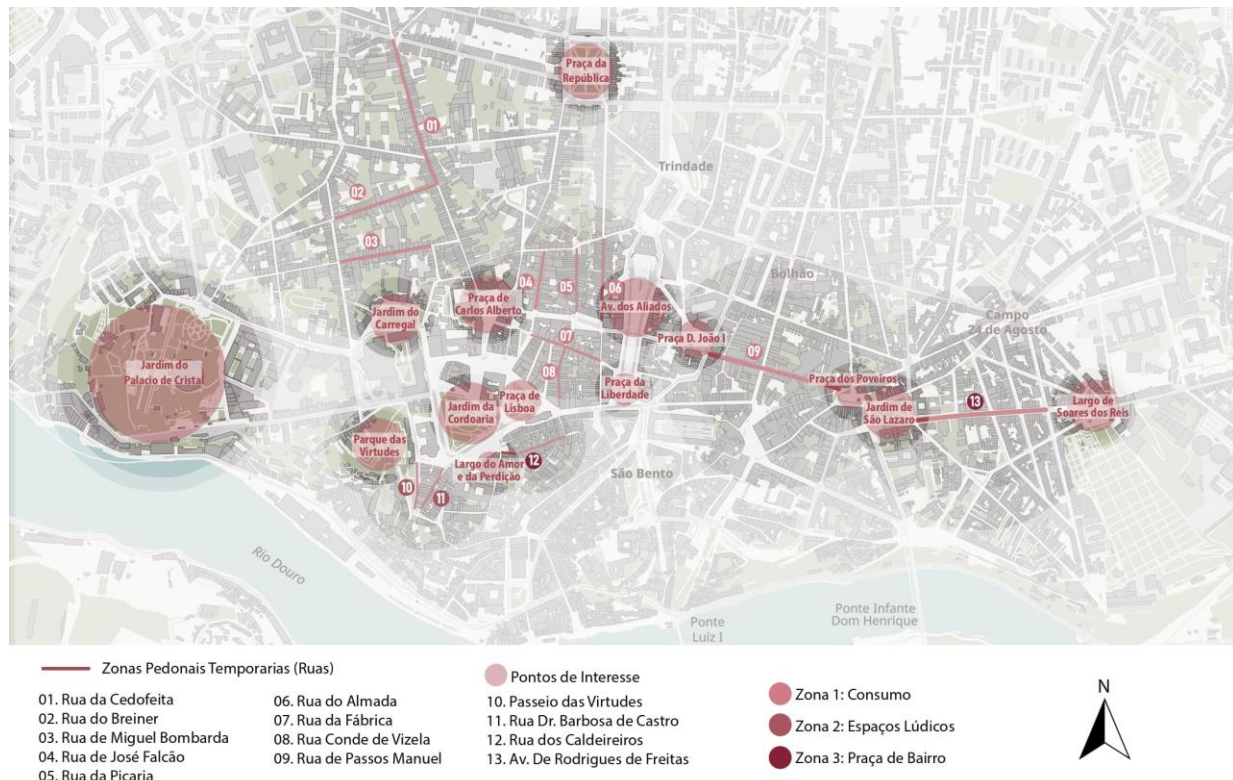


Freitas, mesmo afastadas também tiveram resultados positivos pela sua proximidade com áreas verdes.

Figura 42. Mapa da Zonas Pedonais existentes e das Zonas Pedonais Temporárias

O comércio local também foi beneficiado, uma vez que lojas de roupa, calçado e cafés que permaneceram abertos tendiam a atrair os frequentadores destas zonas, mas notaram que os maiores beneficiados foram os mercados de restauração. Em termos de organização, foi necessário um cuidado especial com a segurança, incluindo a presença policial, sobretudo nos dias com maior afluência, bem como equipas preparadas para orientar utilizadores de bicicletas.

O projeto inédito das ZPT possui uma variedade de dados, informações e resultados relevantes para ajudar na construção de futuros projetos. Foi com base na gestão de recursos, desafios encontrados, aprendizados, recomendações, e observação dos casos de sucesso e insucesso apresentados pelas ZPT que possibilitou a criação do projeto *Rua é Nossa* com o reajuste necessário para que maximizar as potencialidades de espaços subutilizados.



3.2.2 Estratégias de Inserção Urbana

Os projetos Adventure Playground e Juga Patraix, referenciados como casos de estudo no capítulo 2, contavam com a presença de um monitor responsável pela gestão, fiscalização e organização das peças lúdicas efêmeras. Essa figura também se mostra relevante para o Builda, contribuindo para o bom funcionamento e a segurança durante o seu uso. Nesse sentido, fica evidente a importância de unir o projeto com programas que incluam atividades temporárias, pois, como foi observado, estas desempenham um papel fundamental no aumento da participação dos utentes.

No projeto Rua é nossa, diferentemente das ZPT, o encerramento das ruas para uso pedonal ocorreu apenas aos domingos, entre as 10h e 19h, durante o período de um mês, realizadas entre os dias 7 de setembro e 5 de outubro de 2025.

A análise das Zonas Pedonais Temporárias do Porto, permitiu identificar que os sítios com maior êxito foram a Avenida de Rodrigo de Freitas e o Passeio das virtudes. Mesmo não possuindo

Figura 43. Mapa dos pontos de interesse da Cidade do Porto

conectividade com eixos pedonais, fatores como a proximidade de praças e áreas verdes, presença de mobiliário urbano e topografia plana contribuíram positivamente para o sucesso destes espaços. Além disso, a AV. De Rodrigo de Freitas destacou-se por possuir maior área disponível para prática das atividades, fossem elas promovidas pela CMP ou de forma espontânea.

As atividades programadas foram divididas em 4 categorias: Jogos, desporto, dança e animação. Entre elas, os jogos incluíam opções como ping-pong, xadrez, badminton e jogos tradicionais, sendo as únicas atividades que decorriam durante todo o dia. Com isso, o Biulda poderia ser integrado nesta categoria, ficando sob responsabilidade da empresa municipal Ágora a disponibilização de um líder, previamente designado, encarregado por transportar a caixa com as peças até o local e acompanhar sua utilização. Assim como abordado nos exemplos anteriores, seu papel seria supervisionar as crianças durante a montagem das diferentes configurações, sem impor o que deve ser construído, garantindo assim a liberdade de exploração e criação.

Mesmo o programa Rua é Nossa sendo uma iniciativa voltada ao uso das vias para tráfego pedonal, não significa que o Biulda tenha, necessariamente, de ser implantado somente nesse contexto. As vantagens deste elemento lúdico efêmero residem justamente na sua versatilidade de uso, sendo possível ser implantado em praças, pavilhões, aeroportos, escolas, entre outros espaços. No Porto é possível encontrar diversas áreas de interesse possíveis para sua prática. Entretanto, a presença de um líder torna-se imprescindível para que sua utilização seja bem-sucedida. Assim, a flexibilidade do Biulda, aliada a uma mediação adequada, é o que garante a sua eficácia na estratégia de criar interações lúdicas no espaço público.

Considerações finais

A presente dissertação tem como objetivo principal aprofundar os conhecimentos da arquitetura lúdica efêmera como solução urbana. Para isso, a pesquisa foi dividida em três partes: Contexto histórico e teórico sobre os espaços de jogo pós-guerra, casos de estudo contemporâneo fundamentada nos ideais proposto pelos Adventure Playgrounds e, por fim, a proposta de projeto na cidade do Porto.

A análise dedicada ao desenvolvimento histórico das áreas lúdicas nas cidades revelou que, ao longo do tempo, o espaço público evoluiu de áreas informais e integradas ao cotidiano urbano para espaços designados e padronizados, porém muitas vezes inadequados às necessidades atuais de inclusão, flexibilidade e autonomia infantil. Essa trajetória evidenciou a importância de entender o brincar não apenas como uma atividade, mas como uma prática ativa de transformação do espaço, que reflete mudanças sociais, culturais e urbanas.

Relativamente aos exemplos contemporâneos estudados, torna-se evidente a aplicação dos valores teóricos adaptados às necessidades atuais. Esses estudos de caso reforçam a ideia de que intervenções urbanas temporárias e participativas fortalecem a conexão da criança com o espaço, estimulam a criatividade, a autonomia e a apropriação coletiva, além de promover uma visão mais inclusiva e sensível às múltiplas necessidades sociais.

Ademais, a proposta de intervenção, apoiada nessas experiências e fundamentos, valida e concretiza a possibilidade de transformar o espaço público de forma flexível, participativa e lúdica. Ela reforça a ideia de que as arquiteturas efêmeras potencializam o papel do espaço urbano como campo de experimentação cultural, social e educativa, garantindo maior autonomia às crianças e promovendo uma cidade mais inclusiva, sensível às dinâmicas contemporâneas. Apesar da escolha inicial de implementação estar ligado a ruas pedonais temporárias, não limita o projeto, podendo posteriormente ser inserido a distintos contextos de espaço público.

Além disso, muitas vezes os espaços públicos não são desenhados para atender a comunidade como um todo, podendo o lúdico surgir como uma ferramenta útil nesse processo de adaptação. Outro ponto importante a ser destacado é a dura intervenção da sociedade na brincadeira espontânea da criança. Por meio do lúdico, é possível dar voz e visibilidade a uma parcela frequentemente esquecida, promovendo a sua valorização através de intervenções que reconhecem e legitimam o seu papel no espaço urbano.

Em suma, assim como o líder do Adventure Playgorund, Jack Lambert, afirmou dizendo que o segredo de um parque bem-sucedido está no seu desenvolvimento contínuo, pois nunca estará finalizado.⁴² Encerro, portanto, este estudo entendendo-o como um campo de experimentação em constante evolução, onde, por meio da estratégia de intervenção lúdica, o espaço urbano pode ser continuamente reinterpretado, apropriado e adaptado às necessidades da comunidade.

42. "The secret of a successful adventure playground is in its continual development, it is never complete, never developed. It is a sort of 'terrain vague' that can be many things to many children." JACK LAMBERT, Leader pag 30 do pdf e 55 livro HURTWOOD, Lady Allen of – Planning for play. London: Thames & Hudson, 1968.

Lista de Figuras

Figura 1. Mãe e sobrinha da autora a brincar no parque, 2025. Foto tirada pela autora.	9
Figura 2. Crianças brincando na rua projeto Juga Patraix, 2022. Disponível em: https://jugapatraix.com/es/	12
Figura 3. Campo de Chatarra de Emdrup (1943) Copenhague, Dinamarca.	14
Figura 4. Crianças trabalhando em fábrica de fiação em Macon Georgia, 1908, Lewis W. Hine. Disponível em: https://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/1835209129571811-fotografias-do-seculo-20-revelam-o-cotidiano-de-criancas-que-trabalhavam-para-sobreviver	16
Figura 5. A Sunday afternoon on the island of la grande jatte, 1884. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/A_Sunday_Afternoon_on_the_Island_of_La_Grande_Jatte	17
Figura 6. Desenhos feitos por crianças no chão do City Park Kingston, Canadá. Foto tirada pela autora.	18
Figura 7. Parque infantil Camberwell Junk no local de uma igreja bombardeada. Publicado em “Junk Playgrounds”, Suplemento Educacional Times, 1948. Disponível em: http://www.architectureofearlychildhood.com/2012/01/post-war-adventure-or-junk-playgrounds.html	20
Figura 8. O parque de aventuras Lollard, 1955. Foto de Brian Brake. Cortesia do Museu da Nova Zelândia. Disponível em: http://www.architectureofearlychildhood.com/2012/01/post-war-adventure-or-junk-playgrounds.html	21
Figura 9. Junk Playground at Emdrup, Copenhagen 1943. Disponível em: http://www.architectureofearlychildhood.com/2012/01/post-war-adventure-or-junk-playgrounds.html	23

Figura 10. Crianças brincando no Playground Adventure em Notting Hill. Disponível em: http://www.architectureofearlychildhood.com/2012/01/post-war-adventure-or-junk-playgrounds.html	24
Figura 11. Lady Allen of Hurtwood, “Why Not Use Our Bomb Sites Like This?” Picture Post, November 16, 1946. Disponível em: http://www.architectureofearlychildhood.com/2012/01/post-war-adventure-or-junk-playgrounds.html	26
Figura 12. Rua durante o Carnaval de Olinda, 2017. Disponível em : https://pelosquatrocantos.com/2017/01/18/7-motivos-para-voce-conhecer-o-carnaval-de-olinda/	29
Figura 13. Ciclovía de Bogotá durante a semana e aos domingos respectivamente. Disponível em: https://www.idrd.gov.co/ciclovía/historia	32
Figura 14. Siempre Festa. Madrid, 2013. Disponível em: https://www.archdaily.cl/cl/02-346149/intervencion-urbana-siempre-fiesta-beti-jai-por-andres-carretero-y-carolina-klocker	34
Figura 15. Terreno de implantação Beti Jai. Madrid, 2013. Disponível em: https://www.archdaily.cl/cl/02-346149/intervencion-urbana-siempre-fiesta-beti-jai-por-andres-carretero-y-carolina-klocker	35
Figura 16. Escada permitindo a criança subir no banco sem ajuda de um adulto, JugaFest 2022. Disponível em: https://jugapatraix.com/es/	37
Figura 17. Diagrama mostrando a interação das crianças de 1 a 3 anos de idade com o espaço público. Disponível em: https://jugapatraix.com/es/	39
Figura 18. Estudo preliminar dos dispositivos em madeira. Disponível em: https://jugapatraix.com/es/	42
Figura 19. Pinturas nas paredes realizado durante o projeto JUGABitxos. Disponível em: https://jugapatraix.com/es/	43
Figura 20. Perfis com a função de escalar. Disponível em: https://jugapatraix.com/es/	44
Figura 21. Perfis com função de aglomerar. Disponível em: https://jugapatraix.com/es/	44
Figura 22. Perfis com função de experimentar. Disponível em: https://jugapatraix.com/es/ ...	44
Figura 23. Perfis com função de observar. Disponível em: https://jugapatraix.com/es/	44

Figura 24. Crianças brincando no Parque Aventura de Richard Dattner localizado na West 67th Street, 1966. Disponível em: https://www.cabinetmagazine.org/issues/45/trainor.php	45
Figura 25. Mães protestando durante a “The Battle of Central Park,” New York, NY, 1956. Disponível em: https://www.tclf.org/sites/default/files/microsites/landslide2024/locations/adventureplayground.html	46
Figura 26. Play panels, adventure playground Central Park, 1966. Disponível em: https://www.dattner.com/news/2015/12/21/central-parks-iconic-adventure-playground-reopens/	48
Figura 27. Jogo House of Cards quinta geração de Charles and Ray Eames, 1986. Disponível em: https://www.eamesoffice.com/product-category/toys-and-activities/house-of-cards/	49
Figura 28. Supervisora ajudando as crianças sem envolvimento emocional que a família proporciona, Playground Adventure Central Park, ...	50
Figura 29. Nome do projeto feito com as próprias peças da intervenção lúdica. Desenvolvido pela autora	52
Figura 30. População residente em Portugal por idade e sexo. Fonte: INE - Estimativas Anuais da População Residente 2024, desenvolvido pela autora.....	53
Figura 31. Processo de desenvolvimento da forma das peças, desenvolvido pela autora.....	55
Figura 32 Play Plax desenhado em 1966 por Patrick Raylands, apelidado como o "brinquedo que molda as ideias dos jovens" selecionado para o Design Centre London. Disponível em: https://www.vntgtoys.com/portfolio-item/play-plax/	58
Figura 33. Módulos desenhados em uma placa de contraplacado simulando a posição aconselhada para recorte das peças, imagem desenvolvida pela autora.....	59
Figura 34. Muralla Roja de Ricardo Bofill, 1968. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/975524/classicos-da-arquitetura-a-muralha-vermelha-ricardo-bofill	60
Figura 35. Montagem feita pela autora simulando crianças brincando com o projeto, desenvolvido pela autora.....	62
Figura 36. Estudo de possíveis composições, desenvolvido pela autora	64
Figura 37. O uso de diferentes tipologias adequadas para a idade de cada criança, desenvolvido pela autora.	65

Figura 38. Colagem feita pela autora integrando o projeto na Avenida de Rodrigues de Freitas, desenvolvido pela autora.....	66
Figura 39. Apropriação pessoal da Avenida de Rodrigues de Freitas. Fonte: Ágora – Cultura e Desporto, E.M. Disponível em: https://www.agoraporto.pt/	69
Figura 40. Cruzamento entre as ruas Rocafort e Consell de Cent, Barcelona, 2020. Encontrado em: https://elpais.com/elpais/2020/11/02/eps/1604332524_619918.html	70
Figura 41. Apropriação pessoal da Avenida de Rodrigues de Freitas, onde é possível observar as marcações de tinta no pavimento. Disponível em: https://www.agoraporto.pt/	71
Figura 42. Mapa da Zonas Pedonais existentes e das Zonas Pedonais Temporárias, desenvolvido pela autora.	72
Figura 43. Mapa dos pontos de interesse da Cidade do Porto, desenvolvido pela autora.....	73

Referências Bibliográficas

Livros e Revistas

Allen, Lady. *Planning for play*. Thames and Hudson, 1968.

ARCE, Rodrigo P. *City of Play an architectural and urban history of Recreation and leisure*. Bloomsbury Visual Arts, 2018.

BORJA-VILLEL, Manuel, Tamara Díaz BRINGAS, e Teresa VELÁZQUEZ. *Playgrounds: reinventing the square [catálogo de exposição]*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía/Ediciones Siruela, 2014.

BRETT, Arlene, Robin C. MOORE, e Eugene F. PROVENZO. *The complete playground book*. Syracuse University Press, 1993.

Hogan, Paul. *Playgrounds for Free: The Utilization of Used and Surplus Materials in Playground Construction*. The MIT Press, 1975.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. (versão traduzida)*. Perspectiva, 1971.

LEFAIVRE, Liane, e Henk DÖLL. *Ground-up city – play as a design tool [tradução de George Hall]*. 010 Publishers, 2007.

Solomon, Susan G. *American playgrounds : Revitalizing community space*. Hanover [N.H.] : University Press of New England, 2005.

Artigos

Boyer, Loïc. *Designing spaces for the child in France by the early 1970s according to CRÉE magazine*. 13 (2018). <https://journals.openedition.org/strenae/1856>.

Burkhalter, Gabriela. *When play got serious*. 2014. <https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-31-summer-2014/when-play-got-serious>.

Proyecto, Progreso. *Arquitecturas en común*. 11 (2014). <https://revistascientificas.us.es/index.php/ppa/issue/view/70>.

Documentos académicos

Caneschi, Francesco. *Urbanismo tático e “arquitetura DIY” no espaço público uma abordagem leve na transformação da cidade*. Dissertação de mestrado integrado, Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, 2018.

Coutinho, Raquel Stattmiller A. *A cidade lúdica: intervenções no espaço público através do jogo*. Dissertação de mestrado integrado, Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, 2023.

Ferreira de Sá, Natacha. *Um caso de estudo em Nova York Com olhar sobre as obras de M. Paul Friedberg e Richard Dattner*. Dissertação de mestrado integrado, Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, 2023.

MARTINHO, Joana Isabel Pereira. *O espaço para a criança na cidade, um estudo critico a partir da experiência de Aldo Van Eyck*. Dissertação de mestrado integrado, Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, 2014.

Vielmo Moura, Rodrigo. *Avaliação das Zonas Pedonais Temporárias do Porto: Iniciativas de ativação do espaço público*. Mestrado em planeamento e progercto urbano, Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, 2021.

Websites

Architects, Dattner. *Central Park's Iconic Adventure Playground Reopens*. 2015. <https://www.dattner.com/news/2015/12/21/central-parks-iconic-adventure-playground-reopens/>.

Burkhalter, Gabriela. *The Playground Project Architektur für Kinder*. WordPress, 2020. <https://architekturfuerkinder.ch/>.

Gaucher, Lisa, Maximilian Gawlik, e Paul Lecroart. «Bogota: strategy and opportunities for a cycling city». 2022, s.d. Acedido 25 de janeiro de 2026. <https://en.institutparisregion.fr/amenagement-et-territoires/les-chroniques-de-lurbanisme-tactique/bogota-strategie-et-opportunites-au-benefice-dune-ville-cyclable/>.

Patraix, Juga. *Juga Patraix*. Valencia. Acedido 23 de janeiro de 2026. <https://jugapatraix.com/es/>.

The Cultural Landscape Foundation. *West 67th streets Playgrounds: Battle of Central Park*. Nova York.

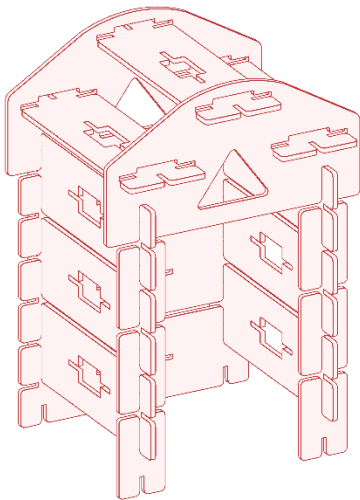
Trainor, James. *Reimagining Recreation The lost world of New York City adventure playgrounds*. Cabinet, 2012. <https://www.cabinetmagazine.org/issues/45/trainor.php>.

Yávar, Javiera. *Intervención Urbana: Siempre Fiesta (Beti Jai) por Andrés Carretero y Carolina Klocker*. ArchDaily, 2014. <https://www.archdaily.cl/cl/02-346149/intervencion-urbana-siempre-fiesta-beti-jai-por-andres-carretero-y-carolina-klocker>.

Anexos

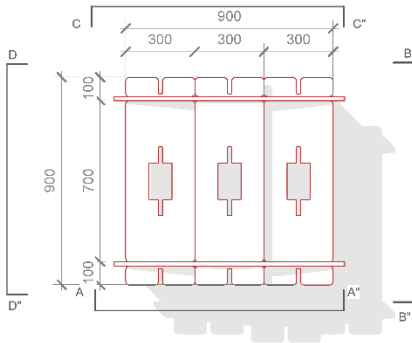
Anexo I - Estudo de possíveis composições.....	84
Anexo II – Entrevista com o arquiteto João Pestana.....	92

Anexo I – Estudo de possíveis composições

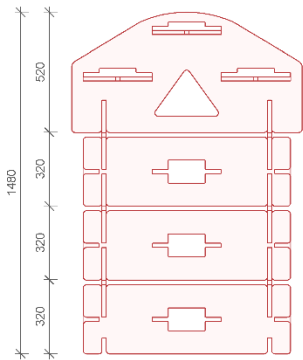


1 01 - Montagem

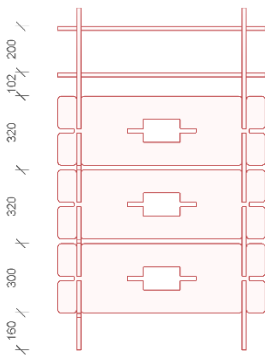
Quantidade de módulos		
Tipologia	Dimensão	Quantidade
Tipo 1	900 x 300	13
Tipo 2	300 x 182	6
Tipo 3	1000 x 520	3



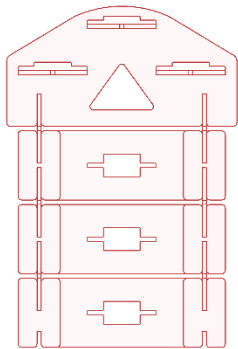
2 Planta
1 : 25



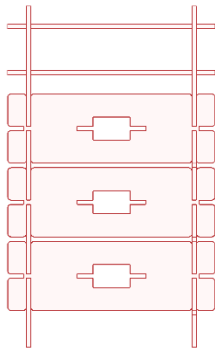
3 Alçado A-A"
1 : 25



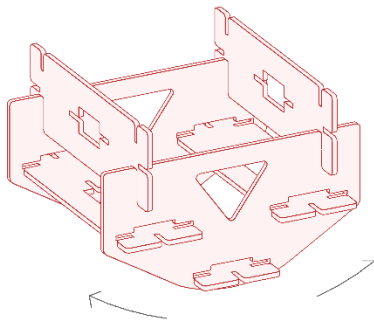
4 Alçado B-B"
1 : 25



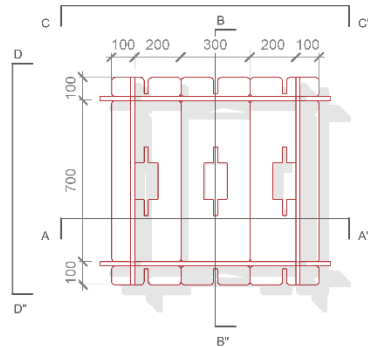
5 Alçado C-C"
1 : 25



6 Alçado D-D"
1 : 25

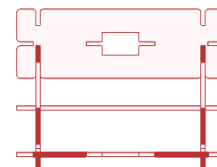
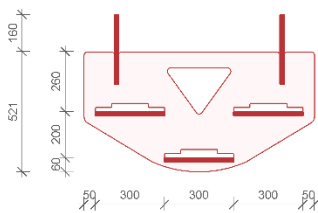


Quantidade de modulos		
Tipologia	Dimensão	Quantidade
Tipo 1	900 x 300	5
Tipo 3	1000 x 520	2



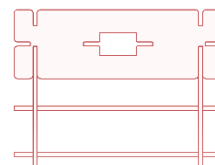
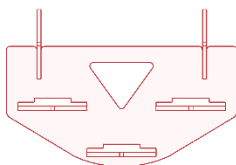
1 02 - Montagem

2 Planta 1 : 25



3 Corte A-A" 1 : 25

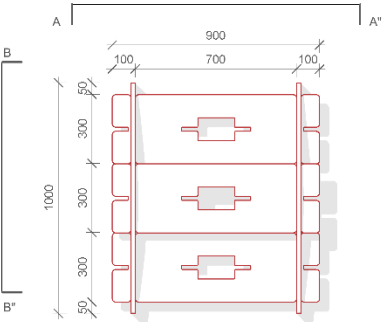
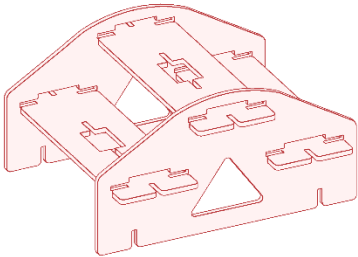
4 Corte B-B" 1 : 25



5 Elevação C-C" 1 : 25

6 Elevação D-D" 1 : 25

Quantidade de módulos		
Tipologia	Dimensão	Quantidade
Tipo 1	900 x 300	3
Tipo 3	1000 x 520	2



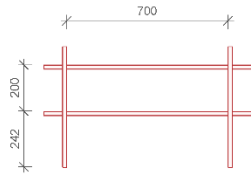
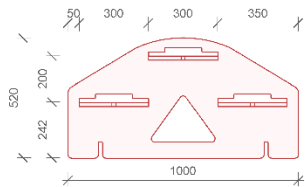
1

03 - Montagem

2

Planta

1 : 25



3

Alçado A-A''

1 : 25

4

Alçado B-B''

1 : 25



2

3

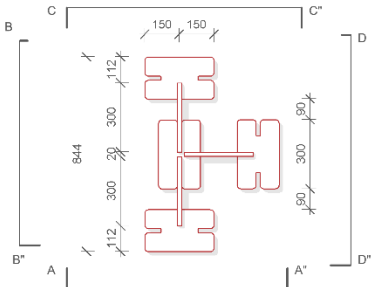
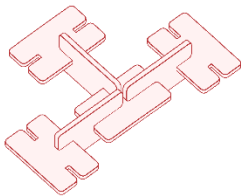
4

5

6

$$\frac{3}{1:25}$$

Quantidade de módulos		
Tipologia	Dimensão	Quantidade
Tipo 2	300 x 182	7



1

06 - Montagem

2

Planta
1 : 25



3

Alçado A-A"
1 : 25

4

Alçado B-B"
1 : 25



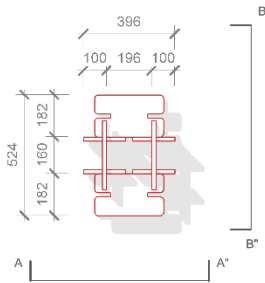
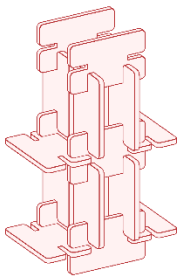
5

Alçado C-C"
1 : 25

6

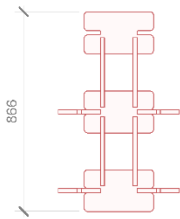
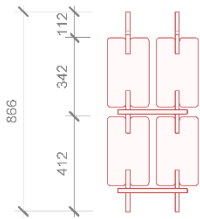
Alçado D-D"
1 : 25

Quantidade de modulos		
Tipologia	Dimensão	Quantidade
Tipo 2	300 x 182	18



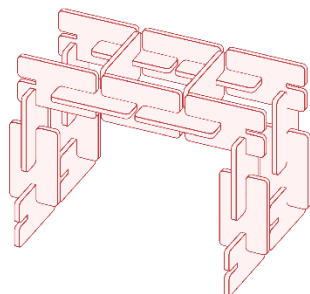
1 07- Montagem

2 07- Planta
1 : 25

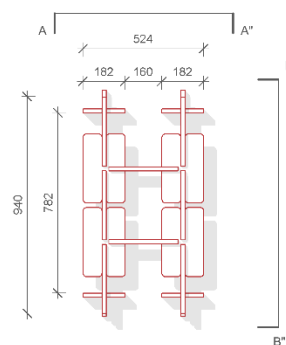


3 Alçado A-A"
1 : 25

4 Alçado B-B"
1 : 25



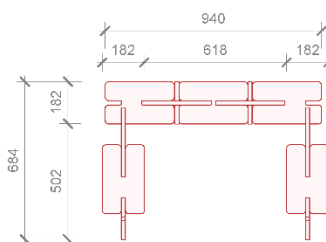
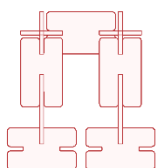
Quantidade de modulos		
Tipologia	Dimensão	Quantidade
Tipo 2	300 x 182	24



1 08- Montagem

2 Planta

1 : 25



4 Alçado A-A'

1 : 25

3 Alçado B-B'

1 : 25

Anexo II – Entrevista com Arquiteto João Pestana

O arquiteto João Pestana foi licenciado em arquitetura em 1995 na Escola Superior Artística do Porto. Inicia sua carreira na Camara Municipal de Vila Nova de Famalicão em 1997, elaborando Planos Municipais de Ordenamento para o Gabinete de Estudos e Planos do Departamento de Urbanismo e Habitação. Em 2007 migra para a Camara Municipal do Porto, onde contribui para projetos como a Requalificação Urbana do Eixo Viário Mouzinho/Fores e o Sistema de itinerários Acessíveis. Atualmente o arquiteto é chefe da divisão Municipal de Requalificação do Espaço Público.

Isabella Carvalho: Quais são os critérios que orientam a decisão de intervir ou requalificar um determinado espaço, seja no Porto ou noutras áreas onde já tenha trabalhado? Qual é o ponto de partida dessas intervenções?

João Pestana: Nós temos um plano anual de trabalhos, cujas intervenções são escolhidas de duas maneiras: ou por ordem do executivo, ou através de multifatores. Esses fatores incluem o estado de conservação dos pavimentos, a condição das infraestruturas — nomeadamente águas, infraestruturas elétricas, drenagem e saneamento — e também questões de oportunidade. Muitas vezes, quando existe necessidade de corrigir infraestruturas numa determinada área, torna-se necessário intervir posteriormente à superfície.

Nós trabalhamos sobretudo na componente de superfície, mas as empreitadas incluem frequentemente a revisão de outras infraestruturas quando necessário. Além disso, existe um plano para a cidade onde definimos a rede pedonal e a sua hierarquia. A partir da avaliação dessa rede, identificamos os principais problemas existentes. Os percursos podem não ter conformidade com os decretos de lei, podem existir atravessamentos sem rebaixamento adequado, entre outros problemas.

Portanto, vamos corrigindo essas situações nas ruas identificadas. Ou seja, são vários fatores que depois vertem num plano de atividades anual, a partir do qual desenvolvemos projetos e intervenções.

I.C.: E como identificam essas áreas? Existe algum contacto da população com a Câmara para relatar problemas nas ruas?

J.P.: Sim, muitas das intervenções têm origem em reclamações da população. As pessoas queixam-se, por exemplo, de buracos na rua ou de problemas nos passeios. O número de reclamações acaba por influenciar a decisão de intervir numa determinada rua.

Existe, portanto, um contacto direto com a população através de pedidos registados, chamados NUPs — Número Único do Processo. Esses pedidos podem ser feitos através do e-mail único da Câmara, do telefone geral ou por outros canais municipais que recebem essa informação. Quando uma rua começa a acumular muitas reclamações ou sugestões, analisamos a situação e avaliamos se faz sentido intervir.

I.C.: É possível considerar que as intervenções temporárias, nomeadamente aquelas com uma componente lúdica, podem funcionar como uma ferramenta de ativação de espaços pouco utilizados?

J.P.: Sobre as Zonas Pedonais Temporárias, surgiram num contexto muito específico da nossa história recente: a pandemia da Covid-19. Nesse momento a certa altura, como tu sabes, havia a necessidade de haver um distanciamento e, portanto, as pessoas não podiam estar próximas. Quando estavam na rua, convinha-se ter espaço disponível para não estarem todas metidas num passeio e a contaminarem-se umas às outras. A ideia da Câmara foi disponibilizar mais espaço pulmonar às pessoas, para circulação pedonal, permitindo estar ao ar livre com o distanciamento necessário.

A primeira fase das Zonas Pedonais Temporárias correspondeu a uma operação de urbanismo tático muito ligada ao contexto pandémico. Inicialmente, foram intervencionadas 16 ruas, sobretudo na zona central da cidade, que faziam parte de uma estratégia de ligação com praça. Nessas zonas havia um espaço mais lúdico, uma parte comercial, outra zona mais de estar e assim por diante. Existia também uma preocupação com a continuidade dos percursos, permitindo que as pessoas circulassem entre diferentes espaços públicos durante esse período.

As ruas eram encerradas ao trânsito desde sábado as 8h da manhã e reabriam ao domingo as 20h da noite. Algumas tiveram bastante sucesso e boa adesão, enquanto outras acabaram por sair do programa por falta de ocupação do espaço, ou devido à oposição de moradores e comerciantes manifestando contra a medida.

Após o período da pandemia, apenas algumas ruas permaneceram no programa que era a Rua Pátio Espanhol e a Av. Rodrigues Freitas, caindo depois numa terceira fase, a Rua Pátio Espanhol, ficando só a Av. Rodrigues Freitas. Essa passou a estar integrada, então, nas zonas comunais temporárias, no programa A RUA É NOSSA que acontecia em apenas um dia, portanto, passou a ser só aos domingos.

I.C.: Então, a origem do programa A Rua é Nossa começa nesse contexto da pandemia com as Zonas Pedonais Temporárias?

J.P.: Exatamente.

I.C.: E como é feita essa seleção? Por exemplo, a Avenida Rodrigues de Freitas manteve-se. Como observam que uma rua tem potencial para receber esse tipo de atividades?

J.P.: O levantamento começa, primeiro, pelo espaço disponível. Normalmente, a primeira coisa é perceber o espaço pulmonar disponível e o espaço viário que pode ser puxado para circuitos pedonais.

No caso da Av. Rodrigues de Freitas, por exemplo, nós triplicámos a área pedonal, porque a avenida tinha passeios muito estreitos e uma área viária enorme, com quatro vias mais estacionamento. De repente, todo esse espaço passa a ser espaço pedonal, quando antes havia passeios com dois metros, muitos deles. Essa disponibilização de espaço em zonas onde o espaço pedonal era reduzido é bastante importante.

Depois, também tem a ver com a presença de alguns ativadores de fluxo pedonal. Primeiramente, o comércio, se houver comércio aberto, isso vai dinamizar sempre o sítio. Também conta a disponibilidade dos próprios moradores, a topografia e a própria morfologia da rua. Se for uma rua extremamente inclinada, por exemplo, isso cria alguns problemas. O caso da Rua de Passos Manuel criava alguns problemas, embora tenha um espaço muito generoso. É uma rua bastante inclinada. Não convida muito à colocação de material no meio da rua e dificulta algumas atividades. Se for jogar futebol na Rua de Passos Manuel, a bola vai parar lá abaixo à praça. Mesmo para bicicletas. É muito bom descer a Rua de Passos Manuel de bicicleta, mas subir já não é fácil para um miúdo. Já a Avenida Rodrigues de Freitas permite quase um parque praticamente plano, e, portanto, uma mobilização muito suave e tranquila.

I.C.: E como é feita a seleção do programa que é instalado? Porque houve dança, jogos e várias atividades.

J.P.: Isso já não passa muito por nós, enquanto espaço público. Passa mais pela empresa municipal que gere a parte da cultura e dos eventos.

Nós fechamos e pintamos a rua, colocamos mobiliário e, no fundo, montamos o cenário. Depois eles tratam da animação, convidam associações locais, artistas, e promovem a ocupação do espaço.

I.C.: E existe algum diálogo relacionado com a forma como o espaço vai ser utilizado? Ou o pensamento é mais voltado para o convívio diário e para o potencial espontâneo do espaço?

J.P.: A ideia base das Zonas Pedonais Temporárias era a utilização diária pelo cidadão anónimo, sem precisar de entrar em danças, jogos ou atividades organizadas, fazer o que lhe

apetecesse. Julgo que até houve um senhor que se lembrou de meter uma cama no meio da rua na altura, e era um bocado isso, não era preciso nenhuma taxa, nenhuma licença, nada disso. Quem lá estivesse podia usar o espaço, se quisesse ir tomar café para o meio da rua, pegar numa mesa e ocupar aquele espaço, isso era bem-vindo.

Depois surgiu tentativa de criar mais animação. A Câmara começou a acrescentar atividades para dinamizar ainda mais o espaço e torná-lo mais atrativo. Mas a ideia original era simplesmente fechar a rua e deixar que as pessoas utilizassem o espaço da maneira que quisessem, havia algumas regras, claro, mas não muitas.

I.C.: E existe alguma outra rua aqui no Porto que o senhor acredita que tenha potencial para, futuramente, receber esse tipo de programação?

J.P.: Há muitas. Mas eu acredito menos numa dinamização tão forte. Ou seja, o ideal é que essas coisas aconteçam não por uma intervenção muito forte da Câmara — com jogos, artistas e uma série de atividades — mas que a Câmara se limite a criar o espaço e as condições para que aconteçam coisas dinamizadas pela própria população. Isto é o desejável, porque toda a máquina que envolve uma coisa deste género é impensável. São recursos de empilhadoras, levar vasos para o sítio, fechar a rua, colocar polícia, etc. São todos os domingos uma série de gente a trabalhar para que aconteça uma coisa. Ora, se for só fechar uma rua e depois a população tomar conta dela, isso é leve para a Câmara, não tem grande problema e é mais genuíno, porque as pessoas apropriam-se da rua. A sua casa se calhar, pode não ter jardim ou espaço suficiente e, portanto, a rua torna-se mais interessante como ocupação do espaço público e essa utilização acaba por prolongar-se no tempo.

I.C.: E quais são os maiores desafios que vocês encontram quando vão reabilitar um espaço?

J.P.: Atenção. A medida não reabilita o espaço. Isso pode ser polémico, mas não reabilita, porque aquilo é temporário. No dia a seguir está tudo exatamente como estava antes, ou seja, é um acontecimento que existe durante um determinado tempo e depois desaparece. São experiências que podem dar pistas para uma futura reabilitação. Isso sim. São experiências que têm sua validade e que começa a perceber porque começamos a perceber: “olha, isto aqui até funciona desta maneira”. Podendo surgir um projeto mais tradicional, com um desenho mais permanente e uma obra mais dura. O espaço pode então transformar-se noutra coisa porque houve uma experiência anterior que resultou e que se revelou útil para aquela área. Mas não é uma medida de reabilitação em si, é quase uma maquete à escala real. E aquilo que não esta a

funcionar pode ser corrigido facilmente, porque basta deslocar um elemento um pouco para o lado ou reorganizar o espaço. Por exemplo, originalmente as Zonas Pedonais Temporárias contemplavam um atravessamento automóvel. Podia-se atravessar a rua em alguns pontos específicos, mas isso rapidamente se revelou uma estupidez, porque passava toda a gente.

Aquilo que era suposto ser uma medida de contenção do tráfego automóvel não estava a resultar. As pessoas continuavam a passar e começou a haver problemas de segurança. No segundo fim de semana deixou de existir esse atravessamento, a rua passou a estar completamente bloqueada de um lado e do outro e só veículos de emergência podiam entrar. Este tipo de conclusões tira-se no terreno, porque nós, aqui em escritório, temos muitas boas intenções e achamos que as coisas vão funcionar muito bem, mas depois a realidade desmente-nos frequentemente. E estas medidas são boas precisamente porque podem ser corrigidas com facilidade, de um fim de semana para o outro conseguimos alterar coisas. No final desse período de experimentação conseguimos tirar conclusões mais robustas sobre o espaço e aí sim começar a desenhá-lo como deve ser, entrar em obra e modificar efetivamente o espaço

I.C.: Então esses usos temporários ajudam no desenvolvimento de projetos mais definitivos a longo prazo.

J.P.: Exatamente.

I.C.: Bem, eu acho que de perguntas já foram todas. Se tiver algum material que possa partilhar sobre as Zonas Temporárias seria bem útil e depois posso falar um pouco sobre minha proposta de dissertação, eu acho que ela vai muito ao encontro do projeto *A Rua é Nossa*, por ser algo temporário e que comunica também com a sociedade.

J.P.: Mas tu chegaste a ver a nossa programação?

I.C.: Eu vi mais a parte cultural, que acho que é a que tem mais divulgação. Da parte mais técnica não consegui encontrar muita coisa. Depois, se tiver algum arquivo...

J.P.: Tens uma tese bastante boa, se quiseres apontar. É do Rodrigo Vialmo, um compatriota teu. Do mestrado em Planeamento da FEUP, da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto. O Rodrigo fez a monitorização e uma dissertação de mestrado sobre o tema, muito completa. Ele acompanhou isto durante o Covid. Trabalhou conosco enquanto estagiário e fez uma boa dissertação. Abordou muito bem o tema.

I.C.: Sabe mais ou menos qual era o título ou onde posso encontrar?

J.P.: Não, tenho que te enviar. Nós não temos isto publicado em lado nenhum. (Arquiteto mostrou o documento no computador) A ideia foi fazer essas pinturas no pavimento, cada uma

tinha uma simbologia, estas zonas eram para colocar floreiras — umas floreiras grandes, uns vasos muito grandes. Isto servia para ser fácil para os operacionais da Câmara Municipal, todos os fins de semana, saberem onde tinham de pôr as floreiras. Esta sinalética estava distribuída por todas as ruas. Aqui, neste traço, ninguém podia pôr nada, porque era um canal que tinha de estar sempre desimpedido para permitir a passagem de uma ambulância ou de um carro de bombeiros. Depois havia estas zonas para colocar bicicletas, não tinha de ser exatamente naquele ponto, mas naquela área podiam pousar bicicletas ou outros elementos. Os quadrados eram as zonas onde os cafés podiam colocar mesas e cadeiras, funcionando como esplanadas. Esta sinalética estava distribuída por todo o espaço. Aqui também havia entradas de garagem, portanto nessas zonas não se podia colocar nada. Isto foi pintado em todas as ruas, era um verde muito claro. Se reparares no chão ainda aparecem alguns vestígios dessa pintura, na Avenida Rodrigues de Freitas ainda existe alguma coisa.

I.C.: Eu vi também que muitos jogos utilizados no programa eram da Associação Social Silveirinhos. Mas acho que isso já era um encargo da Cultura, não é?

J.P.: Sim, isso é da Ágora, que é uma empresa municipal.

I.C.: Eu já terminei a parte teórica do estudo preliminar e agora estou a propor um projeto que teria relação com as atividades feitas no programa *A Rua é Nossa*. A ideia do projeto é a criação de um jogo que se baseia muito nos jogos do pós-guerra. Naquela época, muitas áreas tinham sido bombardeadas e começou-se a perceber que as crianças se apropriavam desses espaços utilizando os destroços para criar as suas próprias formas de brincar. E até hoje esse desejo de criar e de se expressar não desapareceu, acredito que muitas vezes os espaços de jogo tradicionais acabam por limitar esse impulso da criança. Existem alguns projetos contemporâneos que usam essa abordagem efêmera para construir espaços ou impulsionar o seu uso. Um desses projetos aconteceu em Madrid, no frontão de Beti Jai, onde existia uma rua muito estreita e completamente abandonada e uma das propostas do concurso foi colocar areia ao longo de toda a rua para trazer essa sensação de liberdade. O projeto brincava também com as estações do ano, como Madrid não tem neve de forma muito marcada, a areia acabava por remeter para essa ideia de a criança brincar na neve, escorregar, criar formas, mas também fazia referência à praia e aos castelos de areia do verão. Então foi uma solução temporária, um uso experimental para perceber se aquilo realmente funcionava e, posteriormente, avaliar possíveis soluções definitivas. A minha dissertação teve uma motivação principal por conta de um projeto em Valência, desenvolvido pelo Fent Estudi, em que eles tentam adaptar a arquitetura existente

para trazer uma maior acessibilidade para as crianças, a partir de microintervenções com mobiliário em madeira, conseguiram transformar elementos já existentes. Então eles brincam muito com a relação entre o temporário e o existente. Um banco de praça, por exemplo, deixa de ser apenas um banco e transforma-se num objeto que a criança consegue escalar, saltar e explorar. Muitas vezes dizemos à criança “não jogue lixo no chão”, mas ao mesmo tempo não existe uma lixeira numa altura adequada para que ela consiga fazer isso sozinha. Ela precisa sempre da ajuda de um adulto. Então eles também desenvolveram mobiliário para tornar mais acessível o uso do espaço pelas crianças. E, por último, há o projeto do Richard Dattner, em Nova Iorque, no Central Park, chamado *Adventure Playground*, que resgata muito os ideais do pós-guerra. Ele implementa estruturas de madeira supervisionadas por um monitor responsável pelo espaço. As crianças utilizavam essas peças para construir aquilo que quisessem, unindo os elementos de madeira. No final do dia, as peças eram recolhidas e guardadas num armazenamento existente dentro do playground. Então, com base nesses projetos e nessa ideologia, pensei em reformular a minha ideia de projeto, também baseada em mobiliário de madeira, em que as crianças podem construir o seu próprio mundo. Ainda está numa fase muito inicial, não está perfeita, tem muitos recortes, muitas coisas ainda por resolver.

J.P.: Podes tentar fazer isso em corta-laser.

I.C.: Sim, é para ser feito em corta-laser mesmo, em MDF.

J.P.: Mas esse pequenino também já pode servir para fazer a maquete.

I.C.: Sim. Esta versão ainda não é a final, é mais uma experimentação da forma, ainda numa fase de estudo inicial. A partir destes mobiliários é possível fazer construções do que quiserem: casas, cadeiras, mesas... As formas foram pensadas para determinados usos, mas depois a criança tem liberdade para usar e montar aquilo da maneira que quiser. Então pode ir unindo peças, criando formas. Pode virar uma casinha, por exemplo. Aqui já encaixa para fazer um telhado. Ou então pode transformar-se numa mesa com cadeiras. A escala também foi pensada para atender à escala da criança. Posteriormente ainda vou investigar mais possibilidades, mas também pode funcionar como um barco. Enfim, a ideia é que as peças sejam usadas de maneiras livres, para que as crianças possam realmente explorar e sentir-se pertencentes ao processo de criar o próprio playground da maneira que desejarem.

Então a intenção é criar estes dispositivos pensando na escala, na leveza, na locomoção e na facilidade de manipulação, mas sem pensar demasiado no produto final, porque o produto final é a criança que vai decidir. Pensei em algumas formas que dão a possibilidade de construir algo, mas sem limitar exatamente o que deve ser feito. Acho que isso também segue um pouco

a lógica do Lego antigo, em que eram apenas peças para construir. Hoje em dia acaba por perder um pouco esse significado porque já se compra uma caixa com a imagem exata do que deve ser montado. Depois de montar aquilo, fica na prateleira e perde parte do uso.

J.P.: Mas sabes que há pessoas que fazem projetos inteiros em Lego, em 3D. Há quem faça construções completas. Querem fazer a Câmara Municipal, por exemplo, pegam na Câmara Municipal, desmontam aquilo tudo em peças de Lego, compram as peças e constroem o edifício inteiro.

I.C.: Sim, mas acho que isso acaba por ser mais uma apresentação do que propriamente um divertimento.

J.P.: Pois. Eu lembro-me que houve uma altura em que existiam grupos ligados ao Lego. Eles até fazem feiras em Paredes de Coura. É muito interessante porque já estão num nível quase profissional. “Vou fazer uma casa”, “vou fazer um projeto em Lego”. Já não é apenas pegar nas peças e brincar. Eles divertem-se, claro, mas já estamos a falar de adultos que fazem projetos de propósito para os construírem em Lego. O divertimento já está noutra escala, investem muito naquilo. É incrível a dimensão que uma peça que inicialmente servia apenas para encaixar uma na outra acabou por tomar. Mas percebo o que estás a dizer, esse jogo que já vem na caixa com tudo definido perde um bocado a piada depois de montado. Eu sou do tempo em que recebíamos um balde de Lego sem desenho nenhum, tinhas aquilo e fazias o que quisesse. Mas esta geração que cresceu com isso já está numa fase em que faz projetos completos para construir em Lego, e fazem coisas inacreditáveis. Fizeram até um Estádio do Dragão em Lego e meteram crianças do IPO a ajudar a construir, essa parte colaborativa de montar peças e construir em conjunto acaba por dar muita alegria a quem participa.

I.C.: E a ideia também é fazer peças de diferentes tamanhos porque elas vão ter diferentes pesos. Assim, crianças de várias idades conseguem interagir juntas. O que foi observado nos playgrounds do pós-guerra era muito isso: crianças de várias idades trabalhando em conjunto para construir alguma coisa. É isso que estou tentando trazer também, não apenas para as crianças, mas também para os pais e acompanhantes, para que todos possam participar dessa construção.

J.P.: Depois há aí outra questão. Isto é um projeto académico e vale o que vale. Vais terminar, receber uma nota e ficar mais ou menos contente. Mas enquanto projeto mais sério, até comercial, pode tornar-se uma coisa muito interessante. Pode valer a pena investir nisso, pensar nessa possibilidade. Depois vais ter que fazer testes, quando tiveres uma solução mais

ou menos fechada, convém fazeres o registo da peça, porque senão alguém pega na ideia. Existe o INPI, o Instituto Nacional da Propriedade Industrial, fazes o registo e depois vais evoluindo no sentido de construir um protótipo para testar. Um dos problemas das construções em espaço público é precisamente a diferença entre a teoria e a realidade. Nesta fase estás a fazer um estudo, e isso é ótimo, mas acho que o projeto tem pernas para ir além do académico e tornar-se algo real, implementado no terreno. Quando fazemos um projeto académico, podemos pensar apenas numa solução conceptual que termina no momento da defesa da tese. Ou então podemos pensar numa solução que realmente pode ser utilizada por alguém. E nessa segunda fase vale a pena investir algum trabalho e paciência, fazer protótipos, validar com quem tem de validar. Porque quando envolve crianças há sempre muitos cuidados, há sempre surpresas. Um encaixe pode funcionar muito bem em teoria, mas depois em espaço público alguém vai dar um pontapé, tentar estragar ou até queimar aquilo. O espaço público é um sítio onde as coisas precisam de ser suficientemente resistentes para sobreviver e continuar seguras para as crianças. Portanto, deixo esse alerta e esse cuidado para o desenvolvimento do processo, não sei se a tua intenção é levar isto muito longe ou se é apenas uma reflexão para a tese.

I.C.: Assim, eu tenho o desejo de continuar com esse projeto futuramente. Mas, como tenho o prazo da entrega da dissertação, prefiro finalizar tudo agora e posteriormente avaliar essa possibilidade.

J.P.: Estou-te a dizer isto porque, para nós, interessa sempre ouvir essas ideias. No fim do dia, o que nós queremos é dar soluções às pessoas que vivem na cidade do Porto. Mostrar uma dissertação é muito bom para ti e nós ficamos contentes que tenhas uma boa nota, mas, para o cidadão que está lá fora, para as crianças, é interessante, mas ninguém consegue brincar com nada, e é pena quando existe uma ideia engraçada, uma ideia de produto que pode ser útil, e ela ficar apenas numa dissertação, vale a pena tentar levá-la mais longe. Até podes chegar à conclusão de que é impossível, porque às vezes é. O material pode estar pensado em madeira, mas depois percebes que, por alguma razão, as farpas obrigam a mudar para outro material, e esse processo demora tempo. Nem sempre é um processo tão agradável porque aparecem problemas que inicialmente não imaginamos. Mas é muito útil quando, no fim, alguém realmente consegue utilizar aquilo, seira uma pena perder-se apenas numa dissertação de mestrado.

I.C.: Sim, eu tenho interesse em desenvolver isso futuramente. Acho que esta fase da dissertação também é muito importante para explorar a parte teórica, como referiu, mas depois consigo realmente dedicar-me a pôr em prática e desenvolver o projeto.

J.P.: Vale a pena, depois de fazeres o registo, falares com empresas do setor. Porque senão há muitas empresas que te roubam as ideias, vale a pena dizeres: “Tenho este projeto, estão interessados em desenvolvê-lo comigo?”. Depois, eles têm meios para produzir protótipos, metodologias de teste e uma série de ferramentas às quais tu não tens acesso. Mas, se desenvolveres uma parceria, pode tornar-se algo muito interessante. Tu passas a ter um projeto implementado no terreno e eles também ganham um produto para vender. Depois definem royalties ou o que fizer sentido entre vocês, mas é importante porque é um produto que pode realmente ter utilidade.

I.C.: E acha que realmente funcionaria nestes eventos de uso temporário?

J.P.: Funciona, diria até que poderia funcionar noutros contextos também. Nestes eventos funciona bem porque são ambientes controlados. Há sempre alguém a supervisionar, um monitor, alguém que percebe se uma peça está a desaparecer, porque esse pode ser um dos problemas. Num jardim qualquer, ao fim de uma semana já não tens peças, estão todas em casa de alguém, o espaço público é esse território de conflito. Portanto, sim, teria de ser num ambiente controlado, onde as pessoas podem montar e desmontar as peças, ou então num espaço fechado, um parque temático, um parque controlado, onde ninguém sai com as peças, mas há vários locais em que acho que isso poderia funcionar. O que tens de fazer é fechar a ideia, ter poucas dúvidas sobre o que aquilo é e como queres que funcione. Por exemplo: “A peça tem este formato, esta altura, funciona desta maneira.” E depois fazer uma apresentação da ideia. A partir daí, contactar empresas que trabalham com este tipo de material, existem várias, se fores ao Google, encontras facilmente. A Play Planet, por exemplo, é uma empresa de Lisboa que aposta muito em soluções inovadoras, mais fora do tradicional escorrega e baloiço é um contacto interessante para fazer, embora existam outras. Depois, o processo passa por desenvolver a peça em conjunto com a empresa, porque o produto final acaba sempre por ser diferente daquilo que imaginamos inicialmente. Depois há também toda a questão técnica, quando envolve crianças, torna-se mais complicado, e eles ajudam-te a adaptar a peça para cumprir tudo isso. Vale a pena fazer esse investimento.

I.C.: E depois, para entrar no programa, isso acontece quando já estiver tudo finalizado?

J.P.: Sim. Imagina que consegues fazer um protótipo. A empresa pode depois apresentar aquilo e dizer: “Temos aqui uma solução que pode ser utilizada.” E, por exemplo, pode-se tentar implementar isso numa experiência temporária na rua, pode ser uma coisa interessante.

I.C.: Certo. Eu vou desenvolver melhor essa ideia. Muito obrigada pelo tempo e pelas indicações, me ajudaram muito.

J.P.: De nada, boa sorte. Veja também essa questão do Francis Alÿs, porque esses projetos mais concretos de utilização no terreno são muito interessantes, mas essa abordagem mais teórica e conceptual também ajuda a dar consistência ao projeto e à dissertação. Eu gosto que a abordagem seja feita em todas as dimensões, não apenas na parte prática, mas também na parte teórica e conceptual.

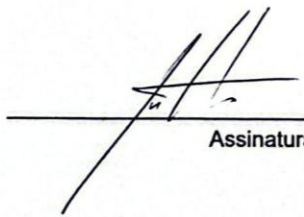
I.C.: Vou pesquisar mais sobre, muito obrigada pela atenção.

Eu, Isabella Silva de Carvalho, na qualidade de Arquiteta, (cargo/função), declaro que fui devidamente informado/a por Isabella Silva de Carvalho, estudante do Mestrado Integrado em Arquitectura na Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, sobre a realização da entrevista no âmbito da sua dissertação intitulada:

"A cidade como playground: Repensando os Espaços Urbanos como Arquitectura Efémera".

A entrevista tem como objectivo recolher informação, testemunhos e reflexões sobre os espaços públicos na cidade do Porto, para fins exclusivamente académicos. Autorizo que a entrevista seja gravada (áudio) para efeitos de transcrição e o conteúdo da entrevista seja utilizado na dissertação de mestrado da investigadora.

Porto, 20 de fevereiro de 2026


Assinatura do/a entrevistado/a

A Cidade como Playground: Repensando os espaços
Urbanos como Arquitetura Efêmera

Isabella S. de Carvalho

FACULDADE DE ARQUITETURA

