

Ana Luzia Ribeiro Mello

O BRINQUEDO DO PARQUE:  
UM CONCEITO LÚDICO COMO ARTE DO REAPROVEITAMENTO

Dissertação apresentada ao Instituto de Artes da  
Universidade Paulista Júlio de Mesquita Filho,  
como exigência parcial para obtenção do título  
de mestre em Artes Visuais. Linha de pesquisa:  
Processos e Procedimentos Artísticos. Área de  
concentração: Artes Visuais

**Prof. Dra. Clíce de T. Sanjar Mazzilli**  
Orientador

**São Paulo**  
**2008**

# **Livros Grátis**

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

**Ficha Catalográfica**

Mello , Ana Luzia Ribeiro

O brinquedo do parque: um conceito lúdico como arte do reproveitamento/ Ana Luzia Ribeiro Mello - São Paulo: UNESP /Instituto de Artes, 2008.

115 f. : 115 il.

Orientador: Prof. Dra. Clíce de T. Sanjar Mazzilli

Trabalho Equivalente (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes, 2007. Referências bibliográficas: f. 117 – 119.

1. Parque Infantil. 2. Brinquedos Lúdicos.

3. Reaproveitamento de materiais urbanos

Tese. Universidade Estadual Paulista,

Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes.

### **Banca examinadora:**

Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira

Prof. Dr. Sérgio Régis Moreira Martins

Prof. Dra. Clíce de T. Sanjar Mazzilli

## DEDICATÓRIA

Dedico esta pesquisa ao meu filho que muito me inspirou, à minha mãe, e aos meus irmãos que souberam me compreender e me retribuíram com amor e carinho.

Em especial aos meus melhores amigos, que me foram de muito grande ajuda e apoio.

E finalmente a meu pai, mesmo estando em outro plano, por ter me servido como estímulo ao meu estudo.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço ao DEPAV- Departamento de Parques e Áreas Verdes da Prefeitura Municipal de Santo André pela oportunidade de analisar e estudar cada passo da equipe da “Fabriq” e das montagens e instalações dos brinquedos e suas dedicações tão admiráveis.

Em especial aos colegas da equipe Marcos Antônio Corregio e Arquiteto Adriano Aristides.

Agradeço infinitamente à Prof. Dra. Clíce de T. Sanjar Mazzilli que me ajudou a desbravar o tema e incentivou o renascer de um arquiteto -artista.

### Resumo

A pesquisa aborda como reflexão; os aspectos lúdicos do brinquedo do parque, tendo a criança, excepcionalmente, como ponto referencial, e incorpora a importância do reaproveitamento de materiais nesta interligação.

Aponto como referência, a artista e designer Elvira de Almeida, (um ícone em termos de espírito lúdico e imaginário poético), trazendo fotos e textos explicativos de suas esculturas-brinquedos.

Tendo o recorte da pesquisa direcionado-se a brinquedos existentes, através de consultas a diferentes parques da região de Santo André, contendo imagens e especificações, possibilitando a compreensão do teor de cada brinquedo e de suas propriedades materiais.

Dois dos projetos são investigados como estudo de caso, pela relevância de seus processos construtivos em reaproveitamento de materiais: a Serpente e a Casa do Tarzan, brinquedos montados no Parque do Ipiranguinha em Santo André.

## Abstract

The research approaches as reflection; the ludic aspects of the toy of the park, focusing the child, exceptionally, as a reference point, and it incorporates the importance of the recycle of materials in this interconnection.

As reference, the artist and designer Elvira de Almeida, (an icon in terms of ludic spirit and poetic imaginary), bringing explanatory pictures and texts of her sculpture-toys.

Having a fragment of the research been addressed to existent toys, through consultations to different parks of Santo André's area, containing images and specifications, making possible the understanding of the tenor of each toy and of their material properties.

Two of the projects are investigated as case study, for the relevance of their constructive processes in recycle of materials: the Serpent and the House of Tarzan, mounted toys in the Park of Ipiranguinha in Santo André.

## **Sumário**

<b>1.-Introdução.....</b>	<b>13</b>
<b>2. - Registro e descrição da concepção da obra artística da escultora e designer Elvira de Almeida.....</b>	<b>17</b>
<b>2.1 - Fundamentação da pesquisa com relação ao repertório lúdico da escultora designer.....</b>	<b>28</b>
<b>3.- Breve conhecimento da região da cidade de Santo André e dos principais parques do Município.....</b>	<b>31</b>
<b>4. Alguns brinquedos desenvolvidos pela Pref. Municipal de Santo André.....</b>	<b>39</b>
<b>4.1- Parque Regional da Criança – Palhaço Estrimilique .....</b>	<b>39</b>
a) Foguete.....	39
b) Escorrega de centopéia – tobogã .....	42
c) Cobra – escorrega de talude.....	44
d) Jacaré.....	46
e) Casa do tarzan .....	49.
f) Trenzinho e a ponte.....	50
g) Robô.....	52
h) Estação do brincar.....	54
i) Tartaruga.....	57
<b>4.2 – Parque Celso Daniel.....</b>	<b>60</b>
a) Gangorra polvo.....	61
b) Elefante.....	62
c) Boitatá.....	64
d) Dinossauro.....	66
e) Teia de aranha.....	69

<b>4.3-Parque Central</b> .....	71
a) Escorrega de talude.....	73
b) Parede de escalada.....	75
c) Aranha - estação do brincar.....	77
d) Geodesia – gangorra polvo.....	79
e) Ponte.....	81
<b>4.4-CESA - Centro Educacional de Santo André - Secretaria de Educação e Formação Profissional</b> .....	83
<b>4.4 – Cesa Parque Erasmo</b> .....	84
a) Ponte.....	85
b) Escada Santos Dumond .....	86
c) Estação do brincar.....	87
<b>4.5 – Cesa Cata Preta</b> .....	88
a) Trepá-trepá gigante.....	88
b) Escorrega bombeiro gigante.....	89
c) Casa do tarzan.....	90
<b>5 . A arte da criação do brinquedo</b> .....	92
<b>5.1 - Construção dos brinquedos na região de Santo André - SP: Reuso de materiais - uma alternativa, e um desafio à criatividade</b> .....	93
<b>5.2 – A criação dos brinquedos: uma experiência - Parque do Ipiranguinha</b> .....	97
<b>5.3 – Registro de criação do brinquedo - "Casa do Tarzan"- uma experiência no Parque do Ipiranguinha</b> .....	100
<b>5.4 – Registro de como foi criado o brinquedo "Serpente" : Pq. do Ipiranguinha</b> .....	107
<b>6 . Reflexões Finais</b> .....	113
<b>7 . Referências Bibliográficas</b> .....	119

## Lista de Figuras

Fig1 - Foto - Vista área do escorregador - "Parque Central" .....	13
Fig. 2 - Foto: " Parque Central" – Santo André – São Paulo. 19/01/2007.....	14
Fig. 3 – Foto : Parque Central –" Pista" – Santo André-SP – 19/01/2007.....	16
Fig.4 - Foto: "Transformando a natureza". A autora com suas esculturas. Técnica mista - Elvira de Almeida .....	18
Fig.5 - Ilus trações: "Croquis de um segundo espaço lúdico imaginário" - Elvira de Almeida .....	21
Fig.6 - Ilus trações: "Desenhos e foto de detalhes das cabeças dos totens" - Elvira de Almeida .....	22
Fig. 7 - Ilustrações: "Estudo de mirante realizado para vários locais à partir de 1989" - Elvira de Almeida .....	23
Fig. 8 – Foto : "Criação da artista e designer – "O carrossel", 1989 - Elvira de Almeida .....	29
Fig. 9 - Fotos: "Caminhos do Parque" - Parque Central" – Santo André – São Paulo. 19/01/2007.....	32
Fig. 10 - Fotos: "Árvores – Parque do Ipiranguinha" – Santo André – São Paulo. 23/05/2007.....	33
Fig. 11 - Fotos: "Lago- Parque Central – Santo André – São Paulo. 22/12/2006.....	35
Fig. 12 - Fotos: "Foguete" - Parque Regional da Criança" – Santo André – São Paulo. 04/08/2007.....	39
Fig. 13 - Fotos: "Foguete" - Parque Regional da Criança" – S.A. 04/08/2007.....	40 / 41
Fig. 14 - Fotos: "Centopéia" - Parque Regional da Criança" – S. A. 04/08/2007.....	42
Fig. 15 - Fotos: "Centopéia" - Parque Regional da Criança" – S. A. 04/08/2007.....	43
Fig. 16 - Fotos: "Cabeça cobra" - Parque Regional da Criança" – S. A. 04/08/2007.....	44
Fig. 17 - Fotos: "Língua da cobra" - Parque Regional da Criança" – S. A. 04/08/2007.....	45
Fig. 18 - Fotos: "Jacaré" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007.....	46
Fig. 19 - Fotos: "Jacaré" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007.....	47
Fig.20 - Fotos: "Jacaré" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007.....	48
Fig.21 - Fotos: "Casa do Tarzan" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007.....	49
Fig.22 - Fotos: "Trenzinho" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007.....	50
Fig.23 - Fotos: "Trenzinho" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007.....	51
Fig.24 - Fotos: "Robô" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007.....	52
Fig.25 - Fotos: "Robô" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007.....	53
Fig.26 - Fotos: "Estação do Brincar" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007.....	54
Fig.27 - Fotos: "Estação do Brincar" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007.....	55
Fig.28 - Fotos: "Estação do Brincar" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007.....	56
Fig.29 - Fotos: "Tartaruga" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007.....	57

Fig.30 - Fotos: "Tartaruga" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007.....	58
Fig.31 - Fotos: "Tartaruga" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007.....	59
Fig.32 - Fotos: "Acesso para parque" - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007.....	60
Fig.33 - Fotos: "Gangorra Polvo" - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007.....	61
Fig.34 - Fotos: "Elefante" - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007.....	62
Fig.35 - Fotos: "Elefante" - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007.....	63
Fig.36 - Fotos: "Boitatá" - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007.....	64
Fig.37 - Fotos: "Boitatá" - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007.....	65
Fig.38 - Fotos: "Dinossauro" - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007.....	66
Fig.39 - Fotos: "Dinossauro" - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007.....	67
Fig.40 - Fotos: "Dinossauro" - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007.....	68
Fig.41 - Fotos: "Teia de aranha" - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007.....	69
Fig.42 - Fotos: "Teia de aranha" - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007.....	70
Fig.43 - Fotos: "Concha Acústica" - Parque Central" – Santo André. 19/01/2007.....	71

Fig.44 - Foto aérea " Parque Central" – Santo André – São Paulo. 27/09/2006 – fonte – DEPAV- SA.....	72
Fig.45 - Fotos: "Escorrega de talude" - Parque Central" – Santo André. 19/01/2007.....	73
Fig.46 - Fotos: "Escorrega de talude" - Parque Central" – Santo André. 19/01/2007.....	74
Fig.47 - Fotos: "Parede de escalada" - Parque Central" – Santo André. 19/01/2007.....	75
Fig.48 - Fotos: "Parede de escalada" - Parque Central" – Santo André. 19/01/2007.....	76
Fig.49 - Fotos: "Aranha – Estação do brincar" - Parque Central" – Santo André. 19/01/2007.....	77
Fig.50 - Fotos: "Aranha – Estação do brincar" - Parque Central" – Santo André. 19/01/2007.....	78
Fig.51 - Fotos: "Geodesia – gangorra polvo – Estação do brincar" - Parque Central" – Santo André. 19/01/2007.....	79
Fig.52 - Fotos: "Geodesia – gangorra polvo – Estação do brincar" - Parque Central" – Santo André. 19/01/2007.....	80
Fig.53 - Fotos: "Ponte" - Parque Central" – Santo André. 19/01/2007.....	81
Fig.54 - Fotos: "Ponte" - Parque Central" – Santo André. 19/01/2007.....	82
Fig.55 - Fotos: "Ponte" – Parque Erasmo – Santo André. 06/08/2006- Fonte DEPAV .....84	84
Fig.56 - Fotos: "Ponte" – Parque Erasmo – Santo André. 11/05/2007.....84	84
Fig.57 - Fotos: "Ponte" – Parque Erasmo – Vista lateral esquerda - Santo André. 11/05/2007.....	85

Fig.58 - Fotos: "Escada Santos Dumont" – Parque Erasmo – Detalhe - Santo André. 11/05/2007.....	86
Fig.59 - Fotos: "Estação do brincar" – Parque Erasmo – Detalhe - Santo André. 11/05/2007.....	87
Fig.60 - Trep-trepa- gigante" – Parque Cata Preta – 11/05/2007.....	88
Fig.61 - Bombeiro- gigante" – Parque Cata Preta – 19/01/2007.....	89
Fig.62 - Fotos - "Casa do Tarzan" – CESA- Cata Preta – Detalhes da escada, estrutura e passagem do brinquedo - 18/05/2007.....	90
Fig.63 - Fotos - "Casa do Tarzan" – CESA- Cata Preta – Detalhes vista e entrada do brinquedo - 18/05/2007.....	91
Fig.64 - Foto - "Parque do Ipiranguinha" – Centro de Santo André - 06/08/2007.....	94
Fig.65 – Levantamento Planialtimétrico do Pq. do Ipiranguinha – fonte – P.M.S.A .....	95
Fig.66 - Ilustrações: "Croqui – árvore – brinquedo Casa do Tarzan" - 05/2007.....	96
Fig.67 - Foto - - "Parque do Ipiranguinha"- árvores – Centro de Santo André - 06/08/2007.....	97
Fig.68 - Foto - - "Parque do Ipiranguinha"- levantamento de área para intervenção – Centro de Santo André - 06/08/2007.....	100
Fig.69 –70 –71 –72 – 73 – 74 - Foto - "Montagem da Casa do Tarzan - Parque do Ipiranguinha" – Centro de Santo André - 06/08/2007.....	101 à 106
Fig.75 - Ilustrações: "Croqui – Serpente – brinquedo – Pq. do Ipiranguinha - 05/2007.....	107
Fig.76 –77 –78 –79 – 80 - Foto - "Montagem do brinquedo Serpente - Parque do Ipiranguinha" – Centro de Santo André - 06/08/2007.....	108 à 112
Fig.81 - Fotos - "Pista de skate" – CESA- Cata Preta Criança se diverte na pista - 18/06/2007.....	114



Fig. 1: Foto - Vista área do escorregador talude - "Parque Central" – Santo André – São Paulo. 19/01/2007

## 1 - Introdução

No tempo de nossos avós, a vida das crianças era nas calçadas, ruas, praças, nos muitos terrenos descampados da cidade e nos sítios e fazendas do interior. As brincadeiras eram mais simples, porém muito divertidas. E é justamente desta maneira que me recorro da minha infância: como criança, num momento de expressão, exercendo a liberdade de ser.

Através da brincadeira é possível descobrir os limites do corpo, afinar a afetividade e, por que não, lidar com as frustrações. Em função da importância dessa atividade para a criança um elemento especial precisa merecer a atenção: o brinquedo.

*A essência do brincar não é um "fazer como se" mas um "fazer sempre de novo", transformação da experiência mais comovente em hábito.* (WALTER, 1984, p. 75)

Brincar é nossa primeira forma de conhecimento. O conhecimento, entendido como um jeito as pessoas se expressam; é o modo como as crianças brincam e como os adultos vivem, trabalham, fazem arte.

No brincar a criança lida com a sua realidade interior e sua tradução livre da realidade exterior; é também o que o adulto faz quando está escrevendo, lendo poesias, exercendo sua religião...

Quando criança, vivenciei um dos momentos mais marcantes e mágicos da minha vida. Meu pai nos deu de presente uma “roda gigante” (1) de madeira, confeccionada por ele mesmo; esta transformou a essência da minha infância e me deu a certeza nítida de que os objetos assumem um grande significado dentro do contexto de vida de uma criança.

Naquela época dedicava horas construindo brinquedos com materiais que não serviam mais para os adultos. Um chinelo velho, uma lata de óleo vazia, tábuas velhas; fazia assim nascer um armarinho ou uma casinha de bonecas. Na minha natureza de criança, nada se perdia tudo se transformava.

Mas a verdade é que as crianças de hoje em dia, principalmente as de classe média, não trazem consigo a mesma atração pelos brinquedos com os quais brincávamos antigamente, nem os sentem tal como os sentíamos, devido ao efeito do avanço da indústria cultural aliada ao hipnótico poder da mídia e da tecnologia.

Ao conhecer esse universo, descobrimos que o brinquedo é muito mais que entretenimento. É acima de tudo, um processo cultural que forma, amplia e estabelece valores.

Na definição final deste trabalho, objetivei um caminho específico para a pesquisa. Desta seleção resultou a adequação aos modelos da pesquisa de campo, focando o “Brinquedo do parque” como objeto de estudo.



Fig. 2 - Foto: “ Parque Central” –Ciclovía – Santo André – São Paulo. 19/01/2007

(1) – Como referência deste brinquedo (construída em 1973) apresentei a “roda gigante” em forma de croqui na capa deste trabalho.

O BRINQUEDO DO PARQUE: UM CONCEITO LÚDICO COMO ARTE DO REAPROVEITAMENTO pesquisa pertinente à área de artes na linha de pesquisa em processos e procedimentos artísticos, gira em torno do resgate da “arte de brincar”, da construção de brinquedos a partir de refugos de materiais disponíveis, mostrando a importância do reaproveitamento de materiais e objetos descartados pela cidade.

O recorte da pesquisa foi direcionado a brinquedos de diferentes parques da região do município de Santo André. O presente trabalho, traz levantamentos destes brinquedos - criados pelos próprios técnicos desta prefeitura - sendo, o mesmo, objeto de análise desta pesquisa, aproveitando assim, os já existentes e disponíveis. Conseqüentemente me permitindo colher informações de cunho teórico, às quais acrescentei representações em imagens (fotos) explicativas fornecendo elementos que facilitaram a compreensão do teor de cada brinquedo.

O levantamento descritivo deste material fornece alguns elementos básicos para a definição de uma área de recreação, tais como: raio de abrangência, vocação, caráter do equipamento,

distribuição dos brinquedos e as possibilidades de acoplamento entre eles.

Dos estudos de caso, deram-se a partir da construção de dois brinquedos produzidos pela P.M.S.A, na sua própria oficina (FABRINQ). Neste plano, o envolvimento direto, girou em torno da função de colaboradora, exercida no departamento, que possibilitou a utilização de instrumentos para coleta de dados, dentro da disponibilidade da mesma.

Esta abordagem estará relacionada aos materiais e técnicas construtivas de brinquedos existentes, visando no ambiente do parque:

1º - Observação : Estudar a criança (desafios, habilidade, escaladas, imaginação, sensações...etc.)

2º - Técnica : tecnologia , materiais apropriados.

3º - Conceito : reaproveitamento de materiais

4º- Linguagem : essência arquitetônica , cor, textura, design, relação, proporção e arte.

Nesta linha de pensamento, depois de me perder na questão do brincar, optei por esta pesquisa, que estivesse mais voltada para a minha atuação profissional. Com ela pude estudar simultaneamente as preocupações relativas à busca do conhecimento cultural e artístico e, por outro lado, ao mesmo tempo, planejar e desenvolver uma proposta de vivências lúdicas. Vivências como aquelas em que é possível brincar com alto nível de conhecimento cultural, estabelecendo um diálogo entre as mesmas, através do mundo das artes visuais.

Neste estudo aponto a necessidade de intervir na valorização dos espaços lúdicos, na percepção sensorial e na diversidade de materiais, transformando o parque infantil, em local onde as brincadeiras do imaginário se tornam ilimitadas para as crianças.



Fig. 3 - Foto: " Parque Central" – pista cooper– Santo André – São Paulo.  
19/01/2007

## **2 - Registro e descrição da concepção da obra artística da escultora e designer Elvira de Almeida**

Elvira de Almeida foi escultora e designer, formada pela FAAP - Fundação Armando Álvares Penteado em 1978, foi professora e doutora da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP, onde lecionou até 1993. Trabalhou com projetos de praças e outros espaços lúdicos ambientais, além de esculturas de menor porte, enfatizando a reciclagem de materiais abandonados, revitalizando-os através de uma arte lúdica. Faleceu em 1998, deixando o espírito de criação de espaços lúdicos como contemplação de sua arte pública.

As imagens analisadas, bem como os desenhos (croquis) e maquetes das praças e espaços públicos projetados pela artista, nos permite compreender o espírito alegre e colorido que rege seus projetos. Recolhendo pedaços de coisas, reciclando materiais desprezados pela sociedade contemporânea, a escultora foi desenvolvendo um sofisticado trabalho de "bricolage", produto de novos mundos e de novas realidades.

Com olhar de poeta, avesso aos estereótipos, compõe seu próprio repertório, enriquecidos pelos diferentes traços culturais presentes na cidade. Apropria-se de imagens materiais e processos construtivos, no seriado da bricolage, para transformá-los em arte.

*"Quando eu era pequena, meu pai tinha um sítio", conta a artista. "Adorava subir em árvores, brincar, imaginar. Fico pensando como deve ser triste não conviver com tudo isto. Daí, a razão de tentar despertar esse mundo para a garotada através dos parques e praças que existem na cidade."* (ALMEIDA, 1985, p. 20)



Fig-4 1 ALMEIDA, Elvira de, *Arte Lúdica*—São Paulo: EDUSP/ FAPESP,1997.  
Foto: "Transformando a natureza". A autora com suas esculturas.  
Técnica mista: entalhe, marchetaria em toras de madeira de lei e inserção de ferramentas.  
1981 dimensões médias : h=1.5m, d= 0,2m foto de Raul Augusto Garcez Pereira

De um modo geral, tanto nos trabalhos de mestrado como no de doutorado, podemos averiguar que a autora defende os espaços lúdicos como sendo uma maneira de educar as pessoas ... “É minha maneira de tentar interagir com as pessoas que freqüentam os parques mas não vão as galerias de arte e nem aos museus. É esse o caminho que escolhi para produzir uma arte democrata, ao alcance dos olhos, do corpo e do espírito de qualquer cidadão. Procuro criar lugares onde as comunidades que tradicionalmente não teriam acesso ao poder possam exercitar seu corpo criativamente, com alegria e imaginação, estabelecendo um diálogo entre si através das artes visuais”... (ALMEIDA, 1985, p. 23)

Nas observações obtidas no processo de pesquisa a respeito de sua obra, notou-se que a sua dissertação esta voltada para uma reflexão sensitiva a um processo de construção do design: ...”Dentro do universo restrito da experiência vivida, no convívio com os usuários desses espaços lúdicos estabeleceu-se para mim, uma relação de -” aprender a aprender “-, entre minha realidade de designer e o mundo das crianças. Interagindo com o imaginário

*infantil, desvendando e concretizando seu potencial criativo, ia concebendo os projetos, o designer enquanto a criança o transformava em brinquedo, devolvendo-me assim, o meu tempo de infância.”... (ALMEIDA, 1985, p. 26)*

A artista apresenta uma visão muito interessante sobre a função das brincadeiras na infância... “ *Induzir a criança a pensar e sentir com os olhos, a mão o corpo todo, dando vida a um cenário lúdico feito de carrosséis, tótems, árvores pássaros...O espaço lúdico deve tornar a criança ativa através da brincadeira livre, sensorial e criativa, deve também criar situações - estímulo à expressão lúdica, como possível alternativa ao comportamento consumista e passivo da criança urbana*”... (ALMEIDA, 1985, p. 28)

O texto, mostra de que maneira o brinquedo convida a criança à brincadeira, como induz, quando a cerceia, quais os elementos e configurações que valorizam a construção do imaginário. Enfim, de que maneira a criança percebe o espaço do brincar e como favorece as brincadeiras infantis.

Essa reflexão, para a autora, abrange ainda, uma pesquisa de repertório lúdico e todo o imaginário poético que serviu como referência cultural, sendo um “redesenho do brincar”, a partir de suas próprias experiências.

Elvira consegue, algumas vezes, transformar as esculturas, em personagens que conversam com o usuário e, outras vezes, em objetos, ambientando o cenário. As árvores-pássaros e os tótems (fig. 6), por exemplo, com suas formas que sugerem animais e figuras pitorescas, permitem a elaboração de analogias a partir do repertório de cada um, enriquecendo culturalmente na própria brincadeira.

Para a autora esse apelo à brincadeira, estimula a expressão física e a imaginação criadora, induz à representação estética e não simplesmente ao movimento corporal repetitivo das experiências ligadas ao automatismo dos “parques de diversões” e playgrounds que se conhece.

A autora projeta os espaços de brincar nos parques para que sejam cenários lúdicos. Esses são lugares de expansão da fantasia, onde o usuário é autor e ator, ao mesmo tempo, das diferentes peças encenadas, conforme a exploração que faz de seu imaginário.

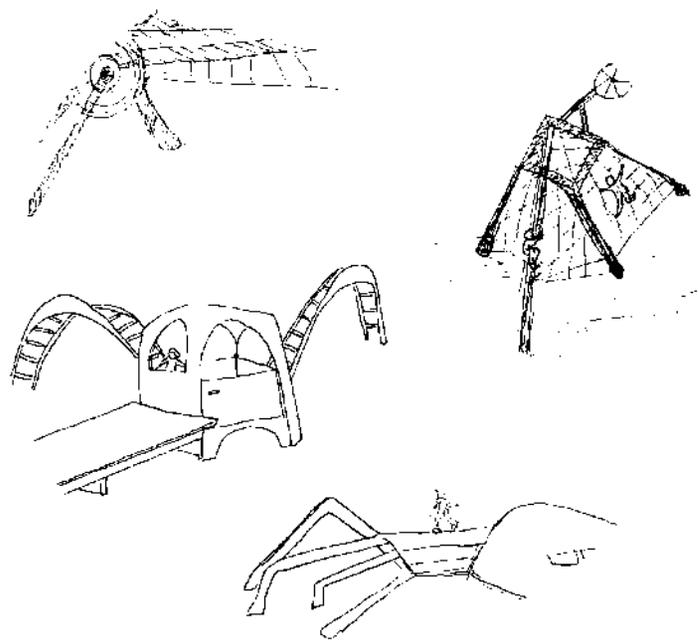


Fig. 5 - ALMEIDA, Elvira de, *Arte Lúdica* – São Paulo: EDUSP/ FAPESP, 1997.  
Ilustrações: Croquis de um segundo espaço lúdico imaginário,  
a partir da visita ao depósito de sucatas da prefeitura de São Paulo. 1989.

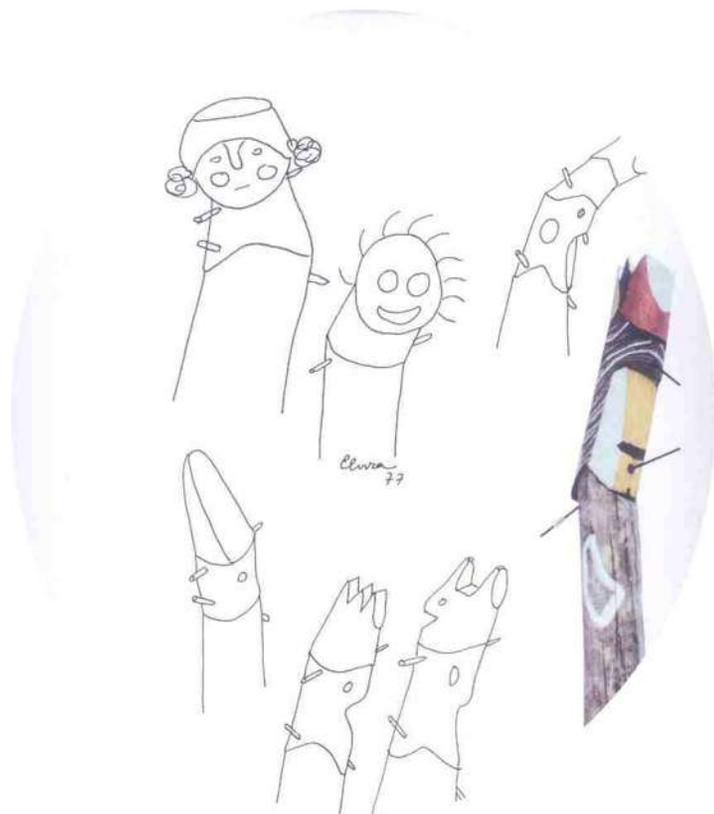


Fig.6 - ALMEIDA, Elvira de, *Arte Lúdica* – São Paulo: EDUSP/ FAPESP, 1997.  
desenhos e foto de detalhes das cabeças dos totens. 1977.  
dimensões totais das peças, h=5m , d= 0,2m

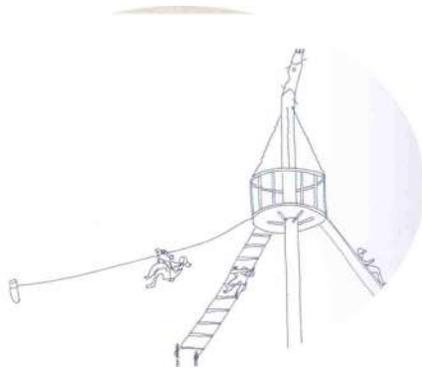


Fig. 7 -ALMEIDA, Elvira de, *Arte Lúdica* – São Paulo: EDUSP/ FAPESP,1997.  
ilustrações: estudo de mirante realizado para vários locais à partir de 1979.  
Foto mirante, 1989 – dimensões h=7m, c=10m

No processo de criação dos brinquedos a escultora, observou que nos ambientes foram usados como técnicas básicas: a observação do participante, entrevistas, fotografias e os desenhos das crianças envolvidas no processo. A partir daí, ela procurou analisar a forma de inteligência e interação dos usuários com os brinquedos. Foram analisados dois tipos de processos:

1º - processo de produção

2º - processo de uso – relação com o contexto

Para este roteiro metodológico, procurou analisar as seguintes etapas:

1. Levantou o repertório lúdico e cultural das crianças;
2. Propôs para a cidade de Osasco, os elementos mais significativos na linguagem das esculturas lúdicas;
3. Realizado o projeto, verificou a interação afetiva dessas crianças com os brinquedos propostos, ou seja, como o

repertório das crianças com os brinquedos propostos interage com o da autora como designer;

4. Verificou, ainda, a inteligência dos brinquedos. Como as crianças compreenderam os brinquedos e se apropriaram do espaço gerado por estes, expressando-se através do pensamento analógico.

*“...É muito difícil refletir sobre a própria experiência, analisar uma postura metodológica, lembrar os passos percorridos, e em todo o caminho, ler o fio condutor, nem sempre ordenado e lógico, muitas vezes anárquico, no mais das vezes uma intervenção poética, de longe, a contribuição social e concreta, sempre sonhada..”* (ALMEIDA, 1985, p. 30) „

Neste parágrafo a autora, demonstra a dificuldade em resgatar todo o processo de criação.

Com este princípio, Elvira começou a verificar, no plano sensível, o uso dos brinquedos em parques públicos, praças, clubes e centro de diversões em São Paulo. Estava à procura de espaços que configurassem o parquinho infantil na faixa etária de 3 a 12 anos. Buscava algo que fosse praça-parque, espaço coletivo de brincadeiras, festas e eventos culturais.

Observou vários parquinhos de todas as camadas sociais e também brinquedos improvisados em escolas e na periferia da cidade. Fez o levantamento dimensional desses brinquedos e da relação antropométrica das crianças que os utilizam.

Na análise desses espaços, percebeu o comportamento das crianças, "... correm de um lado para o outro, sobem, descem, dependuram-se. Estão atentas á estímulos visuais, táteis, sonoros, olfativos..." Aprendi, observando todos estes locais, que qualquer criança gosta de brinquedos que estimulem sua fantasia; ela busca

*liberdade de movimentos e constantes desafios. Busca emoções perigosas, quer subir, escorregar, girar, imaginando sempre outros mundos.."* (ALMEIDA, 1985, p. 33)

Através da experimentação, a criança aprende a controlar seus movimentos e estabelecer ordem em seu mundo. "... aprendo com as crianças seu modo de brincar, seu modo de imaginar e elas aprendem novas maneiras de brincar a partir dos desafios que proponho em forma de brinquedo..." (ALMEIDA, 1985, p. 35)

Elvira gosta de acompanhar o movimento das pessoas nos brinquedos que cria. "Fico feliz porque eles foram feitos pensando na integração com a natureza e também com as pessoas", observa. "É incrível ver os pais divertindo-se com os filhos. O lúdico é um processo de transformação, mexe com o sonho, com o físico e a energia." (ALMEIDA, 1985, p. 35)

"Como artista-designer busco a linguagem poética e a intuição mágica", justifica em um poema que escreveu. "Pensar e sentir com as mãos. Desfazer o nó. Intuindo, partir do empírico, chegar a um conceito..." (ALMEIDA, 1985, p. 36)

Esse jeito tão singular de construir faz os paulistanos se depararem com espaços lúdicos, onde a lei é sonhar e sorrir. *"O homem liberado, criança, movimenta-se, dança, vivencia sensações e mitos"*, observa Elvira. *"Brinca, convive e contracenando com seus companheiros na praça que é parque e teatro. Conversa com figuras fantásticas, mastros-tótems que emergem da memória. Falta hoje, nos espaços públicos, o sentido do espetáculo, da poesia. Esta é a razão do meu interesse pelas praças."* (ALMEIDA, 1985, p. 30)

*"O projeto do Ibirapuera foi o primeiro reutilizando as sucatas ambientais"*, lembra Elvira. *"Dei um passeio pelo parque num domingo e presenciei uma grande explosão de energia nos rostos dos visitantes, "Elvira parou e ficou só sonhando. "Imaginei que aquele trenzinho que já estava lá, poderia levar alegres passageiros. Pensei num carrossel girando no ritmo da algazarra e um barco à vela navegando no gramado". Pouco tempo depois, o sonho virou realidade. "Após a visita ao depósito de sucatas da Prefeitura, vendo pedaços de máquinas e outros materiais inusitados, comecei a imaginar brinquedos-personagens completamente inéditos e fui esboçando alguns croquis"*, conta. *"O ambiente desejado*

*para essa área tinha que ser propício à liberdade de expressão, um cenário de brincar onde, de uma forma bastante natural e dinâmica, as crianças passassem de brinquedo a outro conforme o enredo da história que inventassem."* (ALMEIDA, 1985, p. 36)

Na verdade, os brinquedos-esculturas dessa artista foram feitos também para despertar a criança que existe nos adultos mais sisudos. *"A minha meta foi integrar usuários de diferentes faixas de idade. Para tanto, projetei brinquedos robustos"*, observa. *"O primeiro brinquedo que colocamos no parque era todo feito de toras de eucalipto tratado. Ou seja, uma árvore-pássaro com uma gangorra gigante e desengonçada."* (ALMEIDA, 1985, p. 36)

As esculturas que a artista espalha conversam com o usuário, *"Esse apelo à brincadeira estimulando a expressão física e a imaginação criadora, induz à representação estética e não simplesmente ao movimento corporal repetitivo das experiências ligadas aos automatismos dos parques de diversões que se conhece."* (ALMEIDA, 1985, p. 36)

No projeto de Elvira, cada escultura é um espaço em si, articulando-se com o espaço geral. *"Todos os componentes dessa paisagem, desde sua morfologia até árvores, vegetação, são estruturados integralmente formando um único espaço."* (ALMEIDA, 1985, p. 39)

É, como a própria artista admite, uma forma de projetar diferente daquela que sugerem espaços estanques que delimitam as áreas das crianças, dos adultos, dos idosos. *"Quando imagino um parque vejo esse lugar como num sonho, no espaço tridimensional e com cenas em movimento, sem noção de dimensões."* (ALMEIDA, 1985, p. 40)

O reaproveitamento de materiais que a cidade desperdiça enriquece ainda mais o trabalho de Elvira. *"Enquanto a natureza recicla seus recursos, eternamente, o homem consome esses recursos que não são infinitos, ao mesmo tempo que degrada o ambiente de sua própria vida",* reflete. *"Minha busca constante de criar a partir de materiais abandonados vem dessa percepção do desperdício que nos rodeia cotidianamente e de querer dar um novo sentido a esses refugos."* (ALMEIDA, 1985, p. 40)

De grande importância para a minha pesquisa, a artista revela momentos significativos de sua trajetória na criação da arte lúdica que interage com trabalhadores e usuários, tanto no seu processo de criação como de produção e uso.

## **2.1 - Fundamentação da pesquisa com relação ao repertório lúdico da escultora e designer Elvira de Almeida**

Com relação à leitura dos trabalhos da artista Elvira de Almeida, pude averiguar que o “lúdico” - espaço de estudo em comum com a pesquisa - busca o prazer da interpretação, por meio de sensações dos movimentos, e das intuições infantis.

Nesse processo de conhecimento tanto pela artista, como na pesquisa, foram usadas técnicas semelhantes: a observação do participante, entrevistas e fotografias dos brinquedos envolvidos no processo.

Para Elvira, a motivação para realizar a dissertação de sua pesquisa foi a de resgatar a memória de uma experiência, a partir da leitura de alguns dos espaços lúdicos que projetou, fazendo-se mediadora entre os usuários e a sua realidade.

Na minha pesquisa, visualizo os brinquedos dos parques da região de Santo André, com o objetivo de analisar o “objeto brinquedo”, dentro desse universo e da experiência com os usuários desses espaços, estabelecendo uma relação

entre a minha realidade como artista-arquiteta e o mundo das crianças.

Elvira visualizou, o uso dos brinquedos em parques públicos, praças, clubes e espaços que participassem crianças na faixa etária de 3 a 12 anos. Buscava algo que fosse praça-parque, espaço coletivo de brincadeiras, festas e eventos culturais. Observou vários parquinhos de todas as camadas sociais e também brinquedos improvisados em escolas e periferia da cidade de São Paulo.

Na pesquisa, levanto e procuro buscar as referências do brinquedo, tratando de unir as qualidades lúdicas e criativas com a da construção de brinquedos, dos refugos dos materiais.

Analiso o zoomorfismo (2) existente nos brinquedos, e do grande interesse naturalista por essa atitude, pois ela é encarada como um dos determinantes dos objetos.

(2) Brinquedos capazes de atrair a atenção das crianças na sua forma, e de grande influência nas concepções dos brinquedos dos parques da região.

Já no projeto de criação da artista, existe um repertório de esculturas lúdicas, criando o prazer de brincar através do movimento e da liberdade de “ser” da criança.

Elvira criou, o “carrossel” (3) para que as crianças subissem e descessem, explorando-as de uma forma tátil, enfrentando seus desafios espaciais, inventando percursos e criando fantasias. Projetou brinquedos robustos, assim como o as árvores pássaros, o tótem, a árvore da FAU-USP, o mirante-escorregador, os cavaleiros e a gangorrinha.

Cada uma dessas esculturas brinquedo, tem uma história no seu projeto, que foi relatada, registrando desde a sua proposta inicial até sua realização concreta.

Na construção deste projeto, o espírito do qual descendem o brinquedo, o processo de produção - e não apenas o resultado - está presente, tanto na leitura da designer, quanto na leitura da pesquisa. Além da fantasia e da imaginação, a elaboração para tal projeto, privilegia o conceito que foi ilustrado em cada uma das instalações lúdicas aqui pesquisada.

(3) O carrossel, realça a intenção de movimento no plano real e virtual. Ele é um “circo que gira”, como disse uma criança, em certa ocasião, quando brincava no Butantã.



Fig. 8 – Foto : “Criação da artista e designer ALMEIDA, Elvira de, *Arte Lúdica* – São Paulo: EDUSP/ FAPESP,1997. realizado para vários locais.

Foto “O carrossel”, 1989 – materiais = eucalipto tratado, com tratamento pictórico - dimensões h=2m, d=5m

Roteiro Metodológico da pesquisa da designer Elvira de Almeida:

Ü O contexto
Ü O projeto
Ü A produção
Ü O uso
1. <i>Levantar o repertório lúdico e cultural das crianças da região;</i>
2. <i>Repropor a região, os elementos mais significativos na linguagem das esculturas lúdicas;</i>
3. <i>Realizado o projeto, verificar a interação afetiva dessas crianças, com os brinquedos propostos, ou seja, como o repertório delas interage como designer;</i>
4. <i>Verificar ainda, a inteligência dos brinquedos, como as crianças compreendem e se apropriam do espaço gerado pelos brinquedos, expressando-se através do pensamento analógico.</i>
5. <i>Atende a crianças de 3 a 12 anos</i>

Roteiro Metodológico da pesquisa atual:

Ü Fundamentação
Ü Técnica
Ü Conceito
Ü Linguagem
1. <i>Concepção existente</i>
2. <i>As soluções concebidas nos parques foram propostas diferentes das convencionais, conceituando-se os brinquedos como instalações,</i>
3. <i>Contendo sistemas associados de elementos lúdicos diversos – escorregadores, escadas, cordas, túneis, passagens, pontes pênseis, pontes de madeira e componentes interativos com movimento;</i>
4. <i>O conjunto atende à crianças e pré-adolescentes, até 12 anos;</i>
5. <i>As instalações integram-se harmoniosamente ao entorno circundante, espaços com tratamento paisagístico e ambientes naturais.</i>

### **3. Breve conhecimento da região da cidade de Santo André e dos principais Parques do município**

Santo André é um município do estado de São Paulo, na Região Metropolitana de São Paulo, integrando um grupo de municípios conhecidos como Região do Grande ABC. A população estimada em 2003 era de 659.294 habitantes e a área é de 175 km<sup>2</sup>, o que resulta numa densidade demográfica de 3767,39 hab/km<sup>2</sup>.

Santo André da Borda do Campo, como era então chamada, foi fundada por João Ramalho, em 8 de abril de 1553.

A maior parte da população da cidade descende de italianos, espanhóis, portugueses, japoneses e alemães. Porém, desde a década de 1960, o fluxo migratório de pessoas de outros estados para a cidade aumentou bastante. Estima-se que, atualmente, cerca de 20% da população de Santo André não seja paulista. Baianos, mineiros e paranaenses são os migrantes mais numerosos. (Fonte: [IPEADATA](#))

Santo André possui 11 parques, com mais de 13 milhões de metros quadrados de área total, espalhados por diversos bairros. Eles são equipados para prática de esportes e recreação e recebem mensalmente diversos eventos culturais e shows musicais. Por isso, são frequentados por quase 30 mil pessoas por semana.

Já os parques pesquisados, são: Parque Celso Daniel, na Avenida Dom Pedro II, no Bairro Jardim, Parque Central, na Rua Gamboa, no bairro Paraíso, Parque Regional da Criança na Avenida Itamarati, no bairro Jaçatuba e Parque do Ipiranguinha na região central.

O Parque Prefeito Celso Daniel era uma chácara pertencente à empresa (GE) General Eletric. Encampada pela administração municipal, a chácara chamou-se Parque Duque de Caxias e depois Parque Prefeito Celso Daniel em homenagem ao prefeito assassinado em janeiro de 2002. Possui área densamente arborizada contendo grande diversidade vegetal, pistas para caminhadas, lagos com peixes, quadras poliesportivas e uma atração especial: uma figueira enorme com mais de 150 anos.

O Parque Central era um terreno muito extenso pertencente à Rede Ferroviária Federal e depois à Light, antiga companhia de energia elétrica do estado de São Paulo. Milhares de árvores, garças e outras aves, cinco lagos com peixes, pistas para caminhadas, ciclovias, parque de diversões para as crianças, espaço para aerodelismo e uma concha acústica para espetáculos musicais são o destaque do parque.

O Parque Regional da Criança "Palhaço Estremilique", está centralizado na região da Avenida Itamarati, no segundo subdistrito de Santo André. O local conta com brinquedos para várias idades e disponibiliza cursos da EMIA (Escola de Música e Iniciação Artística) e do Projeto Guri, ambos gratuitos para menores.

O parque, carinhosamente chamado de “Ipiranguinha” R. Cel. Seabra, s/nº - Vila Alzira, tem sua área densamente arborizada, com playground, área para caminhada, equipamentos para ginástica, sanitários, uma pequena arena e uma escola municipal de iniciação artística, que oferece cursos de arte e música.

Como a tese enfoca o processo de criação dos brinquedos, no Parque Antônio Fláquer (ou seja, “Parque Ipiranguinha”), apresento a criação e o desenvolvimento de dois brinquedos na região.



Fig. 9 - Foto: Caminhos do “ Parque Central” – Santo André – São Paulo. 19/01/2007

As observações e as referências obtidas no processo de implantação das instalações no Ipiranguinha, bem como os resultados de seu funcionamento, fundamentaram a realização de estudo de caso, atendendo ao público infantil a partir de setembro de 2007.

O presente documento registra, descreve e pondera todo esse trabalho, que transformou a proposta em realização concreta, buscando informações e referências de estudo de caso.

Mas arriscando usar expressões recorrentes, temos de continuar planejando e produzindo instalações interativas, ou com conceitos de interatividade, para nossas crianças. Lembrando Walter Benjamim: “ *Jamais são os adultos que executam as correções mais eficazes dos brinquedos – sejam eles pedagogos, fabricantes ou literatos - , mas as próprias crianças, durante as brincadeiras*”. (BENJAMIM, 1984, p. 65)

Este laboratório para a ludicidade – as instalações no Pq. do Ipiranguinha, cujo processo de construção e implantação é objeto do presente trabalho – está aberto para as crianças que já modificaram, e deverão melhora-los ainda mais com seu uso, e para todos os que buscam soluções para superar as limitações sociais, para as crianças, do nosso espaço urbano.



Fig. 10 - Fotos: “Árvores – Parque do Ipiranguinha” – Santo André – São Paulo. 23/05/2007

O responsável pelos parques e áreas verdes da Prefeitura Municipal de Santo André, muitas vezes se defronta com questões de difícil solução.

Como vencer as limitações orçamentárias e conseguir atender as diretrizes exigidas pela população?

Dentro desse contexto, o DEPAV – Departamento de Parques e Áreas Verdes do Município de Santo André emprega uma filosofia importante. Parte da idéia principal de montar os equipamentos com os materiais urbanos existentes reaproveitáveis, conforme a disponibilidade financeira, e visa conscientização e mudanças de atitudes que, no exercício da cidadania e da conservação da natureza, resultam uma proposta de trabalho significativa.

E, participando como voluntária do DEPAV tive a oportunidade de reconhecer que o Departamento já realizou e está realizando uma série de intervenções, que incluem reformas e manutenções gerais de equipamentos, para dar comodidade e segurança aos freqüentadores dos parques e dos CESAs. (Centro Educacional de Santo André)

Santo André possui 10 CESAs no município, criados na administração da Prefeito Celso Daniel – com continuidade na administração atual - como um “casamento” entre o Departamento de Educação e o DEPAV, onde ambiente escolar e comunidade da região interagem efetivamente, com ênfase na visibilidade dos prédios escolares a partir das praças e de todo o seu entorno. Nessas praças vivenciais, existem: pista de caminhada, ciclovia, praças de convivência, playground, quadras poliesportivas, bancos de praças e tantos outros equipamentos. A idéia principal foi incentivar a comunidade a participar ativamente dos eventos escolares.



Fig. 11 - Fotos: "Lago"– Parque Central – Santo André – São Paulo. 22/12/2006



# Parque Regional da Criança

#### 4. Alguns brinquedos desenvolvidos pela Pref. Municipal de Santo André

##### 4.1. Parque Regional da Criança - Palhaço Estrimilique

Com uma área de 66,3 mil m<sup>2</sup>, o Parque Regional da Criança "Palhaço Estremilique", está localizado na região da Avenida Itamaraty, no Parque Jaçatuba. O local conta com uma entrada fenomenal, imitando um castelinho, abriga muitos brinquedos para várias idades, e disponibiliza área densamente arborizada com playground, trilha para caminhada, equipamentos para ginástica, sanitários, quadra de tênis, uma pequeno labirinto, e uma escola municipal de iniciação artística que oferece cursos de arte e música.

##### A - O Foguete



Foguete – vista da extensão da lateral esquerda

Fig. 12 - Foto: "Foguete" - Parque Regional da Criança" – Santo André – São Paulo. 04/08/2007

O Brinquedo - Sendo um dos brinquedos mais antigos do parque, o Foguete, consiste em uma estrutura em aço, e é composta por três partes: duas rampas e dois escorregadores. As rampas de acesso aos escorregadores têm um ângulo íngreme proposital para dificultar a chegada. O primeiro escorregador inicia com um caracol e é de grande dificuldade para as crianças menores. Com relação ao escorregador frontal do brinquedo, a dificuldade está em subir a escadaria central, mas a descida é bem agradável e ondulada.

As Brincadeiras - As brincadeiras são parte de uma ação principal que é o desafio de ultrapassar as rampas, sendo elas muito inclinadas. O primeiro escorregador exige equilíbrio e apoio nas laterais para descê-lo; por isso muitas crianças menores sentem medo e não se aventuram. A área central do brinquedo também é utilizada como desafio, pois a escada central leva ao próximo escorregador, enriquecendo o conjunto e formando um grande foguete.

menores sentem medo e não se aventuram. A área central do brinquedo também é utilizada como desafio, pois a escada central leva ao próximo escorregador, enriquecendo o conjunto e formando um grande foguete.



Foguete – vista do escorregador



lateral do topo



Foguete – vista

Foguete – vista da rampa do escorregador radical

Fig. 13 - Foto: "Foguete" - Parque Regional da Criança – Santo André – São Paulo. 04/08/2007



Fig. 13 - Fotos: "Foguete" - Parque Regional da Criança" – S.A. 04/08/2007



Foguete – vista lateral da rampa e escorregador

Linguagem - Vermelho, amarelo e laranja, cores tão vibrantes e significativas, que predominam no brinquedo. É a clareza e evidência do desafio do objeto.

**B - Escorrega de centopéia - tobogã**



Centopéia – vista total da rampa do tobogã e o espelho d'água

Fig. 14 - Fotos: "Centopéia" - Parque Regional da Criança" – S. A. 04/08/2007

O Brinquedo - Trata-se do escorregador tradicional de lâmina de aço inox com mais de 25m de extensão, cujo projeto não está finalizado, pois faltam ainda detalhes artísticos propostos na sua criação e que estão de acordo com seu dimensionamento. A região, rica em desníveis naturais propiciou, como objeto de criação, a centopéia, que agrada crianças de todas as idades.

As Brincadeiras - Faz parte da brincadeira uma chegada principal no topo do talude onde se inicia a escorregada longa. O escorregador não exige muitos cuidados, pois a queda é leve e o apoio nas laterais é seguro, por isso muitas crianças menores não sentem medo e se divertem. A questão lúdica, desperta na criança uma profunda curiosidade quando avista pela primeira vez o brinquedo.

Linguagem - Alcance visual: qualidade que atrai o objeto. Forma: assimetria, mudanças de referência que diferencia o início do fim do brinquedo.



Centopéia – vista frontal do tobogã

Fig. 15 - Fotos: “Centopéia” - Parque Regional da Criança” – S. A. 04/08/2007

C - Cobra – escorrega de talude



Cobra – vista lateral do escorrega



Cobra – vista frontal do brinquedo para entrada no escorrega

Fig. 16 - Fotos: "Cabeça cobra" - Parque Regional da Criança" – S. A.  
04/08/2007

O Brinquedo - A Cobra proposta neste trabalho pouco difere do modelo de escorrega de talude, mas foram introduzidas cabeça e pescoço com materiais reaproveitáveis de tubulões para drenagem de concreto armado, chapa de metal corrugado de drenagem e tela de alambrado para a estrutura do escorrega de concreto.

As Brincadeiras - Podemos grupá-las em duas faixas: as brincadeiras por cima e por baixo, e por dentro do brinquedo. As mais dinâmicas, do ponto de vista de movimento são: escalar as vertentes, evoluir por entre esta escalada, e chegar ao ponto de início do brinquedo. As brincadeiras que iniciam na cabeça da cobra, já começam com escorrega.

Linguagem - Vermelho, azul e amarelo são as cores predominantes no objeto. Boa visibilidade das ligações e costuras (como numa intersecção relevante com escadas e escorrega).



Fig. 17 - Fotos: "Língua da cobra" - Parque Regional da Criança" – S. A. 04/08/2007

**D - Jacaré**



Jacaré – vista lateral esquerda do brinquedo e seus acessos

Fig. 18 - Fotos: "Jacaré" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007

O Brinquedo - Muito embora não haja pretensão alguma do brinquedo apresentar uma forma nítida do animal, este brinquedo guarda uma semelhança clara com o jacaré, formando uma estrutura simples com tubulões de água para drenagem, dando acessos internos e escorregas laterais e também no rabo.

As Brincadeiras - O Jacaré, ambiente lúdico desejado para esse brinquedo é propício à liberdade de expressão. Um cenário do brincar de uma forma bastante natural e dinâmica: as crianças passam de um escorregador ao outro conforme o enredo da história que inventam. O espaço gerado por essa escultura sugere um desafio amplo e aberto, um convite ao movimento.

Linguagem - Singularidade e clareza do objeto, evidencia de limites, forma, intensidade complexidade, tamanho e um sinal dominante no ambiente.



Fig. 19 - Fotos: "Jacaré" - Parque Regional da Criança – Santo André.  
04/08/2007

Jacaré – detalhe da cabeça, boca e o seu acesso interno

Jacaré – detalhe total, e seus acessos e escorregadores



Fig. 20 - Fotos: "Jacaré" - Parque Regional da Criança" – Santo André.  
04/08/2007

## E - Casa do Tarzan

O Brinquedo - Basicamente é formado por uma plataforma de carroceria de caminhão e o acesso é uma escada de madeira, construída pelos próprios funcionários do DEPAV. A casa do Tarzan é um brinquedo simples que foi desenvolvido afastado do centro do parque, formando um encontro único com as árvores e o ambiente do parque.

As Brincadeiras - Ocorrem aproximações tanto individuais como coletivas ao brinquedo. A primeira é exploratória oferecida, pelo convite de subir à plataforma e descobrir a visão do alto. As coletivas, por sua vez, vão desde as competitivas e as demonstrativas, em que a criança procura escalar com mais rapidez ao objetivo, até aqueles momentos de conversa que vão acontecendo enquanto estão na plataforma, imaginando ser esta sua própria casinha.

Linguagem - Simplicidade de forma: clareza visual, limitações de partes (como um retângulo).



Casa do Tarzan – detalhe da escada e da plataforma

Fig.21 - Fotos: "Casa do Tarzan" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007

F - Trenzinho – Ponte do trenzinho



Vistas do trenzinho e da ponte de acesso

Fig.22 - Fotos: "Trenzinho" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007

O Brinquedo - É um projeto simples, de fácil execução, mas que oferece grande atrativo às crianças, principalmente às das faixas etárias iniciais. São tubulões de concreto reutilizados doados pelo Semasa-S.A(Serviço Municipal de Saneamento Ambiental de Santo André), pintados com cores vivas, onde as outro brinquedo que havia no parque, e que se integra ao trezinho é um grande atrativo por estar sobre o lago e atrair todos os freqüentadores do parque.

As Brincadeiras - A brincadeira principal é a de subir, equilibrando-se pelos tubos, atravessando-os por entre os elos do trezinho e atravessar a extremidade internamente. São poucas as brincadeiras possíveis além dessas no brinquedo. No entanto, traz uma quantidade de desafios sempre renovados com a prática, mantendo-se atraente e procurado.

Linguagem - Vermelho, amarelo, laranja e azul, são cores predominantes no objeto. Sensação de movimento, mesmo estando instável.



Ponte de acesso ao trezinho

Fig.23 - Fotos: "Trenzinho" - Parque Regional da Criança" – Santo André.  
04/08/2007

F - Robô



Vista total do Robô e os escorregadores

Fig.24 - Fotos: "Robô" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007

O Brinquedo - Este brinquedo é um dos mais antigos dentre os restaurados. É basicamente uma grande caixa formada por estrutura de ferro com escadas de acesso aos escorregadores de aço inoxidável, material da calha de descida. As escadas de acesso são em si, um brinquedo independente que, acopladas a plataforma de acesso aos escorregadores, resultam num brinquedo de rica utilização.

As Brincadeiras - As brincadeiras são parte de uma ação principal que é a de descer pelo escorrega. Uma das principais imaginações é a competição entre a dupla. A escada, de difícil escalada, exige equilíbrio para pisar nos degraus. Os escorregas em curva proporcionam uma boa velocidade na descida. Dessa maneira, o brinquedo é útil tanto coletiva como individualmente; representa um desafio grande a cada um e pode ser parte integrante das brincadeiras de competições.

Linguagem - Vermelho, amarelo, laranja e azul são cores tão vibrantes e significativas que predominam no objeto. Consciência do movimento, indicativo, curvas e interpenetrações.



Fig.25 - Fotos: "Robô" - Parque Regional da Criança" – Santo André.  
04/08/2007

G - Estação do brincar



Vista total da Estação do Brincar

Fig.26 - Fotos: "Estação do Brincar" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007

O Brinquedo - Mesmo não tendo pretensão alguma no campo desportivo, este brinquedo apresenta alguma semelhança com os aparelhos de competições, como por exemplo, as barras utilizadas na ginástica olímpica. Sua criação foi inspirada, no entanto, no uso que as crianças fazem do brinquedo trepa-trepa e dos diversos brinquedos nas áreas de recreação, ou ainda nos galhos de algumas árvores e arbustos. São oferecidos vários desafios: escalada para a chegada da criança às barras, escada para escalada, ponte móvel e o escorrega do bombeiro.

As Brincadeiras - O brinquedo se presta para escaladas, também pelas crianças menores. Estas sobem apoiando-se nas barras e, depois, descem escorregando pelo tubo de bombeiro. Os pequenos podem utilizar-se o brinquedo e realizar uma quantidade de experiências de posições, flexões e equilíbrio. Esta, de grande repercussão na socialização do indivíduo, abrange não só os aspectos competitivos, com também de aprendizado mútuo, em que o usuário poderá apresentar conflito físico em caso de alta intensidade, pois, as práticas envolvem movimentos de grande força, como é o caso de pendurar-se pelas mãos nas barras.

Linguagem - Séries temporais, dos quais o observador (para além da questão temporal) busca um objetivo.



Vista do pendurar da Estação do brincar



Fig.27 - Fotos: "Estação do Brincar" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007



Vista da escada e do escorrega bombeiro da Estação do brincar

Fig.28 - Fotos: "Estação do Brincar" - Parque Regional da Criança" – Santo André. 04/08/2007

**H** - Tartaruga



Fig.29 - Fotos: "Tartaruga" - Parque Regional da Criança – Santo André. 04/08/2007

O Brinquedo - A “Tartaruga” é um brinquedo de poucas alternativas, mas não deixa de ser muito procurado pelas crianças. São oferecidos dois pontos para a chegada da criança: escorrega de concreto ou escada. O casco da tartaruga é feito com tela de alambrado, formando uma dinâmica geodésica. Além do escorregador da língua, tem opções de escorrega do bombeiro, e balanço nos pés da Tartaruga.

As Brincadeiras - A Tartaruga serve tanto para crianças menores quanto para maiores, que descem escorregando pela língua da Tartaruga ou pelo escorrega do bombeiro, ao fim do qual há duas balanças. A utilização maciça de um brinquedo de tão poucas alternativas só pode ser entendida pelo seu aspecto altamente lúdico: *estar dentro de uma tartaruga...*tendo seu aspecto mais forte no desafio da descida.

Linguagem - Objeto zoomorfista significativo que reforça sua imagem na sua estrutura geodésica. .



Fig.30 - Fotos: “Tartaruga” - Parque Regional da Criança” – Acesso para entrada – e o desafio – escorrega na língua - Santo André. 04/08/2007



Fig.31 - Fotos: "Tartaruga" - Parque Regional da Criança" – dentro da Tartaruga– e o detalhe – escorrega bombeiro e balanços- Santo André. 04/08/2007



#### 4.2 Parque Celso Daniel

Num espaço com 67,5 mil m<sup>2</sup>, os visitantes encontram bosque, quadra, ginásio de esportes, campo de futebol, pavilhão de exposições, pista de cooper e parque infantil. Esse parque é o único do Estado a funcionar 24hs por dia.

O Parque, que é cuidado pela administração municipal, de início chamava-se Parque Duque de Caxias e depois, Parque Celso Daniel, em homenagem ao prefeito assassinado em janeiro de 2002.

Possui área extremamente arborizada contendo grande diversidade vegetal e uma atração especial: uma figueira enorme com mais de 150 anos.

Este foi o primeiro projeto com o uso das sucatas urbanas em brinquedos dentro da proposta de revitalização do parque. Todo trabalho, desde sua concepção até sua realização ficou a cargo da Prefeitura Municipal de Santo André.



Fig.32 - Fotos: "Acesso para parque" – material – tubulões de chapa corrugado para águas pluviais - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007

#### A - Gangorra polvo

O Brinquedo - A gangorra proposta neste trabalho pouco difere do modelo tradicional; entretanto possui características especiais, pois ela acolhe oito crianças ao mesmo tempo para a brincadeira. Criado a partir da revitalização de poste de iluminação, tornou-se um conjunto rico de propriedade tácteis e visuais, no qual foram introduzidas modificações para maior conforto e segurança das crianças.

As Brincadeiras - A utilização básica do brinquedo é largamente conhecida, uma ou mais crianças em cada lado do equipamento, jogam com seus pesos corporais elevando um lado, enquanto o outro desce. A criatividade infantil enriquece muito esse jogo simples com brincadeiras, com grupos de crianças que vão assentando-se de um lado e de outro da gangorra, com isso, alternando de forma extremamente estimulante.

Linguagem - Objeto com sensação de deslocação, influencia o observador. Cores sempre atenuantes.



Vista da gangorra polvo – criação da P.M.S.A.g

Fig.33 - Fotos: "Gangorra Polvo" - Parque Celso Daniel" – Santo André.  
19/01/2007

[B - Elefante](#)



Vista lateral do elefante – criação da P.M.S.A.

Fig.34 - Fotos: "Elefante" - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007

[O Brinquedo](#) - Este verdadeiro brinquedo ornamental, do tamanho de um elefante adulto, consiste numa estrutura composta de vergalhões de construção (materiais reaproveitáveis de pilares e vigas), escada de acesso no rabo, plataforma para chegada nas costas do elefante e molas nos pés .

[As Brincadeiras](#) - A brincadeira principal é a de subir no elefante até o ponto mais alto, fazer com que o brinquedo se mova, pulando repetidamente na pequena plataforma para sentir o movimento do brinquedo, imaginando estar realmente em cima de um elefante.

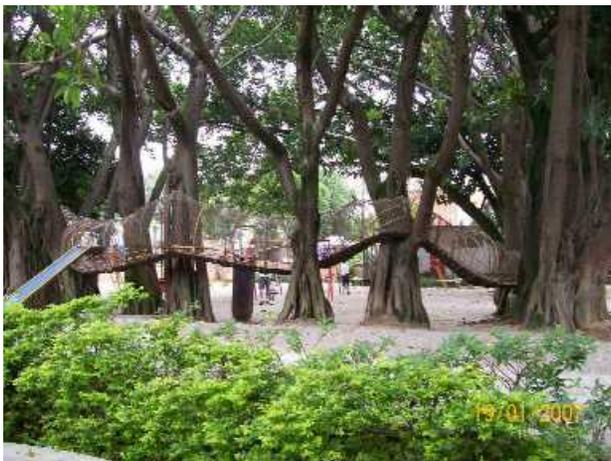
[Linguagem](#) - Objeto zoomorfista significativo que reforça a imagem nas suas linhas desenhadas. Cores vibrantes atraem naturalmente ao brinquedo.

Vista do elefante – criação da P.M.S.A.

Fig.35 - Fotos: “Elefante” - Parque Celso Daniel” – Santo André. 19/01/2007



C - Boitatá



Extensão Boitatá sobre todas as árvores



Detalhe da cabeça do Boitatá - escorrega na língua



Escorrega intermediário



Cabeça do Boitatá - escorrega na língua

Fig.36 - Fotos: "Boitatá" - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007

O Brinquedo - Este brinquedo representa uma lenda brasileira. É uma cobra gigante que se entrelaça entre as árvores. Compõe-se de vergalhões fixos, tábuas para o deck, cabo de aço sobre as árvores, e tela de proteção de nylon em toda extensão do brinquedo. O acesso é feito, no rabo que funciona como escada, e a chegada final é o escorrega que sai pela boca. Há ainda outros escapes intermediários, que como os de mais já mencionados são feitos em resina de fácil manutenção. Tudo isso permite um escape mais ágil e aumenta as possibilidades de uso do brinquedo.

As Brincadeiras - Andar dentro da cobra é uma experiência muito significativa para a criança; o prêmio é chegar ao escorrega. O caminho por entre as árvores causa um desafio e, pode ser parte integrante das brincadeiras ou da competição. É basicamente, um brinquedo de uso individual ou informal: no qual as crianças querem disputar quem consegue permanecer por mais tempo dentro dele. No entanto, é comum ver duas ou mais crianças disputando a chegada final do brinquedo.

Linguagem - Diferenciação direcional significativa: assimetria, mudanças que diferenciam um início do fim. Objeto colorido e atraente que reforça a imagem na sua estrutura.

Boitatá - Caminho por entre as árvores e escorrega



Fig.37 - Fotos: "Boitatá" - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007

D - Dinossauro



Dinossauro - escorrega no rabo

Fig.38 - Fotos: "Dinossauro" - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007

O Brinquedo - Como o seu similar anterior o Dinossauro é uma estrutura composta de vergalhões com um rabo em forma de escorrega de resina de lã de vidro. Existe uma ponte de acesso à cauda do Dinossauro, que é composta por tábua de deck, cujo corrimão é feito de corrente de ferro. Na escada do brinquedo existe um limitador de altura para evitar a entrada de crianças maiores.

As Brincadeiras - Ocorrem aproximações tanto individuais como coletivas ao brinquedo. As primeiras são explorativas das possibilidades oferecidas e da própria agilidade das crianças. Individualmente as crianças buscam atingir a parte superior do brinquedo e fazem de lá seu ponto de observação. As atividades coletivas, por sua vez, são as desafiadoras, nas quais as crianças procuram sempre dar um passo a mais do que ela mesma ou do que os companheiros. Naqueles momentos as conversas vão acontecendo enquanto sobem no brinquedo.

Linguagem - A exploração de caminhos é o visual original do objeto, base na qual podem ser descobertas as suas associações emocionais.



Dinossauro - ponte de acesso

Fig.39 - Fotos: "Dinossauro" - Parque Celso Daniel" – Santo André.  
19/01/2007



Detalhe das mãos do dinossauro



Subida na descida - ao rabo do dinossauro

Fig.40 - Fotos: "Dinossauro" - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007

E - Teia de aranha



Teia de Aranha – enquanto os funcionários terminam a montagem, as crianças brincam.

Fig.41 - Fotos: "Teia de aranha" - Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007

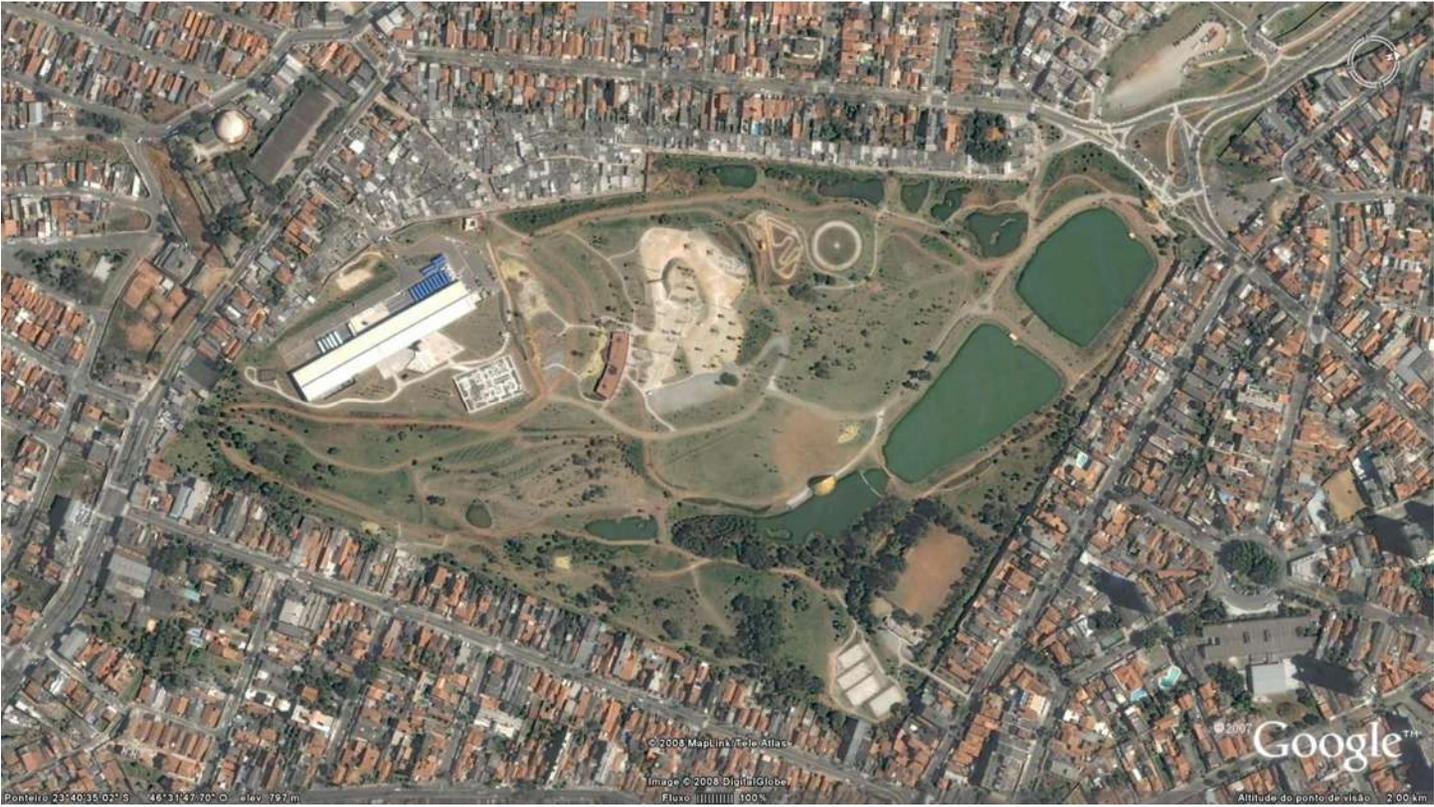
O Brinquedo - É um projeto como sua própria idéia, simples, de fácil execução, mas que oferece grande atrativo às crianças, principalmente as maiores. São dois pilares de tronco de eucalipto tratado de 6m x 0,30m fixados ao chão, presos a cordas de polipropileno, na cor branca, de 5/8", fixados com cabo de aço de 5/16", com esticador e presilha de aço. As cordas são entrelaçadas, formando uma enorme teia de aranha.

As Brincadeiras - É difícil descrever as brincadeiras que podem acontecer na teia de aranha, dada a diversidade de situações que ela permite. Do ponto de vista do movimento é possível escalar as vertentes, evoluir por entre as cordas, dependurar-se neles. Geralmente o desafio é o de escalar toda a teia, dar a volta nela, para que possa cumprir a regra de passar pelos orifícios das cordas. Assim, a brincadeira fica ainda mais divertida. Normalmente as crianças brincam em grupos, mas experimentar e fruir o brinquedo individualmente é o fato mais comum.

Linguagem - A linha que esta estruturada dentro de si mesma, esta interligada com cruzamentos que irradiam uma mesma direção.



Fig.42 - Fotos: "Teia de aranha" crianças e adultos escalam -  
Parque Celso Daniel" – Santo André. 19/01/2007



# Parque Central

### 4.3. Parque de Convenções e Lazer Central

Com uma área total de 346.647,97 m<sup>2</sup>, o Parque Central, situado numa região de divisa com o município de São Bernardo do Campo, tem área invejável com 79 brinquedos no seu playground, campo de futebol, 4 quadras poliesportivas, área para cooper e caminhada, ciclovia, campo de areia, bosque com grande número de espécies, são 10.500 árvores, sendo 170 transplantadas de outros locais, 40.000m<sup>2</sup> de gramado, 8.000m<sup>2</sup> canteiros de herbáceas, garças e outras aves, marquise de aproximadamente 300m<sup>2</sup>, cinco lagos, espaço para aeromodelismo, pista de skate e, sendo o destaque principal, um palco dentro do lago em forma de concha acústica para espetáculos musicais.

O Parque Central, teve sua preparação de modo a ficar totalmente coerente com sua morfologia local. O Parque, tem o seu relevo diversificado, assim tornando-se um ambiente mais rico. Foi aplainado, e os taludes decorrentes, seja dos cortes ou do aterro, criaram espaços próprios para brinquedos de escorrega e escadas de acessos.

Nos casos de áreas morfológicas, a criação de novos lagos formaram ambientes de maior conforto térmico. O parque, antes ocioso, tornou-se uma grande atração, visitado por pessoas de vários municípios, criando novos hábitos para os moradores da região. O funcionário do departamento DEPAV atuante na criação de brinquedos de parques, Marcos A. Corregio disse: *“O acabamento da área do parque é fator preponderante para a obtenção de um espaço realmente acolhedor, e acredito que o parque é sempre um bom programa ...”* as crianças chegam com grandes expectativas, ávidos por descobrir coisas”.... E, com isso, sempre aprendem algo novo, de maneira divertida. *“O brinquedo é descoberto. Pode ser feito dentro de atividades lúdicas de cada um. ..”*, afirma .



Fig.43 - Fotos. “Concha Acústica materiais reaproveitáveis - Parque Central” – Santo André. 19/01/2007

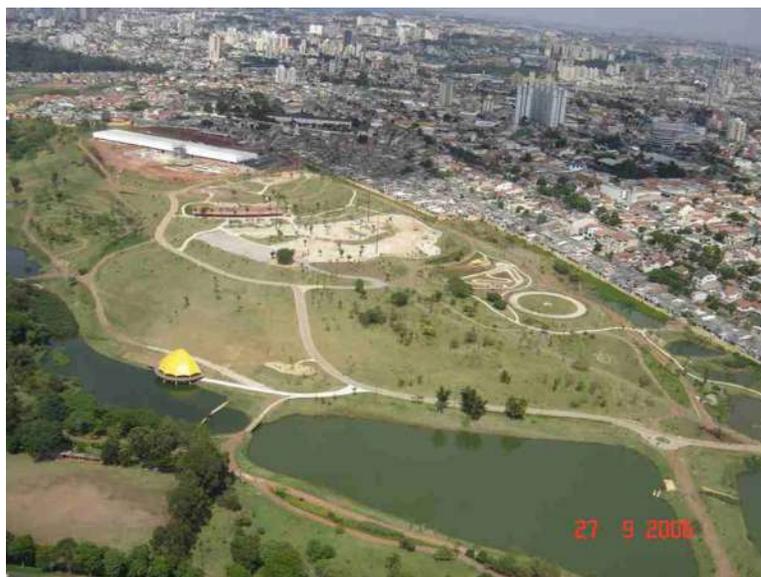


Fig. 44 - Foto aérea " Parque Central" – Santo André – São Paulo. 27/09/2006 – fonte – DEPAV- AS

A - Escorrega de talude

Escorrega de Talude – Parque Central – Vista total

Escorrega de Talude – Parque Central – detalhe



Fig.45 - Fotos: “Escorrega de talude” - Parque Central” – Santo André.  
19/01/2007

O Brinquedo - Trata-se de uma escorregador incomum de concreto pré-fabricado, cujo projeto foi elaborado pela equipe do DEPAV, e obteve resultados surpreendentes. Nos casos de áreas exíguas ou quando o conjunto do terreno assim o exige, os taludes podem ser guarnecidos de tratamento onde o brinquedo se insere. Com tela de alambrado como estrutura (material reaproveitável) e acabamento de resina, a idéia é sempre trazer um motivo novo, e com custo baixo para a Prefeitura. Assim a cidade ganhou, em quase todos os parques, um brinquedo fantástico em que as crianças se divertem muito.

As Brincadeira - As brincadeiras tem como parte principal a ação de descer a rampa, mas todas elas são muito inclinadas. Em alguns casos o talude é bastante íngreme. A área em torno do brinquedo também é utilizada, por ser um espaço de grama e escadaria formando obstáculos para a chegada ao topo do brinquedo.

Linguagem - Elemento visível como um todo, a sua forma pode ser uma distorção topológica de uma forma sinuosa e, porém, simples.



Escorrega de Talude

Fig.46 - Fotos: "Escorrega de talude" - Parque Central" – Santo André.  
19/01/2007

**B - Pared de escalada**



Pared de escalada – vista frontal

Fig.47 - Fotos: "Pared de escalada" - Parque Central" – Santo André. 19/01/2007

O Brinquedo - Por ser um brinquedo atraente em eventos, funciona exclusivamente com a ajuda de instrutores. Por este motivo, a Prefeitura, na falta deste profissional, o mantém praticamente desativado. É constituído de postes de iluminação e de madeira de ipê tabaco, com plataforma de chegada em assoalho de ipê. Pela necessidade de barreiras para evitar a subida sem a presença de um instrutor, evitaram-se escadas, mas existe escorrega de bombeiros nas laterais, para saída do brinquedo.

As Brincadeiras - É bastante semelhante aos brinquedos existentes nos grandes parques, em que a criança, e mesmo os jovens, se locomovem pendurados pelas mãos e pés em movimentos precisos, com cuidado para não cair e chegar ao topo, que é o objetivo. A cada obstáculo, existem maiores dificuldades para a chegada final.

Linguagem - Forma clara e simplicidade visual, imagem destaque, visível como um todo, cores em formas circulares no objeto.



Parede de escalada – vista fundos

Fig.48 - Fotos: "Parede de escalada" - Parque Central" – Santo André.  
19/01/2007

### C -Aranha- Estação do brincar



Fig.49 - Fotos: "Aranha – Estação do brincar" - Parque Central" – Santo André.  
19/01/2007

O Brinquedo - É uma estrutura de simples compreensão tanto em termos de constituição quanto em termos de utilização. Como o nome já explicita, é uma estação do brincar, onde existem várias etapas de brincadeiras para permitir a utilização conjunta por mais de uma criança. O brinquedo é enriquecido com elementos de estrutura reaproveitável, que por si só, constituem obstáculos de características lúdicas. Pés de poste de iluminação, imitam uma grande aranha.

As Brincadeiras - Além de alternativas já conhecidas, como escorregador, balança, escorrega de bombeiro e escadas de acesso, o brinquedo adquire características de obstáculos, não importando qual extremo seja o inicial. É possível imaginar, e na prática realmente isso acontece, percurso pela parte inferior do brinquedo, em que a criança se balança e, depois faz a subida até a plataforma horizontal, para descer pelo escorrega ou brincar no escorrega do bombeiro.

Linguagem - Objeto significativo que reforça sua imagem na sua estrutura e movimento.



Fig.50 - Fotos: "Aranha – Estação do brincar" - Parque Central" – Santo André. 19/01/2007

D - Geodésia – gangorra polvo



Fig.51- Fotos: "Geodésia – gangorra polvo – Estação do brincar" - Parque Central" – Santo André. 19/01/2007

O Brinquedo - É bastante semelhante ao brinquedo anterior, a aranha, pois é uma estação do brincar, onde existem várias etapas de brincadeiras para permitir a utilização conjunta por várias crianças. A única coisa que o difere, é a gangorra polvo, na parte de baixo do brinquedo, e a geodésia montada na platibanda.

As Brincadeiras - O brinquedo, tem sua característica lúdica por sua própria forma, oferece uma espécie viagem galáctica, além de ter também escorregador, balança, escorrega de bombeiro e escadas de acesso. A gangorra polvo foi acoplada a este brinquedo e é utilizada como ligação com ele, oferecendo uma grande possibilidade de brincadeiras em grupo.

Linguagem - Objeto significativo que reforça sua imagem na sua estrutura, movimento e cores.



Geodesia – gangorra polvo – várias opções de brincadeira

Fig.52 - Fotos: “Geodesia – gangorra polvo – Estação do brincar” - Parque Central” – Santo André. 19/01/2007

## E - Ponte



Fig.53 - Fotos: "Ponte" - Parque Central" – Santo André. 19/01/2007

O Brinquedo - Mesmo não sendo um brinquedo comum às crianças, este equipamento reúne boa parte da população visitante do parque. A criação da "Ponte" foi inspirada, na idéia de unir dois pontos do parque. Feita com dois postes de iluminação, toda sua estrutura é feita com o cabo de aço do antigo elevador da Prefeitura, e toda a área pisante é de peroba rosa, de grande durabilidade, proveniente de materiais reaproveitados de batentes de porta. Todo o guarda corpo é de tela de nylon de grande resistência.

As Brincadeiras - Contrariando o que possa parecer à primeira vista – utilização unicamente como passagem – o brinquedo se presta a desafios à própria passagem, principalmente pelas crianças menores. Estas andam sobre a ponte segurando-se nas cordas do guarda-corpo, enquanto algumas outras pulam para sentir a sensação de desequilíbrio.

Linguagem - Interligação, ponto estratégico de estrutura claramente perceptíveis. Movimento e forma.

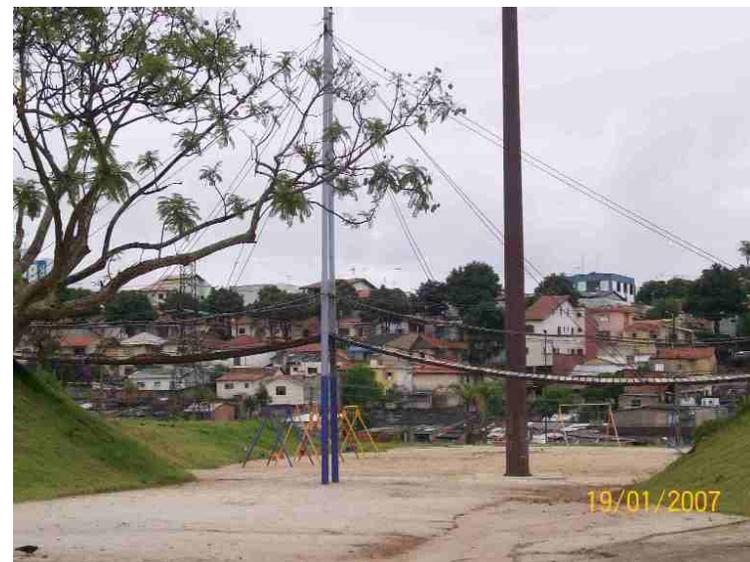


Fig.54 - Fotos: "Ponte" - Parque Central" – Santo André. 19/01/2007

CESA – Centro Educacional de Santo André

Secretaria de Educação e Formação Profissional

Ao todo Santo André tem dez centros educacionais, sendo todos anexos às escolas e creches da prefeitura. Suas instalações passaram por grandes reformas na gestão do prefeito Celso Daniel. A transformação dos centros comunitários em CESA foi possível graças ao envolvimento da Secretaria da Educação e do DEPAV.

Os CESAs, em sua maioria, estão localizados na periferia da cidade e tiveram um processo de formação bastante semelhante: a partir de loteamentos e ocupações irregulares os quais, depois de determinado tempo, não são mais passíveis de reversão sem que o poder público arque com custos econômicos e sociais tão grandes que acabam se tornando inviabilizadores de qualquer ação.

Esse é o caso das unidades dos CESAs projetados pela prefeitura Municipal de Santo André. Idealizados para alunos de quatro a dez anos, a princípio, os CESAs têm a proposta de

fazer da arquitetura e do espaço uma forma de alterar esse quadro de carência cultural.

O Centro Educacional vai além de sua função imediata. Os alunos que freqüentam a escola localizada junto ao Centro ganham opções de cursos paralelos ao horário das aulas. Entre as opções estão capoeira, xadrez, ginástica artística, dança, música e natação.

Equipamentos que objetivam proporcionar à criança o direito à brincadeira, à atenção individual, ao afeto, ao ambiente seguro e desafiante, à higiene, à saúde e à alimentação saudável, ao desenvolvimento das suas capacidades físicas, emocionais e sociais, à convivência com crianças de diferentes idades, à expressão de sentimentos e, finalmente, ao desenvolvimento de sua identidade e construção de conhecimento.

As observações e referências obtidas nos CESAs Parque Erasmo, e o Cata Preta, que mantêm implantações de modelos experimentais de instalações lúdicas infantis, apontam para uma constante busca da satisfação do público e estímulo à fantasia e à imaginação criativa das crianças.

#### 4.4 - CESA - Parque Erasmo

##### A - Ponte



Ponte – vista com escorrega tipo tobogã e escorrega bombeiro

Ponte – vista sem escorrega e escorrega de bombeiro - detalhe da Escada Santos Dumont

Fig.55 - Fotos: "Ponte" – Parque Erasmo – Santo André. 06/08/2006- Fonte DEPAV

11/05/2007

Fig.56 - Fotos: "Ponte" – Parque Erasmo – Santo André.

O Brinquedo - A “ Ponte” toda feita com estrutura de uma antiga fábrica (Galpão do Clube Rhodia S.A.) merece ser comentada. Guarda corpo reconstruído de outro brinquedo e a pisada toda de madeira ipê tabaco. O projeto é suportado em seus extremos como por um caminho suspenso no ar. Ao mesmo tempo junta-se o seu espaço por suas vértices. Como houve um pedido da comunidade para retirada do escorrega tobogã e da escorrega bombeiro, a ponte mantêm-se como ligação dos dois extremos da praça.

As Brincadeiras - É uma passagem com características de linha, que é caracterizada por brincadeiras como seguir o mestre, corrida de obstáculos e outras. A criança iniciará pé a pé, com a prática, ir adquirindo desenvoltura para poder correr pulando no piso da ponte, e no ritmo. Oferece fácil acesso às faixas etárias inferiores e aos iniciantes por não apresentar grandes obstáculos.

Linguagem - Vistas e panoramas que aumentam a profundidade da visão. Estrutura majestosa.



Fig.57 - Fotos: “Ponte” – Parque Erasmo – Vista lateral esquerda - Santo André. 11/05/2007

## B - [Escada Santos Dumont](#)



Fig.58 - Fotos: “Escada Santos Dumont” – Parque Erasmo – Detalhe - Santo André. 11/05/2007

[O Brinquedo](#) - “Escada Santos Dumont” recebeu este simpático nome como referência ao grande inventor, criador deste tipo de escada. Ela é composta por “bolachas” (assento) de banqueta dos parques e estrutura de sustentação com hastes sobra de fixação de luminária, soldadas na estrutura central da pisada. O corrimão é feito de correntes retiradas de balanços antigos de outros parques.

[As Brincadeiras](#) - Subir na escada é uma experiência muito densa. O indivíduo faz o percurso, passo a passo, com pés ante pés, saltando os degraus, escalando, e assim por diante. O grupo também faz isso tudo , mas em brincadeira de seguir o mestre, e outras . As crianças também podem usar a escada como cenário para as mais diferentes dramatizações e brincadeiras coordenadas com a segurança do guarda-corpo de corrente.

[Linguagem](#) - Objeto que propõe a forma adequada ao cumprimento de suas funções requeridas.

## C - [Estação do brincar](#)



Fig.59 - Fotos: "Estação do brincar" – Parque Erasmo – Detalhe - Santo André. 11/05/2007

[O Brinquedo](#) - Como o nome já diz, é uma estação do brincar, onde existem várias etapas de brincadeiras para permitir a utilização conjunta por mais de uma criança. O brinquedo é enriquecido com elementos de estrutura reaproveitável que, por si só, constituem obstáculos de características lúdicas: pés de poste de iluminação, deck da plataforma, guarda corpo de metal em toda extensão lateral.

[As Brincadeiras](#) - Além de alternativas já conhecidas, como escorregar, balançar, o brinquedo instiga o participante a descobrir qual dos extremos seria o inicial. É possível imaginar e, na prática, realmente isso acontece, percursos pela parte superior do brinquedo em que a criança escorrega e depois passa pela balança até a subida novamente, para descer pelo escorrega do bombeiro e assim sucessivamente.

[Linguagem](#) - Ausência de módulos repetitivos, de preocupação com regras e composição harmoniosa.

#### 4.5 – CESA – Cata Preta

##### A – Trepa-trepa gigante

O Brinquedo - Projeto piloto, composto de poste estrutural retirado do Paço municipal (quatro pontas) quadriculado. É bastante semelhante ao brinquedo do mesmo nome, com a diferença de que é maior do que o padrão formal do brinquedo. A pedidos da comunidade, o brinquedo foi redimensionado para permitir que as crianças maiores, também tivessem a oportunidade de se divertir.

As Brincadeiras - Além da brincadeira conhecida, trepar, o brinquedo proporciona uma boa novidade, que é, o pai poder brincar junto. É basicamente um brinquedo de obstáculo, onde as crianças disputam a chegada ao topo, representando um grande desafio tanto para subida quanto para a descida.

Linguagem - Construção modulada da atualidade, baseada nos mesmo molde dos infantis, obediência aos ditames clássicos da harmonia .



Fig.60 -: Trepa-trepa- gigante” – Parque Cata Preta – 11/05/2007

## **B – Escorrega Bombeiro Gigante**



Fig.61 -: Bombeiro- gigante” – Parque Cata Preta – 19/01/2007

O Brinquedo - Plataforma de outro brinquedo, o Escorrega Bombeiro Gigante, parte da calçada pública para o mirante do parque num todo. O brinquedo foi redimensionado para permitir que as crianças maiores, também tivessem a oportunidade de se divertir.

As Brincadeiras - Escorregar pelo tubo é o principal foco do brinquedo, mas também é possível para escaladas, além de proporcionar uma boa vista panorâmica de todo CESA.

Linguagem - Uma forma simples, porém, atraente. Objeto colorido que força a imagem na sua estrutura.

C – Casa do Tarzan



Fig.62 – Fotos - “Casa do Tarzan” – CESA- Cata Preta – Detalhes da escada, estrutura e passagem do brinquedo - 18/05/2007

O Brinquedo - A composição da “ casa do tarzan” é de reutilização de material orgânico (árvore tombada) de eucalipto, de porte, cortadas e implantadas. O brinquedo é formado por escada e escorregador esculpidos no local na própria árvore, e também por uma reconstrução da carroceria de um caminhão da própria prefeitura. O brinquedo tem sua passagem da escada estrangulada, para evitar acesso a crianças maiores.

As Brincadeiras - Ocorrem aproximações tanto individuais como coletivas no brinquedo. As primeiras são explorativas das possibilidades oferecidas e da própria agilidade das crianças. Quando as crianças sentem vontade de se isolar, a plataforma superior, abaixo da coberta, oferece um ponto alto para a observação da praça. As brincadeiras coletivas, por sua vez, vão desde as competitivas e as demonstrativas, em que a criança procura dar um passo a mais que o companheiro, até o escorrega liso, leve no seu mundo particular.

Linguagem - A composição não segue as normas do geometrismo, podendo-se falar como verdadeira decomposição da forma.



Detalhe do escada – e sua sustentação com a própria madeira da árvore

Fig.63 – Fotos - “Casa do Tarzan” – CESA- Cata Preta – Detalhes do brinquedo 18/05/2007

## 5 - A arte da criação dos brinquedos

Em 30 anos houve um “boom” na tecnologia. Mudanças que pedem a atualização quase que diária para pais e mães. E o mercado de brinquedos tenta acompanhar esse novo quadro, com novidades cada vez mais sofisticadas e elaboradas para as crianças do século XXI.

A introdução da criança ao mundo tecnológico, porém, acontece de forma cada vez mais precoce. Mas na infância é muito importante que a criança tenha a oportunidade de experimentar diversas possibilidades de desenvolvimento e de aprendizagem, multiplicando o prisma de suas relações, não se limitando apenas a jogos eletrônicos ou computadores.

Esse avanço tecnológico permitiu ao ser humano adquirir a habilidade de aprender e ampliar os seus conhecimentos. A tecnologia modificou hábitos e costumes, facilitando a vida do homem, mas gerou muitos resíduos, alguns deles desconhecidos inicialmente, mas que têm comprometido a saúde e o bem estar da humanidade.

Uma proposta de espaços e equipamentos lúdicos para crianças deve ter presente preocupações e necessidades, mesmo sabendo-se que será difícil dar resposta satisfatórias a todas elas. Deve agir sobre suas privações sócioeconômicas, afetivas, físicas, de natureza, do tempo livre e, ao mesmo tempo, tentar atenuar seu caráter de dependência e falta de autonomia. Deve, ainda, buscar rupturas com o cotidiano massificado, morno, consumista e estereotipado ensejado pela indústria cultural e pelos meios de comunicação. Em oposição à apatia, à indiferença, à monotonia horizontalizada dos brinquedos pobres e empobrecedores, ao diálogo surdo da televisão ou ensurdecidor dos videogames, os espaços lúdicos necessitam assumir um ar provocativo, ser capaz de instigar a curiosidade e suscitar desafios a criança.

## 5.1 - Construção dos brinquedos na região de Santo André: Reuso de materiais - uma alternativa, e um desafio à criatividade

A P.M.S.A. emprega a filosofia : “*A mudança de atitudes que permita o exercício da cidadania, da solidariedade e da conservação a natureza. Através da organização e do desenvolvimento de métodos que envolve os funcionários e a comunidade*”. Provoca a atuação consciente do aproveitamento dos materiais descartados.

Dentro desta filosofia neste contexto: as sucatas são reutilizadas para se tornarem brinquedos, esculturas lúdicas, palcos e até prédios. Sendo devolvidos ao meio ambiente - deixando assim de ser um problema para a cidade - do ponto de vista de uma linguagem poética, passa a fazer parte de um novo marco na cultura visual dos parques.

Visando produzir mudanças de atitudes, a Prefeitura atua na produção desses equipamentos, conscientizando o bom exercício da cidadania em uma proposta de trabalho significativa.

Com todo o processo de planejamento dos parques, registrando sua concepção e seus critérios básicos, suas etapas de procedimento, envolvimento dos profissionais, e a inserção dessa linha de ação definida e permanente, voltado para o público infantil ou não, e, sem esquecer do quadro social e comunitário, a Prefeitura transpõe esta conscientização em atitude.

Dentro da ordem técnica e operacional, a P.M.S.A. com sua multi-funcionalidade, sempre respeitou os recursos minerais, vegetais e morfológicos existentes dos locais tais como: pedras, morrotes, vegetação, cursos d’água, nascentes, lagos, platôs descampados e outros.

Enfoco a “Serpente” e a “Casa do Tarzan”, como dois dos brinquedos montados no segundo semestre do ano de 2007 no Parque do Ipiranguinha em Santo André, no qual relato e registro a sua montagem.

São brinquedos criados que reutilizam as sucatas urbanas, para devolver ao meio ambiente o que outra maneira se perderia como lixo na cidade. É uma forma poética de inverter o quadro da degradação ambiental.

Fig.64 - Foto: "Parque Ipiranguinha" – Centro – Santo André. 06/08/2006



*Criança desconhecida e suja brincando à minha porta,  
Não te pergunto se trazes um recado dos símbolos.  
Acho-te graça por nunca ter te visto antes,  
E naturalmente se pudesses estar limpa eras outra criança.*

*Nem aqui vinhas.  
Brinca na poeira, brinca!  
Aprecio a tua presença só com os olhos.  
Vale a pena ver uma coisa sempre pela primeira vez que  
conhecê-la,*

*Porque conhecer é como nunca ter visto pela primeira vez,  
E nunca ter visto pela primeira vez é só ter ouvido contar.  
O modo como esta criança está suja é diferente do modo como  
as outras estão sujas.*

*Brinca! Pegando numa pedra que te cabe na mão,  
Sabes que te cabe na mão.  
Qual a filosofia que chega a uma certeza maior?  
Nenhuma, e nenhuma pode vir brincar nunca à minha porta.*

*Fernando Pessoa*

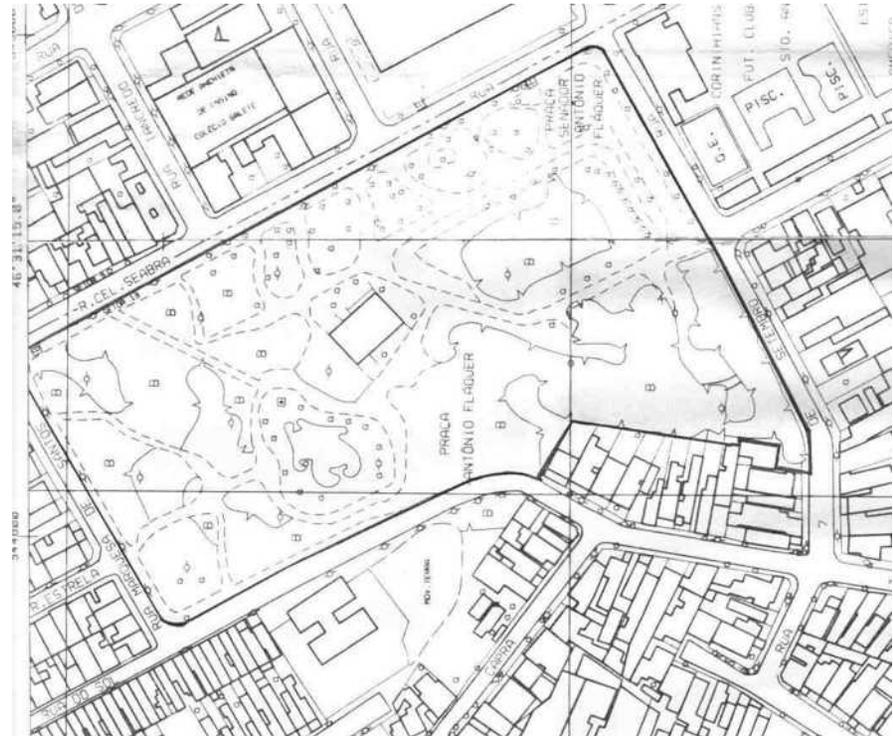
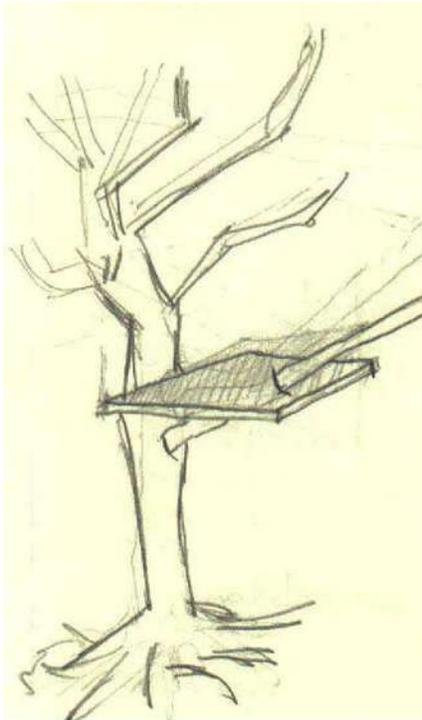


Fig.65 – Levantamento Planialtimétrico: “Parque Ipiranguinha” – Centro – Santo André- Fonte - Levantamento pela P.M.S.A



*"Recordo ainda ... E nada mais me importa...  
Aqueles dias de uma luz, tão mansa  
Algum brinquedo novo à minha porta...."*

*Mas veio um vento de desesperança  
Soprando cinzas pela noite morta!  
E eu pendurei na galharia torta  
Todos os meus brinquedos de criança...*

*Estrada afora após segui... Mas aí,  
Embora idade e senso eu aparente,  
Não vos iluda o velho que aqui vai.*

*Eu quero os meus brinquedos novamente!  
Sou um pobre menino...acreditai...*

*Que envelheceu, um dia de repente!..."*

*Mário Quintana.*

Fig.66 – Croqui Arvore “Brinquedo Casa Tarzan - Parque Ipiranguinha” –  
Centro – Santo André – 05/2007





# Parque Ipiranguinha

## 2 - A criação dos brinquedos: uma experiência - Parque do Ipiranguinha

No primeiro semestre de 2007, quando o Parque Ipiranguinha estava em fase de construção de banheiros públicos, o grupo de moradores da região abriu uma “ocorrência” de pedidos para o parque infantil. Foi uma solicitação de um novo (4) brinquedo para o “Ipiranguinha”.

Uma nova instalação foi solicitada, em meio a uma área verde no pátio de árvores, do parque.

Houve uma preocupação de agir de forma a minimizar as privações socio-econômicas, afetivas, físicas, de natureza, do tempo livre das crianças usuárias do parque e, ao mesmo tempo, tentar atenuar seu caráter de dependência e falta de autonomia.

Era preciso, ainda, buscar rupturas com o cotidiano massificado, morno, consumista e estereotipado ensejado pela indústria cultural e pelos meios de comunicação. Esse novo espaço necessitaria assumir um ar provocativo, ser capaz de instigar a curiosidade e suscitar desafios nas crianças.



Fig.67 - Foto: “Parque Ipiranguinha” – Centro – Santo André. 06/08/2006

(4) –Pela manifestação publica a instalação deve formar um conjunto de equipamentos complementares, como referência para o parque.

Programa do DEPAV para recomendações gerais de instalação de novos brinquedos:

- *As instalações devem estimular a fantasia e imaginação criativa das crianças;*
- *Devem permitir a livre expressão de todo o seu vocabulário físico-corporal: correr, agachar, escorregar, subir, pular, equilibrar, escalar, pendurar, descer, olhar, puxar, empurrar, tocar, virar, subir, encostar.*
- *Devem, também proporcionar sensações e emoções, vertigens, medo, segurança e insegurança, alegria;*
- *Devem incorporar elementos sensoriais, cores variadas, diferentes graus de luminosidade, textura de materiais diversos, diferentes temperaturas;*
- *Utilizar materiais variados, em combinações muito bem equilibradas. Dar preferência a componentes reaproveitáveis e naturais – madeira tratada, cordas, etc –*

*Combina-los com outros tipos de materiais: cimento, fibra, pneus e metal;*

- *Devem ter elementos móveis, para que as crianças componham imagens ou figurações (zoomorfismo e antropomorfismo) ou elementos interativos, que reajam ao toque ou a solicitação das crianças;*
- *Cada instalação deve ser integrada a uma ambientação que a circunde, que a identifique e que torne o espaço mais agradável e esteticamente mais atrativo.*

*Esta pode ser uma audácia a mais: a de tornar reais e concretas idéias que possam contribuir para inverter o processo de desumanização do ser humano, que poderá conduzi-lo à perda progressiva do sentimento, da emoção, da audácia criadora e, afinal, da consciência.*

*(MUMFORD, 1982, p.10)*

Os projetos aqui apresentados são uma síntese das experiências realizadas no Parque do Ipiranguinha no período de julho a agosto de 2007.

Concebido pelo arquiteto Adriano Aristides (P.M.S.A) e executado pela equipe do DEPAV, a realização deste trabalho tem como referência o processo de implantação das instalações, bem como os resultados de seu funcionamento.

Foram utilizados elementos que visam a oferta dos brinquedos de bom potencial, atraentes para o desenvolvimento psicomotor da criança, e evidentemente de baixo custo, configurando projetos suficientemente pré- definidos.

Nesse processo de leitura do ambiente, foi usada como técnica básica: a observação participante, entrevista informal e fotografias do parque envolvido no processo.

Os materiais encontrados como mais indicados para os objetivos do trabalho foram; tábuas em deck , tubos de conexão, tubulões de ferro galvanizado, normalmente utilizados em instalações hidráulicas, correntes e algumas peças de reforço em ferro, tela de alambrado, escada, escorrega de aço inoxidável e tubo para escorrega.

A partir da síntese dessas avaliações foram feitas várias melhorias nos equipamentos já existentes no Parque Ipiranguinha, para melhor desempenho operacional, bem como para aproveitamento maior, mais seguro para crianças menores e mais prolongado para crianças maiores.

*“A essência do brincar não é um “fazer como se” mas um “fazer sempre de novo”, transformação da experiência mais comovente em hábito.(1984,p.75)”....Jamais são os adultos que executam as correções mais eficazes dos brinquedos – sejam eles pedagogos, fabricantes ou literatos -, mas as próprias crianças, durante as brincadeiras” .*

(WALTER, 1984, p. 65)

Essa reflexão abrange ainda, todo espírito lúdico e as referências obtidas nessas instalações, bem como o resultado do seu objetivo, concebido como meta de estimular a continuidade desses trabalhos no desenvolvimento da implantação desses brinquedos.

5.3 - Registro de como foi criado o brinquedo Casa do Tarzan: Parque do Ipiranguinha

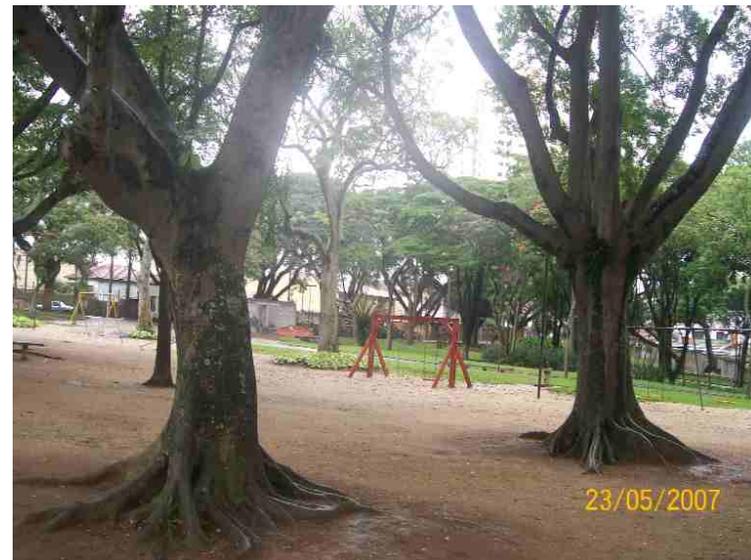


Fig.68 – Levantamento da área “Parque Ipiranguinha” – Centro – Santo André- conhecimento da área de intervenção – 23/05/2007.

03 de Julho de 2007- INICIO DO BRINQUEDO –  
Casa do Tarzan – Pq. Ipiranguinha – Santo André



(1)



(2)



(3)

(4)



(5)



- (1) – 25/06/07 - Medição da distância e altura das árvores
- (2) – 03/07/07 - Colocação das tábuas para a fixação das extremidades
- (3) – 03/07/07 - Visualização estrutural da árvore
- (4) (5) – 03/07/07 – Fixação das tábuas para colocação do deck

Fig.69 - Fotos: "Montagem Casa do Tarzan" –  
Parque Ipiranguinha –Santo André.

03 de Julho de 2007- INICIO DO BRINQUEDO -  
Casa do Tarzan - Pq. Ipiranguinha - Santo André



(6)



(7)



(8)



(9)



(10)



(11)



(12)



(13)

- (6) – 03/07/07 - Fixação
- (7) – 03/07/07 - Marcação da posição das tábuas para sua fixação;
- (8) – 03/07/07 - Posição das tábuas;
- (9) (10) – 03/07/07 - corte das tábuas;
- (11) – 03/07/07 - Marcação da posição do corte das tábuas;
- (12) (13) – 03/07/07 - Cortes das tábuas para fixação nas árvores;

Fig.70 - Fotos: "Montagem Casa do Tarzan" –  
Parque Ipiranguinha –Santo André.

04 e 05/07/2007 - Inicio de brinquedo - Casa do Tarzan - Pq. Ipiranguinha - Santo André



(14)



(15) (16)



(17)



(18)



(19)

- (14) – 04/07/07 - Fixação das tábuas;
- (15) (16) (17) – 04/07/07 - Colocação dos tablados para o deck;
- (18)– 05/07/07 - Colocação do outro extremo do brinquedo;
- (19)– 05/07/07 – Fixação do deck

Fig.71 - Fotos: "Montagem Casa do Tarzan" – Parque Ipiranguinha – Santo André.

04 e 05/07/2007 - Inicio de brinquedo - Casa do Tarzan - Pq. Ipiranguinha - Santo André



(14)



(15) (16)



(17)



(18)



(19)



- (14) - 04/07/07 - Fixação das tábuas;
- (15) (16) (17) - 04/07/07 - Colocação dos tablados para o deck;
- (18) - 05/07/07 - Colocação do outro extremo do brinquedo;
- (19) - 05/07/07 - Fixação do deck

Fig.71 - Fotos: "Montagem Casa do Tarzan" - Parque Ipiranguinha - Santo André.

26 a 28 /07/2007 – Continuação do Brinquedo – Casa do Tarzan – Pq. Ipiranguinha – S.A.



(30)



(22)



(23)



(25)



(26)

(18) (21) (25)– 26/07/07 - Fixação do guarda-corpo;  
 (22) (23) – 27/07/07 - Colocação da passarela móvel;  
 (26) – 27/07/07 - Fixação da base para receber o escorregador;  
 (27) – 27/07/07 - Fixação da base para estrutura;  
 (28) – 27/07/07 - Vista do brinquedo;  
 (29) (30) (31) – 28/07/07 - Fixação do deck para a ponte móvel



(28)



(29)



(31)

Fig.72 - Fotos: "Montagem Casa do Tarzan" – Parque Ipiranguinha – Santo André.

5.4 - Registro de como foi criado o brinquedo Serpente: Parque do Ipiranguinha

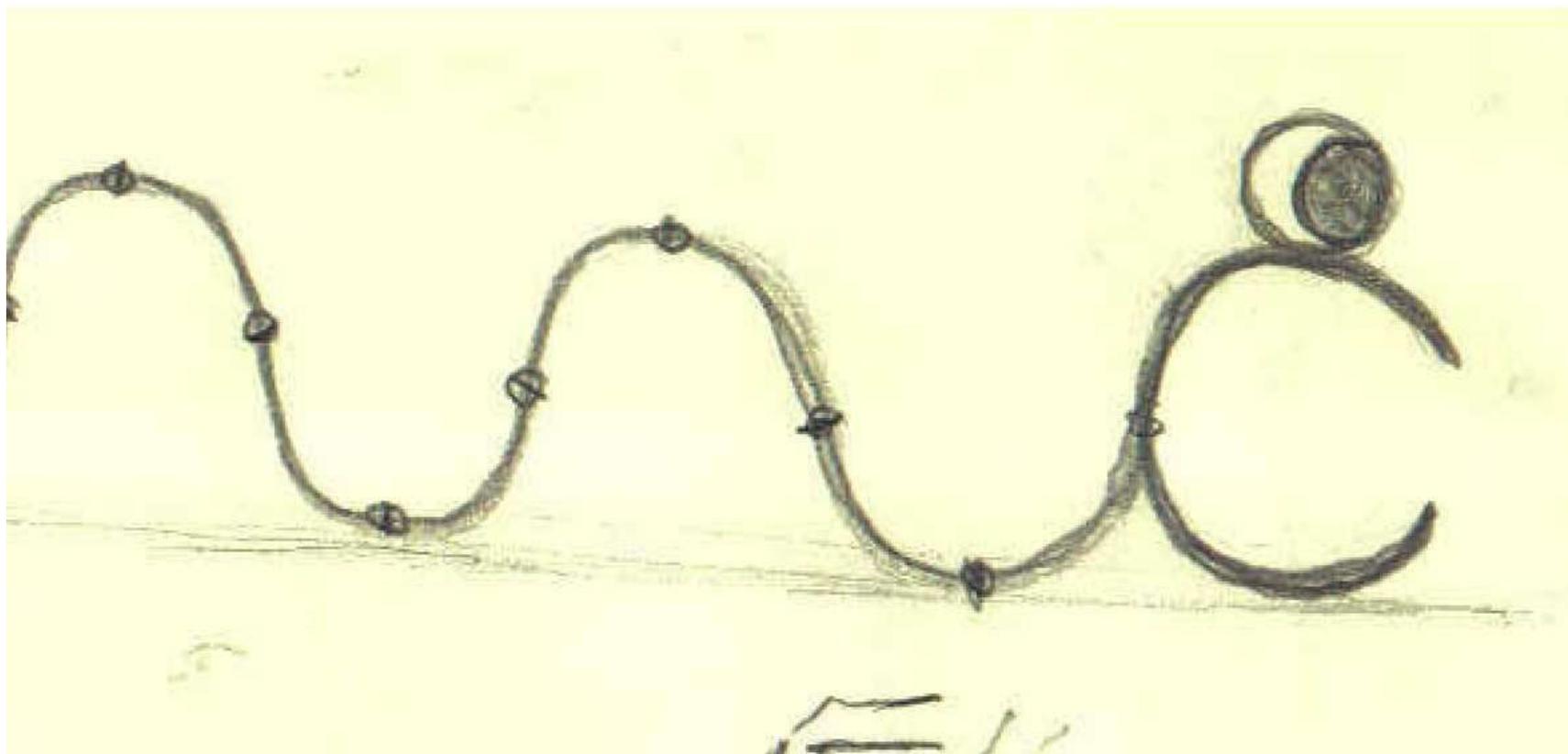


Fig.75 – 05/2007-Croqui Serpente - Parque Ipiranguinha” –Santo André

03/07/2007 - Descarregamento e fixação- Serpente - Pq. Ipiranguinha - Santo André



(3)

(4)



(5)

(6)



(7)

(8)

(1) (2) (3) (4) (5) – 03/07/07 - Chegada dos tubulões de ferro galvanizado para brinquedo no parque. Retirada pela equipe do mesmo;  
(6) (7) (8) – 03/07/07 - Colocação das peças para a fixação das extremidades e formato do objeto;

Fig.76 - Fotos: "Montagem brinquedo "Serpente" – Parque Ipiranguinha – 03/07/2007 -Santo André

04 e 05/07/2007 - Inicio de brinquedo - Serpente -  
Pq. Ipiranguinha - Santo André



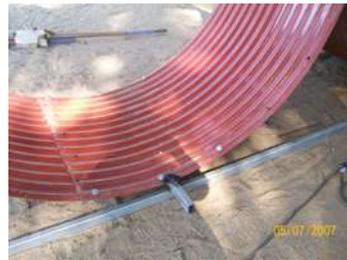
(9)



(10)



(11)



(12)



(9) (10) (11) (12) (13) (14) – 04 a 05/07/07 - Fixação dos tubulões de ferro soldagem em base de ferro para brinquedo no parque.

Fig.77 - Fotos: "Montagem brinquedo "Serpente" – Parque Ipiranguinha – Santo André

17/08/2007 – Continuidade do brinquedo – Serpente –  
Pq. I piranguinha – Santo André



(15)



(19)

(16)



(17)



(18)

(15) – 17/08/07 - Fixação das escadas com soldagem em ferro galvanizado.  
(16) (17) (18) – 17/08/07 - Fixação do guarda-corpo em ferro e das pontes com corrente e madeira deck.



17/08/2007 - Continuidade do brinquedo - Serpente -  
Pq. Ipiranguinha - Santo André



(19)



(18) - 17/08/07 - Fixação da base ornamentada no brinquedo.

(19) - 17/08/07 - Pintura final do brinquedo

Fig.78 - Fotos: "Montagem brinquedo "Serpente" - Parque Ipiranguinha - Santo André - 17/08/2007".



(18)

26/08/2007-  
Lúdico - "A Serpente"  
Crianças se divertem com brinquedo pronto - Pq. I piranguinha -SP



Fig.79 - Fotos: "Brincando na "Serpente" – Parque Ipiranguinha –Santo André – 26/08/2007



Fig.80 –26/08/2007 - Fotos: "Brinquedo Serpente"

## **6 – Reflexões Finais**

Estamos passando por um processo lento, mas gradual, de transformação das sociedades urbanas. Com isso, a relação entre pais e filhos mudou. A sociedade mudou. E essas mudanças influenciaram, de forma direta, na educação das crianças. Um exemplo conhecido, é aquele em que quanto mais atividade a criança tiver (inglês, natação, computação...) melhor será sua formação. Porém, é muito importante lembrar que toda criança precisa de um tempo livre para *brincar*.

Para atuar sobre mudanças de atitudes no nosso modo de vida, nos padrões de consumo e de produção, é necessário atuar sobretudo sobre nossa educação. E a nossa formação não pode ser só de conhecimento, tem de ser vivencial e permitir esta ação.

Foi considerando este aspecto, que decidi tratar como missão, o estudo do brinquedo, tendo a possibilidade de pensar nas crianças de hoje.

Minha busca constante em conhecer objetos a partir de materiais abandonados, vem dessa percepção de desperdício que nos rodeia quotidianamente e de querer dar um novo sentido a esses refugos.

Foi por isso que, trabalhando como voluntária no DEPAV – Departamento de Parques e Áreas Verdes da Prefeitura Municipal de Santo André – aproveitei a oportunidade de explorar esses novos contextos de materiais urbanos, verificando-os, enriquecendo meu repertório artísticos nos moldes de processos e procedimentos da construção dos brinquedos.

Em todos os projetos aqui apresentados, temos em comum:

- A reutilização de materiais urbanos, abandonados nos lixões da Prefeitura Municipal de Santo André (tubos, postes, etc.);
- A interação entre projeto, produção e uso de espaço lúdico.
- Os recursos disponíveis, no setor do DEPAV (mão de obra e equipamentos) e também, a manifestação pública



Fig. 81 - Foto: “ CESA Cata Preta”- Criança se diverte na pista de skate – Santo André – São Paulo. 18/06/2007

O presente projeto registra, descreve e pondera todo esse processo, que transforma a proposta em realidade concreta.

E todo este processo de característica metodológica é fundamental neste trabalho, pois, o recorte da pesquisa dispõe como objeto de reflexão um tema atual : a proteção ao meio ambiente.

Nesta reflexão, a maneira de produzir, incorpora uma postura metodológica, na medida em que tira partido do acaso, quer ele se faça presente por material inusitado, quer por interesse de um trabalhador de obra, na comunicação de alguma solução de um problema na execução do brinquedo. Ou então, na comunicação das crianças com seu imaginário através das conversas no parque, durante a construção dos brinquedos.

As observações e as referências obtidas no processo de implantação das instalações do Parque do Ipiranguinha, bem como o resultado de seu funcionamento, fundamentaram uma avaliação importante e necessária, tanto para orientar a manutenção dos equipamentos como para buscar inspirações no comportamento das crianças em novos projetos.

O espaço assim concebido vai responder à necessidade de relações mais naturais e mais criativas da criança, longe do artificialismo das relações eletrônicas, além de suprir, ao menos em parte, algumas de suas privações e dar conta das necessidades de fabulação, do imaginário e da experiência sensorial.

As instalações dos parques de Santo André, embora já apresente resultados significativos, ainda não foi terminado. A avaliação do que já está funcionando realimenta e atualiza o processo de pensar, conceber, planificar e realizar projetos de instalações lúdicas infantis. Este deveria ser um trabalho interminável em que todas as prefeituras de nosso país estivessem realmente engajadas: pensar, conceber e propor soluções para os parques infantis.

Mas a ludicidade, sabemos, não é a panacéia que cura todos os males. Os espaços lúdicos infantis não vão resolver todos os problemas que afligem as crianças brasileiras - em particular aquelas que têm sua origem de perversa desigualdade social com a qual infelizmente, nos habituamos a conviver - mas é uma prática essencial para o desenvolvimento infantil, para a sua percepção do mundo e para construir sua relação com ele.

E é na imaginação que os brinquedos atuam, preparando as pessoas para uma vida toda que virá pela frente. Por meio deles transpomos barreiras de tempo e espaço. Somos capazes de ser o que sonhamos, por isso eles se tornaram únicos, por isso reservam seu espaço em nossos corações e mentes.

Montessori, Pestalozzi, Froebel, Dewey e Piaget são apenas alguns dos mais importantes filósofos da educação que sempre defenderam a colaboração do “*lúdico*” para o processo da sociabilização e da educação.

Esses filósofos e educadores garantem que brincar é a base da cultura, que favorece o desenvolvimento integral, controla a agressividade, proporciona a realização de desejos, a adaptação ao grupo social de convívio, a afetividade entre os amigos. Ao brincar experimenta-se sentimentos diferentes (amor, confiança, solidariedade, união e também frustração, raiva e inveja), estimula-se a curiosidade e a competição, incentiva-se a busca de soluções e a descoberta de caminhos.

Enfim, contribui decisivamente para o seu pleno desenvolvimento como ser social, inteligente e livre.

Mas toda essa experiência nos parques de Santo André não deveria ficar restrita apenas a esta instituição municipal. Em primeiro lugar, já faz parte de um acervo profissional para todos aqueles que trabalham com ludicidade; seja na educação, seja em programações de lazer, seja no meio acadêmico, nas diferentes áreas culturais, e também para arquitetos, urbanistas, construtores de brinquedos e de instalações para as nossas crianças. Segundo, as instalações existentes utilizadas por centena de milhares de crianças da região de Santo André, estão cumprindo outra vocação: servem como modelo

experimentais e como campo de observações práticas e de verificação de múltiplas possibilidades de uso lúdico que podem oferecer nos ambientes implantados espaços de brincadeiras, para os movimentos, para a convivência e para os sentidos.

O trabalho que foi objeto do presente registro é apenas uma etapa de um processo mais amplo de busca de soluções para o brincar das crianças, neste nosso ambiente urbano e social onde são poucas as alternativas que reúnem a alegria, o prazer descompromissado, a ludicidade, a interatividade, a imaginação e a fantasia, sem esquecer os ingredientes indispensáveis da arte, da criação e da educação.

O fascinante elo entre o mundo do faz-de-conta e a vida real recebe, com esse trabalho, um aliado de peso, um universo mágico, que é muito mais que entretenimento. É, acima de tudo, um processo cultural que forma, amplia e estabelece valores.

*Feliz da nação que realiza, quão importante é o respeito pela criança e a importância de brincar. Pois é brincando que a criança amadurece, realiza seus sonhos, extravasa seus medos, imita seus pais e o mundo adulto, testa seus limites. E sempre tendo um brinquedo, ou uma brincadeira, como instrumento de ação e de educação.*

## Fontes de Referência :

### Bibliografia

**ARNHEIM**, Rudolf . *Arte e percepção visual, uma psicologia da visão criadora*. Trad. Ivone Terezinha de Faria, São Paulo: Pioneira,1986.  
\_\_\_\_\_. *Intuição e Intelecto na Arte*. 2º Ed. São Paulo: Pioneira, 2002.

**AUMONT**, Jacques . *A Imagem*. Campinas: Papirus,1993.

**ALMEIDA**, Elvira de . *Arte Lúdica*. São Paulo: EDUSP/ FAPESP,1997.

\_\_\_\_\_. *A criança e a invenção de seu espaço: A expressão lúdica como elo entre designer e o usuário* , São Paulo: Dep. Projeto FAUUSP (dissertação de mestrado) – 1885 . orientadora : Lucrecia D'Alessio Ferrara

\_\_\_\_\_. *A escultura lúdica e o cenário do brincar; trajetória poética de uma experiência intervindo no Urbano com as sucatas que a cidade abandona* , São Paulo: Dep. Projeto FAUUSP (dissertação de doutorado) – 1992 . orientadora : Maria Dina Taddei.

**AZEVEDO**, Wilton. *O que é design*, Coleção Primeiros Passos - São Paulo, Editora Brasiliense, 1988

**BAILÃO**, Cheila Aparecida Gomes (coord) *Gestão e educação ambiental: relatos de experiências sobre a questão ambiental – Vol. 2 – Santo André: Semasa,2001.*

**BENJAMIM**, Walter. *Reflexões: a criança o brinquedo e a educação – novas buscas em educação*, Editora Sumus, s/d  
\_\_\_\_\_, *Obras escolhidas, “Rua de mão única”*, Vol. II, São Paulo, Brasiliense, 1987

**BENJAMIN**, Walter . *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. Trad. Marcos Vinícius Mazziri. São Paulo: Duas Cidades, Ed. 24, 2002.

**BROUGERE**, Gilles . *Jogo e Educação* , trad. Patrícia C. Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

\_\_\_\_\_, *Brinquedo e cultura* in: Coleção Questões da nossa época, vol. 43, São Paulo, Cortez, 1995

**BOMTEMPO**, E. *Brinquedos: critérios de classificação e análise*. Cadernos do E.D.M. Faculdade de Educação, USP. V2, N.º 2, 1990.

**CALABRESE**, Omar . *A Linguagem da Arte*. Trad. Tânia Pellegrini, Rio de Janeiro: Globo Editora, 2002.

**CARVALHO**, Ana Maria de. *Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca – vol 1-* São Paulo, Casa do Psicólogo, 2003

\_\_\_\_\_, *Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca – vol 2-* São Paulo, Casa do Psicólogo, 2003

**COLI**, Jorge . *O que é arte* - Coleção Primeiros Passos - São Paulo: Vetor, 1990.

- CUNHA**, Nylse H. S. *Brinquedoteca*. São Paulo: Vetor, 2001.
- CHAUÍ**, Marilena . *O que é ideologia*, Coleção Primeiros Passos - São Paulo, Editora Brasiliense, 1980
- DEFENSE** Works Services. *Children's Play Area Design Guide*, 2<sup>nd</sup> edition, London, 1995
- FILGUEIRAS**, Isabel Porto. *Espaços lúdicos ao ar livre na educação infantil*, dissertação de mestrado, FE/USP, Record, 2000.
- FRIEDMAN**, Adriana (org). *o direito de brincar: a brinquedoteca*, São Paulo, scritta/ Abrinq, 1992.
- FUNDAÇÃO PREFEITO FARIA LIMA - CEPAM**, Superintendência de Desenvolvimento Urbano e Rural. *Brinquedos para parques infantis*. São Paulo, 1986.
- GOLEMAN**, Daniel e outros. *O espírito criativo*. São Paulo:Ed. Pensamento – Cutrix Ltda, 1992.
- GOLDERBERG**, Mirian . *A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais*. Rio de Janeiro: Vetor, 2001.
- HUIZINGA**, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- KISHIMOTO**, Tizuko M. (Org.) *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2001.
- KISHIMOTO**, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*, São Paulo, pioneira de Ciências Sociais, 1994
- \_\_\_\_\_ (org). *O jogo e a educação infantil* in: *Jogo, brinquedo e educação*, São Paulo, Cortez, 1996
- KONDER**, Leandro. *O que é dialética*, Coleção Primeiros Passos - São Paulo, Editora Brasiliense, 1981
- LIMA**, Mayumi Watanabe. *Arquitetura e educação*, coor. Sergio de Souza Lima, São Paulo, Studio Nobel, 1995
- LEBOVI**, S. *Significado e função do brinquedo na criança*. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- MACHADO**, Marina Marcondes *O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar, atividades e materiais*. São Paulo :Ed. Loyola, 2001.
- MIRANDA**, Danilo Santos de (org) *O parque e a arquitetura: uma proposta lúdica*. Campinas: Papyrus Editora, 2001.
- MUNARI**, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

- MOLES**, Abraham Antoine. *O Kitsch: a arte da felicidade*, São Paulo, Perspectiva, Edusp, 1972
- OLIVEIRA**, Paulo de Salles. *O que é brinquedo*, Coleção Primeiros Passos - São Paulo, Editora Brasiliense, 1980
- PRADO**, Caio Jr. *O que é filosofia*, Coleção Primeiros Passos - São Paulo, Editora Brasiliense, 1989
- PIAGET**, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 2º ed., R.J., Zahar, 1975.
- SANJAR MAZZILLI**, Clíce . *Arquitetura Lúdica: criança, projeto e linguagem. Tese (doutorado)*. São Paulo; FAUUSP,2003.
- SANTOS**, Santa Marli Pires do, *Brinqueoteca: sucata vira brinquedo*. Porto alegre: Artes Médicas, 1995.
- SESC** – Serviço Social do Comércio de São Paulo. *A criança e o espaço lúdico*, São Paulo, 1994
- SEVERINO**, Antônio Joaquim . *Metodologia do Trabalho Científico*. São Paulo: Cortez, 2000.
- SIMÃO**, de Miranda , *Faça seu próprio brinquedo*. Campinas, SP : Papyrus, 1998.
- TATIT**, Ana e **MACHADO**, Maria Silvia M. , *300 Propostas de Artes Visuais*. São Paulo : Loyola, 2003.
- VIGOTSKY**, L S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*, 5º ed., São Paulo, Martins fontes, 1994
- WAJSKOP**, Gisela. *Brincar na pré escola* in: Col. Questões da nossa época, vol. 48, São Paulo, Cortez, 1995.

# Livros Grátis

( <http://www.livrosgratis.com.br> )

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)  
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)  
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)  
[Baixar livros de Matemática](#)  
[Baixar livros de Medicina](#)  
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)  
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)  
[Baixar livros de Meteorologia](#)  
[Baixar Monografias e TCC](#)  
[Baixar livros Multidisciplinar](#)  
[Baixar livros de Música](#)  
[Baixar livros de Psicologia](#)  
[Baixar livros de Química](#)  
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)  
[Baixar livros de Serviço Social](#)  
[Baixar livros de Sociologia](#)  
[Baixar livros de Teologia](#)  
[Baixar livros de Trabalho](#)  
[Baixar livros de Turismo](#)