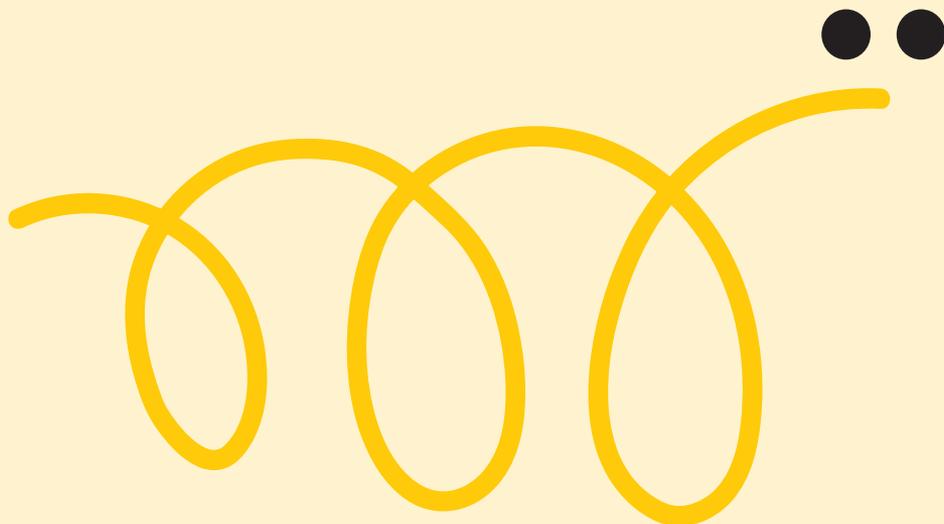


# Crônicas de uma cidade bem brincada!

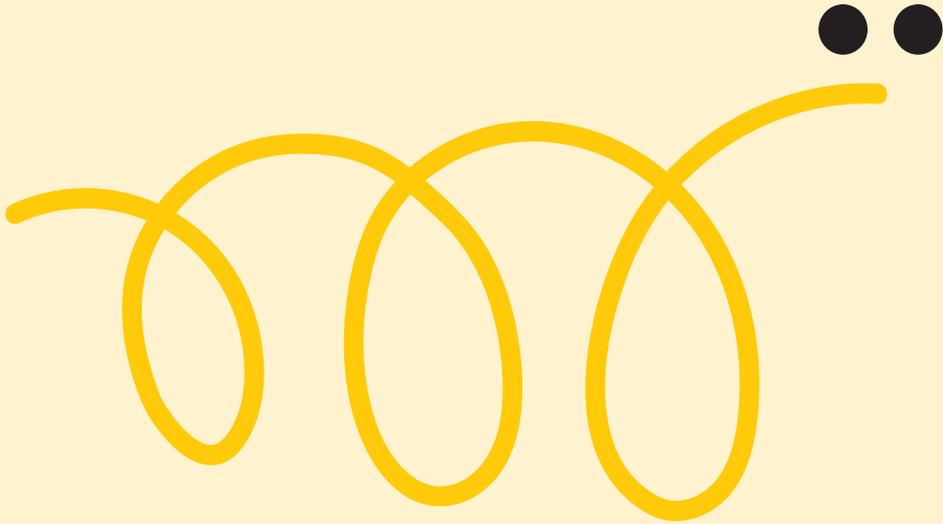
A CIDADE  
PRESS

# CRÔNICAS DE UMA CIDADE BEM BRINCADA!

Publicação do projeto SP CIDADE DE BRINCAR



A CIDADE  
PRESS



## FICHA TÉCNICA

**Direção geral:** Marcella Arruda

**Coordenação geral:** Ursula Troncoso

**Diretora de produção:** Julieta Regazzoni

**Coordenação de jogos e dinâmicas:** Karen Martini

**Assistência de produção:** Lara Paim

**Mobilização local:** Paulo Gayatri

**Gestão financeira:** Heloisa Sobral

**Monitoria:** Carolina Clasen e Camila Sawaia

**Design:** Keila Akemi

**Assistente de design:** Natalia Mamblona

**Comunicação:** Rafaela Cândido

**Audiovisual:** Felipe Vianna e Evelyn Couto

**Realização:** A Cidade Precisa de Você

**Fomento:** Secretaria Municipal de Cultural de São Paulo, Termo de Fomento: 05/SPAR/SMC-G/2022 Nº 065152580, viabilizado através de emenda parlamentar, para o projeto SP Cidade de Brincar

**Oficineiros e artistas convidados:** Pipoca.Lab, Lucas Quintas, Grupo Palha (Talitha Rodrigues), Quebrada de Coco, Fernanda Tosta, Madri Recreações, Gabriela Forjaz, Juarez Ferreira, ODEC (Oficina de Dança e Expressão Corporal), Música do Círculo, Palhaça Madona (Anne Pelucci), Vito (Vitor Campilongo), Will Santos, Fabíola Bergamo e Luís Felipe Abbud.

## FICHA TÉCNICA PUBLICAÇÃO

**Organização:** Karen Martini e Lara Paim

**Diagramação:** Natália Mamblona

**Textos de:** Camila Sawaia, Carolina Clasen, Juarez Ferreira, Karen Martini, Lara Paim, Marcella Arruda, ODEC, Paulo Gayatri e Roquinho.

## REALIZAÇÃO



## APOIO



INSTITUTO  
**OMP**

Olinto Marques de Paulo



Bernard  
van Leer  
FOUNDATION



FUNDAÇÃO  
PADRE ANCHIETA



MUSEU  
DA CASA  
BRASILEIRA

A CIDADE  
PRESS

# Índice

<b>1. Abertura</b> Roquinho	<b>8</b>
<b>2. Apresentação</b>	<b>10</b>
<b>3. As ferramentas</b>	<b>12</b>
Caixa Brincação	
AtivaCidade	
Brincando com Confiança	
Dispositivo Ativador de Vizinhaça	
<b>4. Os eventos</b>	<b>22</b>
<b>Festejo Brincante</b>	
Praça Arlindo Rossi, Brooklin	
<b>Festa Junina</b>	
Rua Glauber Rocha, Sapopemba	
<b>Mini Embaixadores da Sustentabilidade</b>	
Museu da Casa Brasileira, Itaim Bibi	
<b>Bio-Brincar</b>	
Parque Feitiço da Vila, Campo Limpo	
<b>Jogos de Ativação do Espaço Público</b>	
Parque Buenos Aires, Higienópolis	

## 5. As crônicas

### **Criar o brincar na cidade**

Marcella Arruda

### **Fragmentos ficcionais de um cotidiano real**

Paulo Gayatri

### **O brincar e a possibilidade de reinvenção de realidades**

Camila Sawaia

### **A infância como território comum**

Carolina Clasen

### **Brincar é ensaiar a vida**

Lara Paim

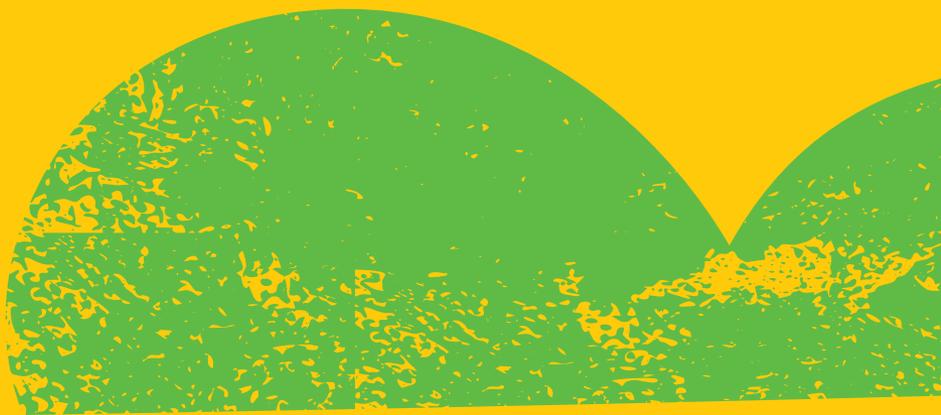
### **Jogar para perceber que tudo é jogo**

Karen Martini

38

## 6. Conclusão

62



# 1. Abertura

## Roquinho

*Roquinho é Mestre Brincante, observador atento da Cultura da Infância*

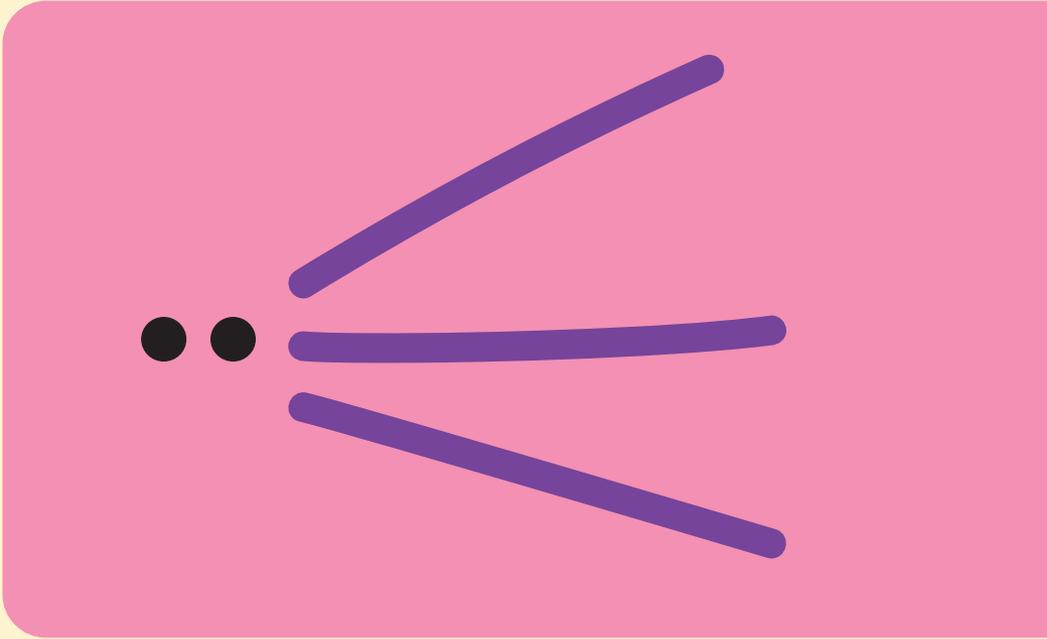
Brincar é uma linguagem universal e atemporal, que se inscreve no corpo – uma “pedagogia” do corpo em movimento.

O que conecta minha infância a todas as infâncias do mundo não é a palavra que nomeia e organiza, ou sequer a cantiga que rege e dá pulso ao brincar, mas, sim, o movimento que o corpo cumpre quando brinca.

Para a criança, conhecer através da pedagogia do brincar implica sempre em tirar o corpo da inércia e caminhar na direção do conhecimento. Saber o próprio caminho que leva ao que se quer apreender e, por fim, tocar na coisa a ser compreendida. Saber a textura, o cheiro, o gosto. Saber com intimidade, inscrever no corpo as compreensões essenciais, saber na alma... De tal modo que, quando você expressar o que sabe, estará sempre professando a sua própria identidade.

Tendo sido crianças, trazemos conosco, grafado no corpo, o sentido da linguagem original das infâncias. É o que melhor nos qualifica para sonhar e arquitetar um mundo que acolha com dignidade a natureza das infâncias.

Estamos todos desafiados a arquitetar uma cidade, um bairro, uma rua, melhores. As crianças são mais do que inspiração, são regentes desse processo. Ouvir com atenção e qualidade a criança que fomos e a que está diante de nós hoje é o princípio.



Ouçamos!

## 2. Apresentação

### Um convite para outras formas de interagir com a cidade

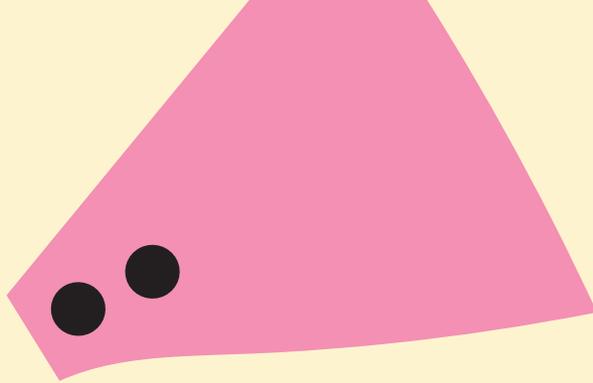
O projeto SP Cidade de Brincar aconteceu entre os meses de junho e julho de 2022, promovendo uma série de ativações culturais e intervenções artísticas para crianças e famílias, com dinâmicas lúdicas e participativas, intervenções “mão na massa” e construção de mobiliário urbano em cinco espaços públicos de diferentes regiões de São Paulo.

Começamos na Zona Oeste no dia 26 de junho, na Praça Arlindo Rossi; depois, fomos para a Zona Leste, na Rua GLauber Rocha, em Sapopemba, no dia 27 de junho; seguimos para o Museu da Casa Brasileira, na Zona Oeste, no dia 09 de julho; em 23 de julho fomos para o Parque Linear Feitiço da Vila, no Campo Limpo, na Zona Sul; e, então, chegamos no Parque Buenos Aires, no Centro, em 30 de julho, terminando nossa itinerância.

Em todos esses lugares, encontramos crianças e coletivos incríveis e, através de estratégias lúdicas, que associam as linguagens da música, da dança, do teatro, das artes visuais,

da arquitetura, do design e do urbanismo, enquanto ferramentas de construção de sentidos, convidamos crianças e seus tutores a experimentar outras formas de interação com a cidade, promovendo o senso crítico, a criatividade, a formação de novos vínculos de cuidado e pertencimento e o desenvolvimento de relações de empatia e solidariedade, além de contribuir para a cidadania ativa.

Baseados nas metodologias de processo participativo desenvolvidas pelo Instituto A Cidade Precisa de Você, tivemos como princípio ações de ativação dos espaços públicos e seus territórios culturais, através da promoção da participação social nos espaços culturais. As intervenções foram pensadas de acordo com a leitura das particularidades e potências de cada espaço, estabelecendo a integração entre as dimensões ambientais e culturais de cada local.

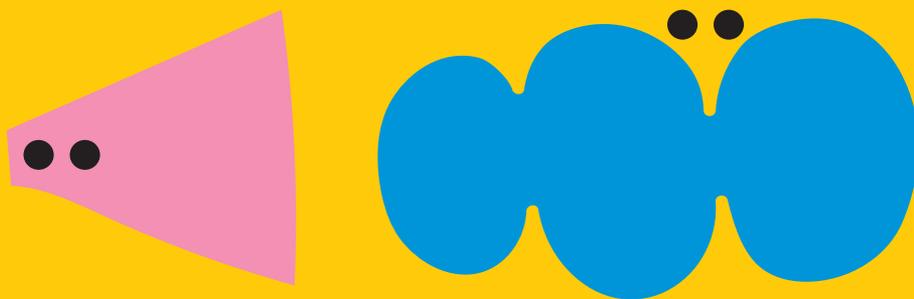


Todas as faixas etárias têm o direito de brincar na cidade, com atenção específica para a faixa etária da primeira infância: bebês e crianças de 0 a 6 anos de idade, os seus cuidadores, as gestantes e lactantes. Estas pessoas são, muitas vezes, excluídas do uso dos espaços públicos, que não acolhem os bebês, não têm espaços adequados para as mães, que acabam forçadas a ficar em ambientes fechados, o que prejudica tanto o desenvolvimento integral da criança, quanto a saúde mental do cuidador. É necessário estimular o brincar ao ar livre para nossas crianças crescerem saudáveis, e os espaços públicos podem ser a plataforma do brincar livre.

Esta publicação busca compartilhar alguns dos aprendizados desse processo, e esperamos que ela seja inspiradora para interagir de outras formas com os lugares em que vive, e que converse com a criança que existe em você. Esta é uma publicação bem subjetiva, criada a partir das coisas que nos

marcaram, que nos atravessaram. Como uma experiência, ou como um jogo de contação de histórias entre várias crianças, este não é um texto linear e não precisa ser lido de forma linear, também. Foi escrito a muitas mãos, a partir das ópticas e perspectivas de diversas pessoas que fizeram parte deste projeto — antes de seus textos, buscamos contar um pouco sobre quem é cada pessoa e qual a função que desempenhou no projeto, pois isto diz muito sobre em que cada um prestou atenção. E, a partir deste mosaico, destas diversas formas de apreender e entender uma experiência, esperamos que você se transporte e, de repente, saia mais leve desta leitura, com vontade de pular uma amarelinha ou fazer um desenho.

# 3. As ferramentas



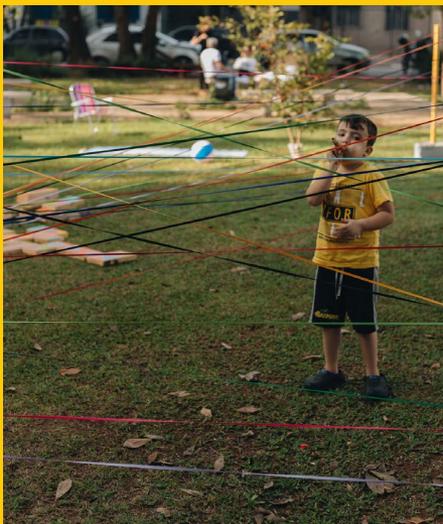
## CAIXA BRINÇAÇÃO

A Caixa Brincação é um kit de ferramentas que envolve elementos diversos de luz, som, ar, topografia, articulação e superfície. Elementos que ativam espaços, pessoas e diálogos, tangibilizando imaginários e construindo outras formas de relação e afeto. A partir do olhar criativo e lúdico, cada ação em espaços públicos diferentes mobiliza elementos diversos, criando composições que são ativadas a partir da brincadeira e participação das pessoas.

A proposta da Caixa é disponibilizar para as crianças objetos que estimulem brincadeiras sensoriais, como forma de explorar as possibilidades de se criar espaços de brincar na cidade. A Caixa foi criada a partir de 7 categorias, discutidas durante meses por um

grupo interdisciplinar de designers, arquitetos e educadores, constantemente testada em cada evento do projeto SP Cidade de Brincar, e revista.

A versão atual da Caixa Brincação, elencada abaixo, é apenas uma das muitas possibilidades de configurações desta ferramenta, e se você planeja fazer a sua própria, convidamos a pensar também nos materiais disponíveis onde você mora, adaptando-a à sua realidade, mas buscando ter, no mínimo, um elemento de cada uma destas categorias:



### **Conexão**

Cordas, elásticos e bambolês foram pensados para estimular movimentações corporais coletivas, que permitem às crianças experimentar as potencialidades e os limites de seus corpos. Dica: os elásticos podem ser amarrados entre árvores ou postes, criando um espaço novo, onde a brincadeira é tentar passar entre os elásticos ou criar tensão nos elásticos para abrir espaços de passagem.

### **Som**

Elementos sonoros como apitos, tambores e chocalhos são formas de comunicar desejos, conhecer os animais e criar novas ambiências no espaço público.



## Infláveis

Birutas, sofás de vento e as bolas são objetos que se desenharam pelo ar. Assim, podem ser feitos, desfeitos ou reinventados de diferentes maneiras, de acordo com o vento, com a ação de correr ou até mesmo com a inação. Dica: ao utilizar as bolas, é importante prestar atenção para que as brincadeiras não aconteçam perto de uma via com alto fluxo de automóveis, assim como em elementos que podem furá-las. Em um dos eventos que tivemos, um cachorro furou várias destas!



## Topografia

Placas de EVA, tecidos, túneis, cones e estruturas de bambu montáveis possibilitam novas formas de interação com o chão, criando novos percursos, espaços de permanência e coletividade pelo espaço. Dica: convide as pessoas a montarem com você essa intervenção, convidando-as a mudá-la de posição ao longo do evento também!

## Construção

Copos, o jogo SOBRAPRIMA e esponjas convidam as crianças, em especial da primeira infância, a exercerem sua criatividade na montagem de novas configurações espaciais, assim como sua imaginação, ao contarem as histórias sobre o que construíram. O SOBRAPRIMA, criado pela Fernanda Tosta (Oficina Oito), é um jogo que investiga a pedagogia do aprender-fazer-brincando, a partir de um conjunto de grandes peças de madeira pintadas com padrões coloridos, que busca disseminar a estética da mistura, da emenda, das conexões e junções de improviso. Feito com sobras de madeira, busca traduzir o conceito de

segunda vida dos materiais, valorizando o processo criativo de construir algo novo com o que já existe. Com uma proposta que atravessa gerações, é possível ser jogado por crianças, adolescentes e adultos, pensando na ressocialização pós-pandemia. Suas regras são baseadas no dominó e em quebra-cabeças; o desafio é ir combinando as peças ao juntar cores iguais e padrões que representem o mesmo valor, mas novas regras surgem continuamente a partir de seus jogadores. O jogo nos ensina conceitos sobre composições geométricas, junções e cores, além de nos ajudar a estar juntos e reagir





em situações de escolha.

### **Jogos tradicionais**

Elementos como peões, petecas, sacos de estopa (para corrida do saco) ou colheres e limões (para uma adaptação da corrida do ovo) são brinquedos simples, cujas formas de utilização já são amplamente conhecidas, possibilitando uma entrada simples no universo da brincadeira. Dica: especialmente para adultos, estes elementos remetem às suas próprias infâncias, convidando-os a compartilhar com as crianças os jogos “que jogavam” e entrar na brincadeira.

### **Histórias**

Instrumentos de colorir e desenhar são formas de se comunicar e narrar histórias, reais ou inventadas, que convidam os participantes a refletir sobre que mensagem querem deixar para os outros, ou como gostariam de marcar suas presenças naquele espaço. Os elementos desta categoria podem ser compostos por lápis, tintas, pincéis e máscaras de estêncil. Dica: o uso de giz, além do custo menor, permite que se diminua a preocupação com sujar roupas e possibilita que se

demarque diferentes elementos do espaço, como o piso e paredes, criando novos jogos, como as mais diversas amarelinhas. Além disso, nesta categoria, também contamos com o Brincando com Confiança, que é explicado algumas páginas adiante.

Enquanto a simples distribuição destes materiais pelo espaço já transforma a forma como as pessoas interagem e, espontaneamente, cria engajamento e um espaço do brincar, recomendamos a presença de, no mínimo, um

monitor, que além de cuidar da integridade dos materiais, pode contribuir com proposições e provocações, instigando as crianças e adultos a interagirem de outras formas com os materiais, dependendo do objetivo do evento. Na nossa experiência, o monitor pode criar um espaço de jogo ao reunir diferentes pessoas e conduzi-las na interação com os elementos, retirando-os um a um da Caixa Brinquedo e apresentando-os aos participantes. Nesta introdução, o monitor pode, inclusive, utilizar músicas para criar uma ambiência.



## ATIVACIDADE

O AtivaCidade é um jogo de tabuleiro de cocriação de intervenções urbanas. Ele conduz os jogadores a criar um plano de ação para transformação da cidade através do olhar para a cidadania ativa no uso, apropriação e gestão dos espaços públicos. Baseado na metodologia desenvolvida pelo Instituto A Cidade Precisa de Você, começa com o reconhecimento e diagnóstico do local e o engajamento da população que usa e cuida do local; parte para estratégias de comunicação e educação para uma cultura de cidadania ativa; segue para a ativação e prototipação de intervenções “mão na massa”; e,

por fim, pensa em formas de garantir a continuação (ou sustentabilidade no tempo) das ações e o compartilhamento de responsabilidades entre diferentes grupos nessa gestão.

O jogo nasce da necessidade de traduzir estes conceitos complexos, partilhando conhecimentos e juntando diferentes atores (ou grupos) em torno de uma mesa, para cocriar projetos de forma lúdica e participativa.

O objetivo deste jogo é ensinar a planejar e produzir coletivamente intervenções em espaços públicos.





### **BRINCANDO COM CONFIANÇA**

O Brincando com Confiança é um jogo composto por vários hexágonos de piso vinílico, que são posicionados no chão, criando tabuleiros em escala humana, nos quais são jogados diferentes jogos que estimulam as pessoas a criar relações de empatia, compartilhar suas experiências de vida e falar sobre desejos e dificuldades que enfrentam no que diz respeito à cidade, ao lugar, à Natureza, memória e sociedade e relações. Uma atividade voltada para todas

as idades.

### **DISPOSITIVO ATIVADOR DE VIZINHANÇA**

O Dispositivo Ativador de Vizinhança é um trailer multifuncional capacitado para fazer intervenções urbanas - um misto de estação de trabalho com plataforma de eventos. O objetivo é oferecer suporte para ações de ativação de espaços públicos, sendo equipado para oficinas “mão na massa”, intervenções urbanas, estruturas para palco e equipamento de som, entre outras funções.



A ideia é agregar pessoas nos espaços por onde ele passa, chamando a atenção para o espaço público e estimulando a criatividade dos cidadãos para pensar outras formas de ocupar e intervir nos seus parques, praças, largos e ruas, despertando e estimulando sentimentos de pertencimento e apropriação.

**PARA SABER MAIS:**

**Brincando com Confiança**

<https://www.acidadeprecisa.org/brincandocomconfianca>

**Dispositivo Ativador**

<https://youtu.be/0g4lbfOtSog>

**SOBRAPRIMA**

<https://www.oito.xyz/>



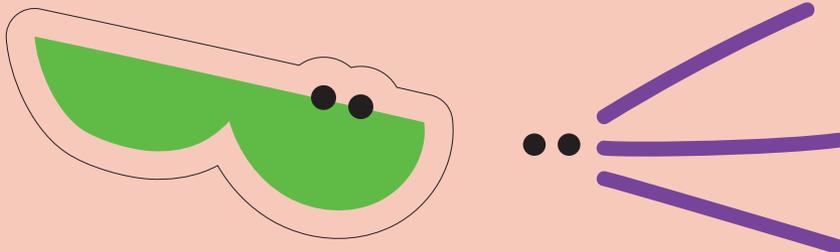
# 4. Os Eventos

## Festejo Brincante

**Praça Arlindo Rossi, Brooklin**  
**25 de junho de 2022**

A Praça Arlindo Rossi começou o dia sendo ocupada pelos diferentes elementos da Caixa Brincação, Brincando com Confiança, SOBRAPRIMA e o Dispositivo Ativador, assim como pela intervenção Tensão, criada pelo artista Lucas Quintas especialmente para o evento, composta por cabos e pesos metálicos, explorando de forma lúdica conceitos de equilíbrio e peso. A surpresa do dia foi como as crianças reinventaram a intervenção, brincando através das cordas como se fossem marionetes e criando novas movimentações para a proposta do artista.

Logo em seguida, começaram as oficinas e intervenções artísticas, com a Oficina e Ciranda de coco com o coletivo Quebrada de Coco. O grupo ocupou a clareira da praça Arlindo Rossi com musicalidades brincantes, reunindo adultos e crianças em uma roda de muita alegria, samba e troca de saberes ancestrais. Durante o dia, também contamos com a Oficina de Pintura de Vasinhas de Mudanças, com o projeto Árvore Generosa, promovendo um espaço de trocas de conhecimentos através do cuidado, conexão e criação com a pintura de vasinhas feitos com caixas Tetra Pak recicladas.





BOLHAS BRINCANTES,  
COM PALHAÇA MADONA

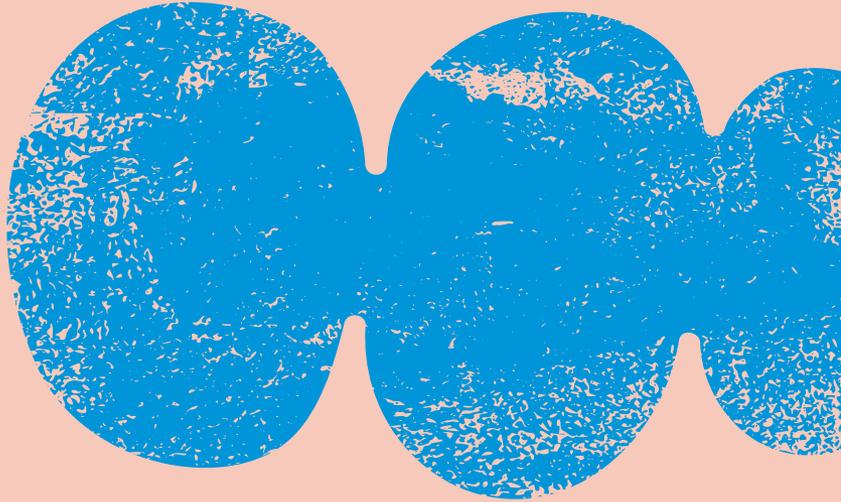
O dia foi marcado pelo sucesso das apresentações do Bolhas Brincantes com a Palhaça Madona, uma intervenção artística circense, que começou com a palhaça chegando com seu carrinho e apetrechos bolhísticos, propondo um momento de diversão e leveza, com diversos números que foram desenvolvidos durante o evento, como bolha de sabão na mão, você dentro da bolha e a grande rede fazendo uma tempestade de bolhas. Não houve quem não resistisse ou se encantasse com uma chuva de bolhas de sabão! Foi nesse momento em que todos transbordaram suas crianças, interiores ou exteriores. A proposta foi criar uma atmosfera fértil para o surgimento de memórias afetivas e momentos de leveza, independente da idade ou dos recortes sociais e culturais.



OFICINA E CIRANDA DE COCO,  
COM QUEBRADA DE COCO



INTERVENÇÃO TENSÃO,  
COM LUCAS QUINTAS



OFICINA DE PINTURA DE VASINHOS DE MUDAS, COM ÁRVORE GENEROSA

## **PÉ DE INFÂNCIA**

O Pé de Infância é uma iniciativa da Rede Urban 95 (uma iniciativa global, que busca incluir a perspectiva de bebês, crianças pequenas e cuidadores no planejamento urbano, nas estratégias de mobilidade e nos programas e serviços oferecidos nas cidades), em parceria com onze municípios, para promover mudanças de comportamento no cuidado de crianças de 0 a 6 anos.

Para ser desenhado, o projeto contou, por um lado, com premissas científicas; por outro, com cartografias afetivas das comunidades, participação de gestores dos municípios e participação de especialistas em primeira infância. Tudo para criar uma caixa de ferramentas que ajude cuidadores de crianças pequenas a incluir três comportamentos fundamentais em suas rotinas: brincar, cantar e contar histórias diariamente durante a primeira infância.

### **PARA SABER MAIS:**

Quebrada de Coco

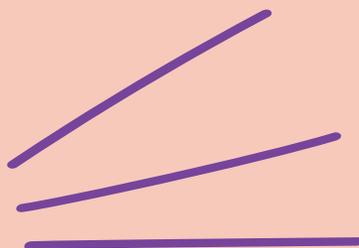
[www.facebook.com/quebradadecoco/](http://www.facebook.com/quebradadecoco/)

Pé de Infância

<https://pedeinfancia123.com.br/>

Lucas Quintas

<https://www.lucasquintas.com/>





O próprio nome da campanha já é uma brincadeira, um trocadilho que sugere o que uma boa infância pede para ser saudável, como brincar, cantar, contar histórias e aprender, e que os cuidados com as crianças cresçam e floresçam, como as plantas.

Para esta intervenção na Praça Arlindo Rossi, escolhemos quatro pinturas para realizar no piso da praça, que convidavam as crianças para diferentes jogos. As pinturas foram feitas pelo artista Vitor Campilongo.

## Festa Junina

**Rua Glauber Rocha, Sapopemba**  
**26 de junho de 2022**

A rua Glauber Rocha foi tomada pela Festa de Rei, uma intervenção brincante que resgata diversas brincadeiras populares, como malabarismos, perna de pau, pé de lata, corrida do ovo, corrida de saco e quebra cabaça. O coletivo Madri Recreações completou a programação com jogos criativos, releitura de jogos tradicionais e jogos cooperativos, além das pinturas de rosto e o incrível balão inflado, com a ajuda de todas as pessoas brincantes. Como sempre, a Palhaça Madona também fez a festa com suas bolhas brincantes.



**PARA SABER MAIS:**

Festa de Rei

[www.facebook.com/festaderei/](https://www.facebook.com/festaderei/)

Madri Recreações

<https://www.madrifestas.com.br/>

*"O que foi bonito no dia de hoje, sobre o brincar dentro do contexto periférico, é que as brincadeiras que a gente trouxe, as brincadeiras populares surgiram nesse contexto, nos interiores, de Pernambuco, Bahia. Então, resgatamos esse contexto para criar essa magia de brincar de forma simples, mas com muita magia e ancestralidade dentro dessa beleza do brincar... os brinquedos do circo e as brincadeiras populares vêm resgatando os malabares, as bolas de contato, as mágicas, as pernas de pau, que remetem a esse contexto e hoje quase não se vê mais. Então, é importante resgatar esse contexto para passar o que vivemos na nossa infância e que pertence a eles também... Eu costumo dizer que essa ocupação é uma intervenção brincante... As crianças, no início, têm uma direção, mas essa direção não é permanente, ela se encerra quando as crianças entendem e observam e vão embora, vão fazendo sozinhas, criando sozinhas... São brincadeiras simples, mas essa simplicidade é muito rica — é difícil ser simples.*

*A gente observa que as pessoas estão complicando o brincar; o brincar é simples e é o que elas vivem aqui... É importante que o brincar esteja em todos os lugares, que a criança e a infância tenham esse acesso. Eu fui uma criança que brincou bastante, criei bastante e desenvolvia meus próprios brinquedos, e vi que isso foi uma qualidade que foi trabalhada na minha infância. Eu, que venho de uma comunidade da periferia, vejo essa riqueza, mas também tem as dificuldades de estar na periferia. Eu acredito que esse diálogo, levando para as periferias e comunidades o brincar e outras manifestações culturais, brincadeiras populares, acesso à arte, cultura, educação, acho que a gente pode ter uma vila, uma comunidade, um bairro, um Estado, um País melhor... Estar numa comunidade, numa favela, é um ato político, é resistência, é fazer arte, fazer o brincar da melhor forma, não estar somente em lugares que já têm esse acesso, ter esse olhar para a comunidade como política para a infância, para a arte, para a cultura popular.... Eu descobri na faculdade que a minha maior potência foi o que eu brinquei..."*

Juarez Ferreira, arte-educador e criador do coletivo Festa de Rei, responsável por parte das brincadeiras do dia.

## Mini-embaixadores da Sustentabilidade

**Museu da Casa Brasileira,  
9 de julho de 2022**

Foi o dia de brincar no Museu da Casa Brasileira! Além das oficinas de mudinha de chá, as bolhas de sabão da Palhaça Madona, a Caixa Brincação, SOBRAPRIMA e o Brincando com Confiança, ações marcadoras do projeto em todas as ocasiões, usamos o evento para pensar em novos mundos com a Oficina de Estamparia e Narrativas sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Conduzida por Gabriela Forjaz, a oficina foi pensada para dialogar de forma lúdica com as crianças sobre as temáticas Sociedade Saudável e Terra Saudável, através de signos, formas, linhas e cores, com o intuito de traduzir os 17 objetivos de desenvolvimento e sustentabilidade. A oficina gerou um estandarte, utilizado para um cortejo brincante que ocupou o Museu da Casa Brasileira em defesa da sustentabilidade.





***Receita de bolha de sabão da Palhaça Madona***

*07 copos americanos de água*

*01 copo americano de detergente*

*05 colheres de sopa de açúcar*

## Bio-Brincar: a Natureza a favor da criança

**Parque Linear Feitiço da Vila,  
23 de julho de 2022**

A próxima parada do Cidade de Brincar foi no Parque Linear Feitiço da Vila, localizado na região do Capão Redondo, Zona Sul de São Paulo, criado para proteger a nascente do Córrego Moenda Velha, ao longo do qual foi construído. A partir da temática do bio-brincar, o grupo Palha desenhou uma intervenção brincante permanente, o qual apelidamos carinhosamente de “Brinquedão”, uma instalação multissensorial feita de bambu, cordas e madeira de demolição, onde, além de possibilitar a movimentação do corpo, também oferece estímulos táteis e sonoros para um brincar mais ativo e conectado ao território.



Durante três semanas, a comunidade acompanhou e participou da construção da intervenção de bambu e da intervenção de pintura de piso com o artista Vito (Vitor Campilongo) através das ferramentas do Pé de Infância. Estes momentos de construção coletiva transformaram o parque em um canteiro de obras, com trocas de memórias e perspectivas sobre o parque, a relação com o rio e a importância do brincar para aquele espaço público.



No evento, além da inauguração das intervenções brincantes, uma grande festa do brincar ocupou o Parque Feitiço da Vila, com as presenças da Caixa Brincação, Dispositivo Ativador, Brincando com Confiança e SOBRAPRIMA, comuns a todos os eventos, e as Bolhas Brincantes da Palhaça Madona. A novidade foi a Oficina de Dança e Expressão Corporal, com o coletivo ODEC, um projeto de dança existente há 19 anos, que surgiu no contexto da luta antimanicomial, em 2001, buscando a promoção de saúde por meio da inclusão, do acesso à cultura e de uma vivência em grupo pautada na escuta do corpo e do ambiente.

Além disso, o Instituto Olinto promoveu a Oficina de Pintura de Sinalização Lúdica, na qual os participantes pintaram plaquinhas de madeira, sinalizando o cuidado com o meio ambiente e a atenção de um olhar de cuidado e carinho com os espaços públicos, e o Grupo Palha ofereceu a Oficina de Bambu Criativo, conduzida por Thalita Rodrigues, com a apresentação de diferentes objetos feitos com bambu – como pífanos e reco-recos – através dos quais as crianças puderam tocar e experimentar as diferentes materialidades, formas e sonoridades desse recurso, conduzindo também experimentações livres com a montagem de diferentes estruturas utilizando um conjunto de peças de bambus com conectores, com os quais as crianças puderam montar cabaninhas e estimular a imaginação através de seus próprios repertórios.

## O QUE É A OFICINA DE DANÇA E EXPRESSÃO CORPORAL?

*"Trata-se de uma experiência corporal destinada a todos, sem a necessidade de 'saber dançar'. Nossa dança é nossa expressão cotidiana, nosso encontro com nós mesmos, com os outros e com o mundo. Uma possibilidade de SER, sem precisar de nada além. A Oficina de Dança e Expressão Corporal - ODEC é uma atividade pública, que visa a promoção de saúde e qualidade de vida através da produção artística por meio da dança, da música e da convivência em comunidade. Nesse espaço, compartilhamos da dança como prática de autoconhecimento e das relações humanas em toda sua amplitude. Chamamos, assim, de "Dança Conectiva", uma pesquisa da conexão do EU: CONSIGO, com o OUTRO e com o MUNDO.*

*Na ODEC, prezamos pelo respeito e o acolhimento como mediadores nas relações, visando criar um ambiente onde as diferenças mesmo quando não compreendidas, ou por mais que sejam desconfortáveis, sejam acolhidas e tornem-se potencializadoras de aprimoramentos individuais e coletivo."*

ODEC (Oficina de Dança e Expressão Corporal)



### PARA SABER MAIS:

Grupo Palha

[www.grupopalha.com](http://www.grupopalha.com)

ODEC

<https://www.facebook.com/odec.sp/>

## COMO.VER A DANÇA

Poesia escrita com base no encontro da ODEC no evento Bio-Brincar, em 23 de julho, no Parque Linear Feitiço da Vila, Campo Limpo por Paulo Gayatri, mobilizador do projeto.

Dança

A água canta

O fogo pensa

O ar voa

A terra dorme

O que para,

se for ferro,

enferruja...

Saudades!

Saudades de onde estou,

com a saúde que ficou.

Realmente,

não sabemos se amanhã

estaremos aqui...

Aqui

Aqui! O novo sempre vem...

Vem vindo,

voando

Conexão

Num trenzinho

tipo o tempo

tic

tac

ser criança

em toda

idade

Agradeço a esta praça

por nos receber

Agradeço a estes gestos

por nos conceber

E agradeço a este tempo

por nos ter

Te.são

pela vida

é agradecer

Liberação

A madureza da vida chegou...

A nossa maior força

está no amor

Eu achei que não sobreviveria

para estar aqui

Eita saudade arretada de ocês...

Dessa coisa que me cura!

## Jogos de Ativação do Espaço Público

### Parque Buenos Aires

30 de Julho de 2022

O último pouso do Cidade de Brincar foi no Parque Buenos Aires, onde, logo na entrada, o Dispositivo Ativador abriu espaço, convidando as pessoas a se reunirem para discutir as diferentes possibilidades de ocupação e apropriação naquele território através do jogo AtivaCidade. Ao adentrar, as pessoas eram surpreendidas com o Tamanduá Faminto, a Onça Des(pintada) e a Água Viva Solitária, intervenções do coletivo Pipoca.Lab, que instigavam adultos e crianças a imaginarem novas relações com o espaço e suas materialidades, seja criando formigueiros no tanque de areia, pintando a onça com folhas caídas ou flutuando ao redor da água viva em busca das Bolhas de Sabão Dançantes da Palhaça Madona. No meio da clareira, uma verdadeira fábrica se configurou na Oficina de Criaturas Recicláveis, conduzida por Lara Paim e Karen Martini, com uma produção coletiva de máscaras a partir de materiais recicláveis e também com recursos presentes no espaço. Todos tiveram espaço para criar, reinventar e se expressarem individual e coletivamente.

Criaturas prontas e a postos, um mar de tecido as envolveu em um só corpo coletivo, em uma movimentação de conquista do Parque Buenos Aires, um verdadeiro cortejo brincante. O cortejo de criaturas recicláveis se encontrou com uma roda de experimentações musicais conduzida pelo projeto Música do Círculo, que, desde 2013, atua em organizações, comunidades e espaços, através de círculos musicais que convidam as pessoas a fortalecer vínculos, brincar, se experimentar musicalmente e conectar-se com os outros através de jogos de improvisação musical.

*"A partir de simples pedaços de papelão, tintas e fita adesiva, as crianças nos surpreenderam com suas criações. Um menino criou uma máscara que chamou de rosto neutro, o qual pintou de todas as cores. Sua explicação? 'É pra quando te perguntam como você está se sentindo e você não sabe o que responder; então, você coloca o rosto neutro e a pessoa vê as cores que ela quer ver'. Outra criança saiu correndo pelo parque coletando flores e folhas para colar na sua máscara. Tivemos máscaras que representavam a Natureza, super-heróis e super-heroínas, animais e emoções.*



*E, no final, todos entramos em um grande corpo coletivo, feito de um tecido azul com buracos para as cabeças, inspirados nos divisores de Lygia Clark. Neste corpo coletivo, uma coletividade diversa e colorida, iniciamos um cortejo, ao qual as pessoas do entorno se somaram, dando instruções: 'Façam barulhos de monstros, façam barulhos de cachorros, de pássaros, de vento!'. Sob as máscaras, existia algo em comum a todos, com nossos rostos habituais escondidos: encontrávamos possibilidades e liberdades de ser em conjunto."*

Karen Martini e Lara Paim, facilitadoras da Oficina de Criaturas Recicláveis

**PARA SABER MAIS:**

Música do Círculo

[www.musicadocirculo.com/](http://www.musicadocirculo.com/)

Pipoca.Lab

[www.facebook.com/PipocaLabBrasil/](https://www.facebook.com/PipocaLabBrasil/)

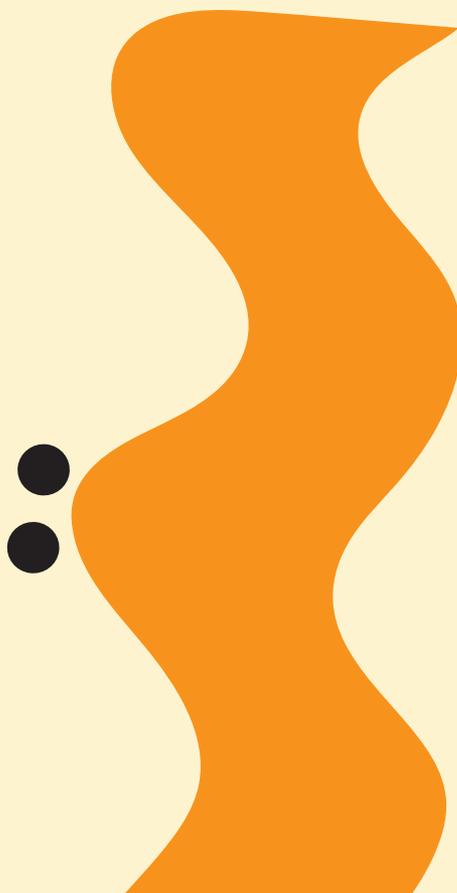
# 4. As Crônicas

## Criar o brincar na cidade

Marcella Arruda

**Marcella** trabalha desde 2011 na articulação de redes em diversos territórios, através de uma pedagogia da autonomia, de ferramentas para participação cidadã e modelos de cogovernança de comunidades.

Foi a diretora geral do projeto e, a partir de toda sua experiência com intervenções urbanas em diferentes cidades do mundo, pensou a programação e o conceito do Cidade de Brincar, conectando diferentes coletivos e artistas para ativar a cidade de forma criativa.



Brincar é ação, é verbo, transitivo, intransigente.  
Distrair-se: com jogos infantis, representando papéis fictícios...  
Por analogia: entreter-se com um objeto ou uma atividade qualquer.

O brincar pode ser ativado a partir de diversos elementos — sujeitos e objetos que disparam relações. Brincar a partir da luz, do som, do ar, do relevo, das conexões e das superfícies. Dispositivos estes que se dispõem a desdobrar-se ao gosto do freguês.

Freguês não por ser consumidor, mas por ser fiel na sua frequência a um local específico: por pertencer à determinada freguesia, agrupamento, povoação. Afinal, o que significa pertencer a um lugar na cidade? A um espaço público? À cidade, em si? Como o brincar pode ser elemento disparador de pertencimentos? Tais inquietações motivaram os

desejos de clamar: a cidade é de brincar! Foram cinco convites para ativar espaços públicos de diferentes regiões da cidade: através do aprender intergeracional e as danças populares, do brincar a partir da inventividade e dos elementos tradicionais da nossa cultura, da apropriação do significado da sustentabilidade (como falar com crianças e famílias de uma maneira lúdica e propositiva conceitualmente e artisticamente sobre a questão do significado de uma sociedade e terra saudáveis), de elementos espaciais que permanecem e pedem a infância e o livre brincar, de animais reais e ficcionais (a água viva, a onça, o tamanduá, os monstros). Convites, estes, a uma imaginação lúdica e criativa de outras formas de estar na cidade: criar juntos ficções, que alimentam ações que ressignificam a cidade!

## Fragmentos ficcionais de um cotidiano real

Paulo Gayatri

**Paulo**, que todo mundo logo passou a chamar carinhosamente de Paulinho, é realizador audiovisual, escritor e comunicador social.

No projeto, o Paulinho foi o mobilizador local — antes de cada evento ele mapeava coletivos, equipamentos públicos, escolas e creches do entorno de cada espaço e mandava mensagens, ligava e visitava cada um deles.

Nessas visitas, ele chegava com adesivos, flyers e cartazes, convidando todos para o evento, munido de formulários, para observar como funcionava esse espaço público e escutar os anseios e desejos dessas comunidades, e entender qual o papel e relação que elas já tinham com o brincar. No dia do evento, ele ainda levava mais formulários e, brincando e conversando com as crianças e seus tutores, descobria qual o impacto do projeto naquele espaço e na relação das pessoas com o brincar.

## O CORREDOR

“Marlina! Marlina! Corre aqui! Olha o que a turma do João aprontou...”  
— a professora disse, agitada, enquanto puxava Marlina, a Assistente de Direção da escola, pelo braço.

Passaram pela porta da sala e caminharam com pressa ao longo do corredor que conecta todas as salas daquele andar. Durante o trajeto, continuou: “O João e seus amiguinhos, a Kelly, o Rodrigo, o Mateus... Tudo do terceiro ano. Quando eu vi, nem acreditei! De deixar sem palavras mesmo! Tu tem que ver.” — estarrecida, completava a professora para Marlina, deixando-a cada vez mais aflita. “O que será que houve?”, pensou.

A professora não conseguia dizer nada de objetivo para que se pudesse compreender o ocorrido, e Marlina também não

conseguia exprimir sua dúvida e seu conflitante sentimento.

Findando o corredor, elas atravessaram a porta da sala onde estava a turma e se depararam com a escrita na lousa:

**BRINCAR** MUDA A VIDA DA GENTE .

**BRINCAR** É A LIBERDADE DE SE DIVERTIR COM O QUE QUISER.

**BRINCAR** FAZ A GENTE SE DIVERTIR COM NOSSOS AMIGOS E FAZER NOVOS AMIGOS.

**BRINCAR** É UM MOMENTO QUE SEMPRE VAI TER NA VIDA, PASSA DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO.





**Brincar muda**

**Brincar faz**

**Brincar é**

**Brincar muda**

**Brincar é**

**Brincar faz**

## XÍCARA COR CARAMELO

Rosa aguarda em frente à biblioteca pela saída de Raimundo. O local é um ponto mais largo em meio às vielas estreitas que passam entre as casas de tijolos e cimento da comunidade. Lá, Raimundo toca percussão no bloco, e também é onde pratica fotografia, caminho que um dia pode ser sua profissão. Pelo menos é o que Rosa acredita. O pensamento passa e ela solta um suspiro.

Agora, está acontecendo uma atividade de confecção de bandeirinhas para a Festa de São João, que ocorrerá no dia seguinte. Após Rosa sentir a nostalgia da cor caramelo ao ver uma xícara de vidro âmbar (aquela tradicional dos lares brasileiros), a porta da biblioteca se abre com todas as crianças saindo, acompanhadas pelos monitores. Raimundo chega pulando, o que faz Rosa suspirar novamente e soltar um breve sorriso.

Rosa sorri, mas sorri um sorriso triste, e quase se sente desconfortável com a sensação de felicidade. Ela leva Raimundo de

volta ao Serviço de Medida Socioeducativa onde trabalha. Encontram-se com Natália na entrada.

Após se cumprimentarem, ela avisa:

A Flávia já chegou.

Rosa, então, se despede de Raimundo. Entra no escritório, enquanto Flávia se retira da sala de espera para encontrar-se com seu filho, que aguarda ao lado do portão da entrada.

Rosa se permite, e observa da janela. Raimundo, já de costas, junto à sua mãe, vira seu rosto, olhando diretamente para Rosa, e diz:

**BRINCAR** É BOM.

**BRINCAR** AJUDA A VIVER E A PASSAR PELAS DIFICULDADES ENFRENTADAS NA VIDA.

## CAMINHAR

Fim da reunião. Estavam na sala do museu — Márcia, a responsável pelo setor pedagógico da instituição, e Marcelo, Coordenador da Escola Municipal localizada a dois quarteirões de lá.

A conversa empolgada carregava um tom extasiante, com o prenúncio de impactar profundamente o convívio e a vida daquelas pessoas — tanto as crianças atendidas pelo projeto, quanto os profissionais envolvidos neste plano de trabalho. Ao menos este era o sonho dos dois, sonho que buscava caminhar em seus primeiros passos concretos.

Um mês após a reunião, houve, por fim, o início de algo. O ônibus do museu fez sua primeira viagem para buscar e levar as crianças e educadores da escola para a atividade. Marcia aguardava a chegada ansiosa, mesmo sem saber — a empolgação atrapalhava sua mente. Caminhava a passos rápidos de sua sala para a entrada do museu e, por vezes, esquecia de algo, que a fazia caminhar novamente no sentido oposto. Enquanto isso, Marcelo já estava levando as crianças para o ônibus; ao lado, o motorista fazia brincadeiras com os educadores e com os

estudantes. Todos animados para aquele momento.

O dia correu maravilhosamente bem, fora alguns contratempos que rapidamente eram contornados pela equipe. As atividades, carregadas de detalhes inspiradores, despertavam cada vez mais o interesse de todos na realização daquele projeto.

Um encontro entre a infância e a infância de um sonho, que, por fim, foi chamado assim:

**BRINCAR** PARA APRENDER O MUNDO E AS COISAS DA VIDA.

## ZELAR PELA INFÂNCIA, EM TODAS AS IDADES

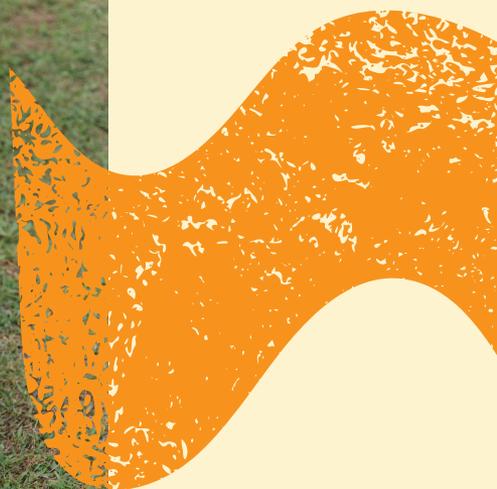
Bernardo atravessou a porta da cozinha que se abre para a varanda dos fundos e viu a cor do céu naquele nascer de dia. Era possível também ouvir os pássaros cantando. Deu a mordida final no pão na chapa que fez e terminou o café com leite, depositando a xícara sobre a beirada da janela ao seu lado, por onde entra a breve luz que ilumina a cozinha.

Percorreu quatro quarteirões, virou à esquerda e desceu mais oito, até chegar à praça da entrada do parque. Iria receber 10 crianças

hoje no brinquedo novo que foi instalado. É um parquinho que chegou semana passada, e que foi montado com sua ajuda. Agora, restava a ele zelar pelo que ajudara a construir. Não tinha a menor obrigação de fazê-lo, mas, mesmo assim, decidiu. Divagava sobre tudo isso enquanto aguardava a chegada da turma, moradores

do conjunto habitacional localizado em frente à horta que delimita a praça com a rua.

Logo chegaram algumas crianças acompanhadas de seus pais, outras não; mas, todos juntos. Este já seria o terceiro final de semana em que se encontravam com Bernardo no brinquedo. Claudia, mãe da Fabiana, uma das



crianças, sorrindo de longe para ele, acenou e disse:

“É tão bonito ver vocês brincarem. Faz as crianças esquecerem da maldade do mundo...” — pôs sua mão sobre o ombro de Bernardo e completou: “Deus abençoe você, meu filho”.

Moradora antiga no bairro, e que também acompanhara a infância de Bernardo, Claudia ficou contente com a decisão do jovem em ajudar no parquinho novo e com as crianças. Flutuava sob seus pensamentos, mas foi interrompida por Fabiana, que puxava sua perna, dizendo algo que ele não conseguia ouvir ou, simplesmente, entender... Riu, então, e retomou a atenção.

“Filha! Filha! Repete pra mãe ouvir, a mãe tava pensando numas coisas aqui e não consegui entender o que você me disse”.

“MÃE... **BRINCAR** É BOM PORQUE A GENTE PODE CURTIR A INFÂNCIA SENDO CRIANÇA.”

Bernardo completou:

“SENDO CRIANÇA, EM QUALQUER IDADE.”

## **LAÇO QUE SE BRINCA, APRENDE A DESAMARRAR**

Maria mexeu na manga de sua blusa, por onde saía o punho direito. Enquanto isso, Robson empolgava-se com seu discurso sobre as tarefas no parque. Ela desviou o olhar, assim como desviou no início da conversa. Estavam em meio ao caminho da sala da gestão e da entrada principal do parque. Lembrou da janela, por onde avistou tantos momentos de seu escritório. “Precisando de um reparo”, comentou. Ele consentiu com a cabeça e seguiu seu trajeto; Maria, no sentido oposto, ao qual se destinava.

Seu cabelo crespo, esticado pelo nó do elástico que o prendia, volta e meia soltava uma mecha sobre a testa, que ela logo corrigia, trazendo-a para trás da orelha. Maria olhava alternadamente para os lados, esquerdo e direito. Avistava o público passear, notava os quadros de segurança, nos locais estratégicos, quando deparou-se com a guia de uma



coleira, justamente no momento em que o cão andou para um lado, enquanto o dono o puxava para o outro. Teve de parar de maneira súbita seu movimento e focar a atenção para suas pernas, barradas pela tensão da guia. O rapaz, que havia perdido a atenção por causa do celular, pediu desculpas; ela consentiu e ambos retomaram seus percursos.

Conversando consigo mesma, desatentou ao pensamento diante

de um lance que viu — ou melhor, um laço, que a prendeu à corda que era girada pela mãe da menina satisfeita. Cantavam “salada-saladinha” aos risos, momento em que, de fato, não se importavam com o erro. O legal era superá-lo. E trazer do riso a leveza de se estar aprendendo. Maria também riu, e riu ainda mais ao se lembrar da guia da coleira com que se deparou mais cedo.

Ainda pensou:

A VIVÊNCIA PELO BRINCAR É ESSENCIAL PARA LEMBRAR QUEM SOMOS E COMO AS COISAS PODEM SER MAIS SIMPLES.

## O brincar e a possibilidade de reinvenção de realidades

Camila Sawaia

**Camila** é pedagoga e arquiteta e urbanista, trabalha como educadora em um espaço de educação infantil e é cofundadora do coletivo CoCriança, um coletivo de mulheres que nasce com a missão de resgatar os espaços públicos degradados e transformá-los junto com as crianças, moradoras de cada local. No projeto, Camila fez a monitoria na maioria dos eventos, ativando a Caixa Brincança e propondo formas de ocuparmos e ativarmos os espaços.

O brincar me cativa e sempre me cativou por sua simplicidade de (re)fazer o mundo. Mundo de dentro, mundo de fora, mundo-eu, mundo-outro, mundo-experiências, mundo-sentimentos. Brincando, a criança vai criando espaços outros dentro do espaço real que habitamos. Vai criando e recriando histórias, memórias, significados e sensações.

É nesse sentido que vejo o brincar como ato do imaginar capaz de transformar, capaz de concretizar o sonhado. Ação livre, liberta e originária. Originária do eu, das relações e onipresente em todos por meio do ser *ludus* (lúdico).





Por isso e muito mais, celebro a possibilidade de reencantar a cidade brincando! Que todos – sejam pessoas, espaços ou comunidade – possam reviver seus brincantes urbanos internos e recriar e reviver a cidade, encarando-a quase como um terreiro que permite a transcendência no ato de brincar. Espaço praticado na dimensão do encantamento do mundo, qualquer espaço de intimidade de uma comunidade. Espaço de experimentação dos limites e possibilidades que socialmente não teriam lugar. É o espaço que fica longe das vistas, do controle e do julgamento. Assim, possibilita-se o corpo que sente, que vivencia, um corpo que brinca e que percebe coisas que normalmente não percebemos. É também um espaço-tempo outro que se dá nas brincadeiras, de criação de mundos temporários dentro do mundo habitual. E é essa criação de novos mundos que chamamos de terreirização, a qual está intimamente relacionada ao encantamento. É se encantar pelas miudezas, pelo presente, pelas diferenças, transformações e novidades.



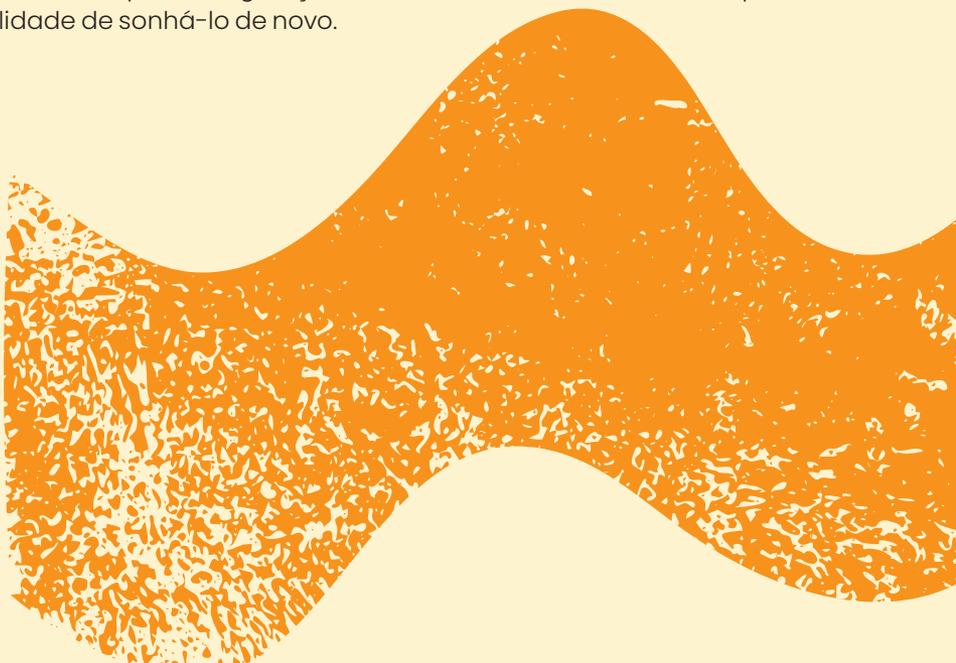
Assim, olhar a cidade a partir do brincar, significa olhá-la a partir de suas possibilidades e potências, não deficiências e faltas. É transformar e recriar a partir do que existe. Sempre que o brincar livre e espontâneo se faz presente, encontramos o criar, o recriar do mundo no espaço potente da imaginação, que carrega a individualidade, mas também as potências e crenças do coletivo.

Busco, portanto, trazer à luz a vida do brincar livre, os objetos daí nascidos – e todas as construções pessoais – e a corporeidade que se constitui em narrativa própria da criança, para que, a partir daí, possamos encontrar a imaginação para a construção das cidades. Pois a cidade é o lugar onde os desejos podem ganhar forma, onde a cultura pode materializar-se, onde as pessoas podem se encontrar, onde podem passar e perder seu tempo, encontrar de novo os lugares do passado, preparar o futuro, imaginar o futuro.

Gosto de pensar o brincar e sua relação com a cidade em uma outra dimensão, que não se limita a brincar no espaço urbano, mas também com o espaço urbano. Dimensão esta que coloca a infância frente ao incerto, à conquista de espaços para a aventura, à arte de conversar e trocar com os outros. Frente à diversidade, ao concreto, ao múltiplo. Formas de prova e ensaio, de possíveis maneiras de produzir o descobrimento e o encontro, de iniciar o exercício de estar em comum e, portanto, de praticar e gerar o urbano.

A cidade é espaço de brincadeira porque é espaço de criação, de experiência, de imaginação. Reafirmar esses aspectos como algo que constitui a cidade é lembrar da cidade como lugar de encontro, de troca, de estímulo, de acolhimento para a expressão e para as múltiplas possibilidades.

É nesse brincar na e com a realidade que a criança se refaz e refaz o mundo. Brincando, ela funda territórios em deslocamentos, se delicia com o movimento, com outras perspectivas de si, com outras perspectivas do mundo. Entende que a imaginação é um mundo e é, ao mesmo tempo, a possibilidade de sonhá-lo de novo.



## A infância como território comum

Carolina Clasen

**Carol** chegava em todos os eventos e já começava a brincar com as crianças, olhando no olho, escutando e perguntando, propondo brincadeiras e criando vínculos. Ela foi uma das monitoras do projeto, responsável por ativar a Caixa Brincação com todas suas possibilidades e potencialidades, fazendo amigos em todos os lugares, com esse olhar que junta um entendimento de urbanismo com uma sensibilidade e capacidade de criar vínculos e estimular imaginações. A Carol se dedicava tanto a ouvir e conversar com as crianças que sua experiência de cada evento ficou marcada por essas trocas. E por isso, no final de cada relato, ela coloca o nome das crianças com quem criou essas relações de amizade.

PRAÇA ARLINDO ROSSI  
25 DE JUNHO

A chegada na praça anunciava algumas dissonâncias do lugar de onde eu vim. Deslocamento com ponto de partida do centro da cidade, utilizando o metrô como transporte e em caminhada do trecho da Estação Brooklin até a Praça Arlindo Rossi. A atenção e limpeza com o entorno da praça, uso voltado para os esportes e o lazer, me fez prestar atenção também no privilégio de uma experiência da vida urbana que é generosa com todo mundo que chega. Quem caminha lento, quem corre, quem brinca, quem joga e quem canta. Um lugar que, antes de proporcionar o encontro, estava sendo cuidado.



E, então, o ponto de encontro do grupo de samba resgata a praça como lugar que proporciona encontros, que é referência para quem vem de diferentes pontos do bairro, que é paisagem de acolhimento para diversas alturas, velocidades e intenções.

A Caixa Brincação e os elementos contidos possibilitaram a invenção de jogos, negociação pela ética crianceira — essa coisa que se dá com o que tem, comunicando as necessidades e até onde o desejo de permanecer permite.

*Gabi, Isa, Melissa - crianças presentes no evento.*

**SAPOEMBA**  
**26 DE JUNHO**

A transição da paisagem entre o Centro e a Zona Leste. A infância, aqui, ativa o território. Ocupa. O espaço onde o encontro se deu ocupava uma via asfaltada precariamente localizada ao lado de um córrego. A chegada até as casas se dava por pontes — com atenção às condições de sua autoconstrução. Ainda como ativação e ocupação de um território, é a distribuição dos elementos da Caixa Brincação que conferem à rua sua condição mínima de urbanidade. A rua como expressão concreta dos processos sociais de constituição da cidadania.

Lorena é uma criança que dedicava atenção à sua força. Sabia de onde vinha. Carregava o próprio corpo com destreza. Incisiva no gesto e no olhar. Depois de algumas vezes amparar seu impulso em mim, ela pediu que eu a deixasse caminhar sozinha na perna de pau.

Outro trecho do cenário era composto por um grupo de crianças maiores. No último período do que corresponde a uma faixa etária infantil, mas ainda a largas dimensões distante do que é habitar a condição crianceira. Uma trajetória de vida marcada por descontinuidades, interrupções, interditos. Num dado momento, a ocupação da infância capturou também este

grupo. E, de certa maneira, eles reivindicaram também compor aquele comum, aquela infância, quando pediram se podiam tentar caminhar (na perna de pau).

#### MUSEU DA CASA BRASILEIRA

9 DE JULHO

O vínculo com a infância é parte de uma circunstância disforme. É antes da linguagem. Daí a problemática que se inaugura em um mundo que exige o tempo todo o significado, o objetivo. O vínculo com a infância e a partir dela confronta o mundo dos objetos com o mundo das coisas. É mais a relação e menos a realização. O espaço se realiza nas relações que ali se estabelecem. Com isso, um espaço marcado fundamentalmente pelo consumo colocava em prática muitas dificuldades impostas à infância nos debates do tema.

Costumo pensar que reside na infância a capacidade de restaurar essa maneira de estabelecer relações. A infância promove vínculos, encontros de diferentes grupos etários e sociais, porque contextualiza o coletivo em uma condição ética. É, quem sabe, mais situação infancioneira que condição.

*Otto, Felipe, Martim – crianças presentes no evento.*

#### PARQUE FEITIÇO DA VILA

23 DE JULHO

Perguntei ao Lelê qual havia sido a maior descoberta da vida dele. Ele disse: que podemos fazer amigos. Naquele dia, eu descobri que podemos fazer amigos. Foi também esta criança que protagonizou os principais sentimentos de retomada que vivi nos últimos tempos. Em diferentes diálogos, ele ressignificou algum importante símbolo que compõe a minha leitura de mundo. Lelê me ajudou a olhar. E eu aprendi a olhar também apenas olhando pra ele. Olhando a maneira como ele e o irmão se olhavam. Existia, ali, cuidado e cumplicidade. “Trouxe água pra você, cuida da sua garrafinha”, disse o irmão mais velho. Em outro momento, enquanto Karen trouxe um enunciado incrível solicitando que ele desenhasse a dança, Lelê desenhou o que fazia dança. Foi antes da forma



e desenhou o propulsor do gesto. Não encerrou o verbo e a ação, não trouxe a linguagem. Trouxe o movimento, desenhou a projeção da dança no espaço, a música.

“Nós somos amigos porque nós brincamos, né?”

*Lelé, Rhyan - crianças presentes no evento.*

**PARQUE BUENOS AIRES**  
**30 DE JULHO**

A praça como lugar de encontro e também de vigília. Como receptor das pessoas e da junção, mas também como espaço que controla o movimento livre, que assegura, delimita a área que se pode conviver em outras velocidades. Se partimos do ponto de vista que o espaço público é lugar de disputa, é na forma e nos enunciados que compõem o cenário do Parque Buenos Aires que pode se ver um bom exemplo. Ou um exemplo em que o espaço é desfavorável para o encontro. Com informes que limitavam o uso plural, ou mesmo nas manifestações dos usuários.

As crianças inseridas neste contexto eram continuamente advertidas. Por ir longe demais em uma área cercada ou por sujar a roupa. Advertência

de todo tipo: por tocar no cachorro que passava, na impossibilidade de corresponder aos estímulos do jogo sozinhas ou pensar nas perguntas imaginantes no seu tempo. A dificuldade de estabelecer vínculo com elas se deu, principalmente, nessas lacunas impostas pelo entorno – enunciados do espaço e dos adultos – na interrupção de suas falas e autonomia no brincar.

Foram dois os grupos e nitidamente marcados por perspectivas de classe. Nas horas que antecedem o horário do almoço, cuidadores acompanhavam crianças principalmente da primeira infância. Uma verdadeira revolução dos bebês, em que todos deveriam falar à altura deles: agachados. Na segunda parte do dia, as crianças que haviam encontrado nos equipamentos públicos a informação sobre o projeto, vinham em grupos. Também o uso e a negociação com os elementos da Caixa Brincação se deram de forma distinta, mas prefiro enfatizar que todo mundo brinca.

*Miguel, Samuel, Maria - crianças presentes no evento.*

Como última tarefa de retomar os momentos crianceiros, tento comparar o que um e outro contexto implicaram no estabelecimento dos vínculos. Neste sentido, a Praça Arlindo Rossi, cujas características dos participantes do projeto abrangiam diferentes contextos sociais e uma paisagem preparada para o comum, foi talvez o espaço cujas maiores potencialidades da infância se realizaram. Por exemplo, quando lembro de crianças descansando. O descanso, na escala do corpo, firma acordo com um território em que sinto segurança, hospitalidade, refúgio, amparo.



# Brincar é ensaiar a vida

Lara Paim

A **Lara** foi a assistente de produção e comunicação do projeto, fazendo visitas técnicas com à produtora Julieta Regazzoni, alinhando com a equipe de audiovisual sobre os registros, produzindo os cards para as redes sociais. Para fazer tudo isso, usou das suas experiências em Produção Cultural e no coletivo Flutua, que busca, através de práticas efêmeras — em especial pneumáticas — explorar o potencial de um criar coletivo.

Brincar é ensaiar a vida, é o ato de experimentar de forma livre e espontânea, testar, errar ou acertar. Brincar é movimentar-se para deixar aflorar sonhos, soluções e invenções. Imagina só se a cidade fosse feita através do brincar? Imagina se a cidade tivesse espaço e tempo para ser brincada, cocriada nas diferentes possibilidades de ser, em experimentações sensoriais que investigam o mundo através dos corpos e suas narrativas, individuais e coletivos, inventados e memoriais?

Brincar foi meu primeiro desejo de estar na cidade. Em cada festejo brincante do Cidade de Brincar foi como se, finalmente, eu pudesse conquistar o direito de estar na pracinha em frente à casa onde cresci, o primeiro lugar público e coletivo com que tive contato e, também, o primeiro espaço urbano que me foi negado. Por medo e insegurança, porque “brincar na rua é perigoso”, “menina não pode andar na rua sozinha”, vivenciei muitas das minhas brincadeiras; vivenciei, atenta à janela, de uma casa com muros vazados, bem em frente a um grande espaço-cidade.



## Jogar para perceber que tudo é jogo

Karen Martini

**Karen** foi a Coordenadora de Jogos e Dinâmicas do projeto. Com sua experiência em facilitação de grupos, com formação em *Art of Hosting* e processos colaborativos, e suas pesquisas na criação de jogos para gamificação de processos de cocriação em urbanismo, ela ficou encarregada de pensar, junto com a equipe e associados do Instituto A Cidade Precisa de Você, as ferramentas utilizadas pelo projeto, como a Caixa Brincação e o jogo AtivaCidade.

Talvez o brincar seja sobre a possibilidade de se estabelecer relações em um mundo e um espaço construído exatamente para o oposto disso. Quando penso nas conversas, nos contatos que mais me marcaram — que me deslocaram — nesse processo, são os momentos em que eu estava à toa, entre funções e com todas as tarefas terminadas. Isto é, nos momentos em que eu não possuía um objetivo específico e nem sabia o porquê de estar ali.

Foi em um destes momentos que uma criança chegou para conversar comigo, para me dizer que também gostava de roupas assim... de menino, e que tinha um acordo com a mãe que deixaria ela cortar o cabelo quando fizesse 10 anos, e que, quando fosse grande, iria tatuar um dragão vermelho e o número 11, seu número favorito por causa da personagem Eleven, de *Stranger Things*. Nos momentos em que eu parava, ela chegava do meu lado e me contava essas coisas, como quem precisa conversar, talvez por reconhecer algo de si em mim, como eu reconhecia algo de mim nela. Ela me fez pensar na autonomia que temos sobre nossos próprios corpos, sobre nossa expressão e sobre quão claras as vontades dela eram para ela, mesmo tão nova. E sobre como não poder — ainda — fazer essas coisas que queria, o que não a impedia de mergulhar em todas as brincadeiras do dia.



Foi assim também que se estabeleceu minha amizade com outra criança. Ele me contou todos os detalhes da história do furo na orelha que o primo dele fez para ele, e como se sentia bonito com o brinco. E também do acordo que fez com o padrasto: um brinquedo em troca dele tirar o brinco. E como o furo fechou rápido, e que agora ele esperava furar de novo com o primo porque — muito simples — ele adorava usar o brinco. Me pareceu uma conversa banal, nada demais, mas depois ele veio me contar que significou muito para ele poder falar disso, que nunca tinha conversado sobre isso com ninguém. Eu me senti honrada de ter recebido essa confiança, também reconhecendo nele parte de mim e me perguntando se ele tinha reconhecido em mim parte dele. Talvez seja por isso que criamos relações — ou como o irmão dele muito bem disse: todos nós podemos fazer amigos.

Brincar é algo que cria fissuras, e dessas fissuras nascem possibilidades. Podemos começar um jogo e, no meio do jogo, quando cansamos, mudar completamente as regras. No primeiro dia na Praça Arlindo Rossi, tínhamos dois sofás infláveis azuis, desses que se tem que correr contra o vento para encher.



Rapidamente, esses sofás se transformaram em brincadeiras de corrida e, então, em nuvens, e, então, em barcos, onde quatro crianças se empilhavam ao mesmo tempo — e mesmo depois do brinquedo começar a quebrar, ainda era motivo de brincadeira. Ficou gravada na minha cabeça a criança que ficou horas deitada em um deles, entrando mais e mais dentro da nuvem, conforme ela desinchava.

No último evento, fizemos uma oficina de máscaras: a Oficina de Criaturas Recicláveis. Mas, por que máscaras? Uma máscara é um acessório utilizado para cobrir o rosto, mas tem muitos outros propósitos: lúdicos (como nos bailes de máscaras e no Carnaval), religiosos (sendo utilizadas para os mais diversos rituais), artísticos (no teatro, nas revistas de quadrinhos, em filmes) ou de natureza prática (máscaras de proteção). A origem da palavra já carrega dois significados distintos — vem do latim *mascus* ou *masca*, que significa "fantasma", ou do árabe *maskharah*, que significa palhaço ou homem disfarçado. A máscara não esconde somente a identidade, mas transforma a vida de quem a possui. Em uma sociedade em que somos constantemente estimulados a nos descrever como seguindo uma única identidade, pertencentes a um único grupo, criar e usar uma máscara revela essa contradição: dentro de uma única existência assumimos múltiplas identidades, nos modificamos constantemente e temos a habilidade de decidir quem somos, reinventando e recontando nossa história continuamente. Criar máscaras, afinal, é mais sobre revelar do que esconder.



# Conclusão

Depois de dois meses de eventos em três regiões da cidade, em cinco eventos, tivemos mais de 600 pessoas brincando, participando de oficinas e ocupando os espaços públicos com jogos, arte e música.

## 5 EVENTOS:

- 1 praça – praça Arlindo Rossi (Brooklyn)
- 1 rua – rua Glauber Rocha (Sapopemba)
- 1 espaço institucional – Museu da Casa Brasileira (Itaim Bibi)
- 2 parques – parque Buenos Aires (Higienópolis) e Parque Feitiço Linear da Vila (Campo Limpo)

Antes de cada evento, nosso mobilizador local, Paulo Gayatri, efetuou entrevistas com frequentadores de cada espaço. Nos dias dos eventos, realizamos os questionários com as pessoas que participaram deles. Foram 170 pessoas entrevistadas na somatória dos cinco espaços contemplados. Como resultado destas medições, conseguimos descobrir algumas coisas interessantes sobre o impacto do projeto.

Com o projeto, mais gente passou a ver a cidade como um lugar que estimula o brincar: ao final dos eventos, se comparado com as pesquisas feitas antes deles, em média, houve um crescimento de 30% na quantidade de pessoas que veem a cidade como um espaço que estimula o brincar e de 18% na quantidade de pessoas que veem o espaço onde ocorreu o evento como propício ao brincar.

A aprovação dos eventos foi quase unânime:

- **98,8%** dos entrevistados disseram gostar do evento;
- **97,8%** dos entrevistados após o evento disseram pretender voltar a brincar nos espaços contemplados;
- **92,6%** dos entrevistados disseram se sentir instigados a brincar mais vezes na cidade após terem participado dos eventos.

Através dos formulários, percebemos que antes dos eventos, em média, 37% dos entrevistados nunca haviam utilizado os espaços para brincar. Mas os eventos, ao criarem as condições ideais para as brincadeiras, permitiram que esse número caísse em 15%.

Nestas medições, também perguntávamos qual a importância do brincar para os entrevistados:

**BRINCAR MUDA A VIDA DA GENTE.** É UM MOMENTO QUE SEMPRE VAI TER, E PASSA DE GERAÇÃO A GERAÇÃO.

É A LIBERDADE DE SE DIVERTIR COM O QUE QUISER, DE ESCOLHER DIFERENTES BRINCADEIRAS PARA SE FAZER.

É IMPORTANTE PORQUE TRAZ PRAZER. É IMPORTANTE BRINCAR PARA MOSTRAR COMO É BOM, ESTIMULANDO TAMBÉM QUEM NÃO BRINCA.

ANIMA A PESSOA E ESTIMULA A VIVER MELHOR EM SOCIEDADE, PORQUE ESTIMULA A INTERAÇÃO ENTRE AS PESSOAS.

É IMPORTANTE NO DESENVOLVIMENTO HUMANO QUANDO CRIANÇA E NO IMPACTO DA LEMBRANÇA DE BRINCAR NA FASE ADULTA.

É FUNDAMENTAL, POIS INCENTIVA A CRIATIVIDADE E A FUNÇÃO MOTORA NO DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS.

ACREDITO SER ESSENCIAL PARA A INFÂNCIA, APESAR DE NÃO TER TIDO ESSA OPORTUNIDADE DE BRINCAR.

TRAZ FELICIDADE, AMIGOS E APRENDIZADOS PARA A VIDA.

SE DIVERTIR PARA COMPENSAR AS DIFICULDADES ENFRENTADAS NA VIDA.

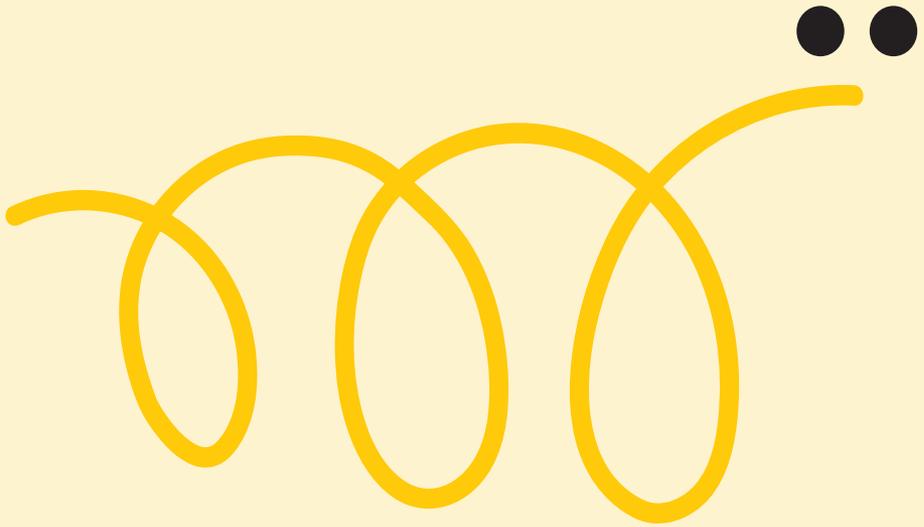
PARA FOCAR EM OBJETIVOS MELHORES NA VIDA E ESTIMULAR AS CRIANÇAS A SE DESENVOLVEREM VIVENDO A INFÂNCIA, O QUE MUITOS ADULTOS DA COMUNIDADE NÃO TIVERAM OPORTUNIDADE.

A VIVÊNCIA DA CRIANÇA É PELO BRINCAR, TUDO PASSA PELO BRINCAR, ATÉ TRANSMITIR UMA MENSAGEM.

PROMOVE A INTERAÇÃO, MAIS CONTATO COM DIFERENTES PESSOAS; ASSIM, A CRIANÇA NÃO TEM PRECONCEITO.

ESSENCIAL PARA LEMBRAR QUEM SOMOS E QUE AS COISAS PODEM SER MAIS SIMPLES. É FUNDAMENTAL PARA EQUILIBRAR A VIDA, A ROTINA E OS COMPROMISSOS.

Destas respostas, percebemos alguns dos nossos principais objetivos com este projeto: desde o desenvolvimento da primeira infância, até a promoção de uma interação maior entre as pessoas e a ocupação do espaço público, repensando essa relação das pessoas com a sociedade. Após todo este processo, nossa vontade é dizer:



**Vamos brincar mais?**

