

# A CIDADE: OLHARES E REFLEXÕES PARA ESPAÇOS MAIS BRINCANTES

THE CITY: LOOKS AND REFLECTIONS  
FOR MORE PLAYING SPACES

Recebido em: 13 de outubro de 2022

Aprovado em: 2 de janeiro de 2023

Sistema de Avaliação: Double Blind Review

RCO | a. 15 | v. 1 | p. 165-192 | jan./jun. 2023

DOI: <https://doi.org/10.25112/rco.v1.2833>

**Rodrigo Sousa-Cruz** [rodrigousacruz@gmail.com](mailto:rodrigousacruz@gmail.com)

Mestre em Educação pela Universidade Federal da Paraíba (João Pessoa/Brasil).

Pesquisador na Universidade Federal da Paraíba (João Pessoa/Brasil).

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7906-8187>

## RESUMO

O artigo é oriundo de uma pesquisa doutoral em andamento sobre as configurações dos jogos das praças públicas da cidade de João Pessoa-PB. Contudo, se faz necessário compreender o fenômeno cidade para aprofundar nosso lócus de investigação. Destarte, objetivamos refletir diferentes olhares sobre a cidade e seus espaços a partir de três aspectos que compõem nosso método e discussão: primeiro, tomando como base alguns conceitos e contextos da vida cidadina e suas transformações. Segundo, compreendendo os cenários urbanos das cidades brasileiras e suas influências. E terceiro, na perspectiva de uma cidade mais brincante que favoreça a permanência das pessoas e a construção de uma cultura lúdica dos partícipes envolvidos. Acreditamos que o jogo é um propulsor dessa dinâmica em suas diferentes manifestações que pode oportunizar uma identidade e um envolvimento com o entorno da ambiência em que se vive a partir das situações de movimento vividas. Por conseguinte, inferimos que o nosso campo de investigação é pensar a cidade como um macro espaço disponível que pode se modelar para convidar e seduzir as pessoas para permanecer e brincar. Para uma vida além do saudável, mas sim, para uma vida mais feliz.

**Palavras-chave:** Cidade. Espaços públicos. Jogo.

## ABSTRACT

The article comes from an ongoing doctoral research on the configurations of games in public squares in the city of João Pessoa-PB. However, it is necessary to understand the city phenomenon to deepen our locus of investigation. Thus, we aim to reflect different views on the city and its spaces from three aspects that make up our method and discussion: first, based on some concepts and contexts of city life and its transformations. Second, understanding the urban scenarios of Brazilian cities and their influences. And third, from the perspective of a more playful city that favors the permanence of people and the construction of a playful culture of the participants involved. We believe that the game is a driver of this dynamic in its different manifestations, which can provide an opportunity for an identity and an involvement with the surroundings of the environment in which one lives from the situations of movement experienced. Therefore, we infer that our field of investigation is to think of the city as an available macro space that can be modeled to invite and seduce people to stay and play. For a life beyond the healthy, a happier life.

**Keywords:** City. Public spaces. Match.

## 1 INTRODUÇÃO

Este estudo está sendo desenvolvido na Escola Brincante: um Laboratório de Ensino-Pesquisa-Extensão, baseado em uma teoria pedagógica, denominada de Pedagogia da Corporeidade (PC), que aborda o brincar como uma linguagem existencial. Essa teoria, orientadora da Escola Brincante e que nos inspira, elege o jogo como pivô do ensino-aprendizagem por compreendê-lo como um ambiente propício à experiência do brincar – fazer, fazer de novo e ficar absorvido no que faz (GOMES-DA-SILVA, 2019). O brincar é abordado como uma dimensão ontológica, portanto, para todas as idades, com diferentes objetivos (educacionais, culturais e terapêuticos) e contextos (escolares, esportivos, lazer). A PC classifica o brincar em suas diferentes formas e investiga seus efeitos semióticos (estéticos, éticos e lógicos). O brincar é tematizado como um ambiente favorável para uma corporeidade brincante, um modo de habitar o mundo em uma interação mais consciente, divertida e amorosa (GOMES-DA-SILVA, 2019).

Nessa perspectiva, nosso objeto de investigação são os jogos das praças públicas da cidade de João Pessoa, precisamente, por dois motivos: primeiro, porque a construção de praças públicas se expandiu na cidade de João Pessoa, no período de 2005 a 2020, o que possibilitou o encontro de várias gerações e a abertura de diálogos com as diferentes estruturas de espaços e equipamentos. Segundo, porque a ideia de expandir e de aprofundar os jogos em várias categorias que podem estar mescladas ao mesmo tempo, de acordo com os jogos praticados, ajuda-nos a dialogar com o cenário lúdico da capital paraibana.

Defendemos que os espaços urbanos das cidades, precisamente das praças públicas, sejam espaços para o encontro e para o lúdico, potencializados para a inventividade e a criação humana – tomando o jogo como manifestação e dimensão lúdica da humanidade (STEIN, 2018). Nossa ótica é sociocultural<sup>1</sup> e ambiental, inspirada em uma cultura lúdica que ajude a compreender as possibilidades e os limites da vivência lúdica com base nas experiências com jogos (PINTO, 2007). O desenvolvimento das cidades e do modo de viver urbano constitui um espaço de organização da cultura em que cria e recria novos circuitos de práticas culturais lúdicas (MARCASSA; MASCARENHAS, 2014).

E por que os jogos das praças públicas, sobretudo os da capital da Paraíba, são meu objeto de estudo em questão? De acordo com Rechia, Friedrichsen e Tshocke (2011), é possível entender que incentivar o uso dos espaços públicos nos ajuda a pensar neles como lugares que possibilitam encontros, pois “são as relações que acontecem no lugar que agregam uma riqueza de vivências interpessoais que dão

---

<sup>1</sup> Expressão utilizada por Stigger (2007) para referências apoiadas nas áreas da sociologia, da antropologia, da história e da filosofia. No nosso caso, consideramos todas, porém nosso olhar sociocultural é semiótico mediado pela Pedagogia da Corporeidade (GOMES-DA-SILVA, 2015, 2016).

movimento ao espaço urbano. Portanto, apropriar-se de um espaço é dotá-lo de significados, proporcionar prazer a quem está nele” (RECHIA; FRIEDRICHSEN; TSHOCKE, 2011, p. 9) e adequar os espaços públicos com condições mínimas já existentes na comunidade, visando melhorar suas instalações, democratizá-los para concretizar os componentes lúdicos no cotidiano da população atendida (BELO HORIZONTE, 1995) e aprofundá-los para questões sociais fundamentais envolvidas, como cidadania, autonomia, empoderamento, desenvolvimento, educação e cultura (RECHIA *et al.*, 2015).

Apesar do medo e da violência nas cidades de médio e grande porte, passadas duas décadas do Século XXI, ou da impermanência da população nesses locais e pela descrença nesses espaços como potenciais de encontro, a cidade é a mesma que possibilita a diversidade e os encontros para abrigar uma multiplicidade cultural em um espaço geográfico densamente povoado (STEIN, 2018). Para nós, a cidade e suas praças, como espaços públicos, ajudam-nos a compreender a cultura lúdica presente e/ou ausente. É a ocupação lúdica<sup>2</sup> dos brincantes das praças públicas que nos interessa, mesmo que isso possa ocorrer em outros espaços abertos e livres de circulação, como ruas, parques, largos ou lugares informais, como campo de pelada, recantos, terrenos vazios ou ambientes arborizados nas calçadas ou nas esquinas, margens de rios e canais (PIZZOL, 2005). Segundo essa autora, esses espaços livres devem ir além da acessibilidade e do uso quantitativo e melhorar a vida das pessoas, como função social, na perspectiva de criar uma identidade com o espaço em que vivemos.

Também se deve compreender que esses jogos precisam ter um espaço que favoreça sua presença e constância entre as pessoas. Somados com o espaço urbano, os tipos de equipamentos existentes e a qualidade das estruturas podem favorecer ou não o surgimento e a prática de jogos, gerando possibilidades para brincar e facilitar a interação social (LUZ; KUHNEN, 2013). Para nós, o produto de tudo isso é a cultura sendo criada com suas minúcias e singularidades nas praças públicas.

Destarte, os jogos têm valores culturais, pois habitam em contextos sociais (BETTI; GOMES-DASILVA, 2019) e, como são sistemas dinâmicos, podem variar de contexto para contexto (KIRCHOF, 2010). Nossa ideia é de que as praças públicas de João Pessoa, com suas estruturas espaciais e temporais, criam cenas e ambientam narrativas socioculturais dos jogos. Acreditamos na existência dessas cenas lúdicas e na consolidação das praças como espaços essenciais para a vida nas cidades, porque o processo de aceleração da urbanização e da verticalização fez com que a sociedade valorizasse cada vez mais esses espaços públicos (DORIGO; LAMANO-FERREIRA, 2015).

---

<sup>2</sup> Na pesquisa de Stein (2018), o termo é utilizado de forma mais recorrente em referência aos coletivos culturais da cidade de São Paulo. Os coletivos culturais também utilizam suas ações como “ocupações brincantes”, “ocupações com jogos” e “intervenções com jogos”.

Os jogos promovem um espaço coletivo e cultural que não se inicia ou finaliza em um encontro isoladamente, mas que considera a educação lúdica do homem, como entendem Betti e Gomes-da-Silva (2019, p. 63), em forma de enunciados ou narrativas socioculturais como “fenômeno humano e cultural amplo”. Todo jogo, ou conjunto de jogos, conta uma história, compreende uma realidade (GOMES-DA-SILVA, 2020). Nessa direção, a realidade que almejamos desvelar são as praças públicas de João Pessoa, capital paraibana.

Destarte, objetivamos refletir diferentes olhares sobre a cidade e seus espaços a partir de aspectos que compõem nosso método e discussão através de três seções: primeiro, tomando como base alguns conceitos e contextos da vida cidadina e suas transformações. Segundo, compreendendo os cenários urbanos das cidades brasileiras e suas influências. E terceiro, na perspectiva de uma cidade mais brincante que favoreça a permanência das pessoas e a construção de uma cultura lúdica dos partícipes envolvidos.

## **2 CONCEITOS E CONTEXTOS**

Antes de investigar a praça como objeto de investigação da tese, é imprescindível compreender o fenômeno cidade como uma totalidade para além de um aglomerado urbano de porte; conjuntos de casas e prédios, indústria, comércio, serviços, escolas e trânsito, conforme é expresso nos dicionários de um modo geral que, aos nossos olhos, não nos dá a profundidade conceitual e contextual que nos interessa e precisamos, mesmo entendendo que tudo está relacionado. Ou nos restringir a compreender uma cidade<sup>3</sup> como um “vaivém de uma multidão de pessoas comuns nas ruas” (HILLMAN, 1993, p. 52).

As reflexões da pesquisadora do campo da Educação Física, Simone Rechia (2005, p. 62), que vem se debruçando há tempos nos estudos sobre a cidade, espaços públicos e lazer, pois, apontam que, independentemente de sua escala,

A cidade é uma organização viva, dinâmica, com suas diversificadas partes em permanente interação. Motivo pelo qual o estudo sobre as cidades tem sofrido grandes transformações, especialmente nas últimas décadas, não apenas em relação às perspectivas do que é uma cidade, seu papel, sua função, mas também com o surgimento de novos conceitos da dinâmica urbana.

---

<sup>3</sup> Segundo Hillman (1993, p. 52), “a palavra grega para cidade - *polis*, originalmente significava “multidão”, ajuntamento de pessoas; relativo à *poly* (*poli* = muitos); o latim *pleo* (abundante = cheio) e *plebs* (multidão, plebe – o plebeu comum nas ruas)”.

Gomes (2002, p.19), sob o olhar geográfico a partir da condição urbana em ensaios geopolíticos, questiona a ideia do que é uma cidade, tomando o raciocínio de que,

A cidade não pode, pois, ser concebida como uma forma que se produz simplesmente pela contiguidade das moradias ou pelo o simples adensamento de população; ela é, antes de qualquer coisa, um tipo de associação entre as pessoas, associação esta que é uma forma física e um conteúdo.

Mas, partindo de um entendimento de cidade como um espaço amplo, diversificado e complexo, não havendo uma única forma ou função para determinados espaços, nos possibilita uma ampla possibilidade de identidades práticas do dia a dia, que podem variar conforme as experiências, imaginações e expectativas de cada partícipe envolvido nos arranjos dos lugares urbanos (LIMA, 2008). A cidade é também um registro, uma escrita, uma materialização de sua própria história que ultrapassa as experiências humanas, como reflete Raquel Rolnik pelo prisma da sociologia e história urbana em “O que é cidade” (1995).

É na cidade que se registra a acumulação de conhecimentos. Habitar ganha contornos novos, face na fixação da memória que, diferente da lembrança, não desaparece com a morte. Não se restringem aos textos escritos que a cidade elabora, porém, a própria arquitetura urbana cumpre essa função. Os desenhos das ruas, das praças e dos templos, além de conter a experiência daqueles que os construíram denota o seu mundo (ROLNIK, 1995).

A cidade abarca uma memória emotiva. É o que Hillman (1993) reflete e aprofunda pelos seus estudos de influência da psicologia no livro “Cidade e alma”, como experiências emocionais: fatos e versões que possuem significados para uma cidade e suas histórias. Temos memórias emotivas em nossas cidades através de parques históricos, estátuas de personalidades, memoriais de guerra, a tradição dos fundadores.

As cidades antigas foram originalmente construídas sobre o túmulo ou a sepultura do fundador da família, do clã ou da cidade. E assim encontramos as memórias dos heróis locais nos nomes dos lugares, que são um tributo às emoções que aconteceram no passado e sobre as quais foi fundada a cidade. A cidade, então, é uma história que se conta para nós à medida que caminhamos por ela. Significa alguma coisa, ela ecoa com a profundidade do passado. Há uma presença de história na cidade (HILLMAN, 1993, p. 39).

Contudo, as questões referentes à cidade e ao desenvolvimento da realidade urbana, acrescidos da importância do lazer e das questões culturais dentro do tecido urbano,<sup>4</sup> nos ajudam a ampliar o interesse pela tessitura urbana não só pela sua morfologia ou nível político e econômico, mas sim pelo modo de viver na sociedade urbana para o nível da vida social e cultural (LEFEBVRE, 2016). Dessa forma, “a vida urbana pressupõe encontros, confrontos das diferenças, conhecimentos e reconhecimentos recíprocos dos modos de viver, dos padrões que coexistem na cidade” (LEFEBVRE, 2016, p.24) a partir de pensamentos filosóficos e sociológicos da vida urbana na célebre obra “O direito à cidade”.

A cidade está envolvida em uma organização do trabalho através das relações sociais que ultrapassam a seara física. Constitui o lugar onde se concentram todos os meios de vida que caracterizam a urbanidade. Um reino de complexidade que configura esse lugar onde fato e imaginação se fundem. Essa reflexão (sobre a condição urbana das cidades) necessita de uma compreensão dessas relações na contemporaneidade e os efeitos agregados à vida social. Requer também o entendimento das reações individuais e coletivas que demandam uma diversidade de temáticas para análise e consequente complexidade urbana, conforme análise sociológica de Honorato (1999) sobre a cidade de João Pessoa. Esta complexidade envolve diferentes concepções da cidade. Tudo muda: a forma física, sua estrutura, seus valores, sua dinâmica, também as práticas sociais, os usos, a estrutura de poder e prestígio social (GOMES, 2002).

Podemos visualizar o espaço físico da cidade, de uma forma geral, como espaços edificados e espaços livres de edificação. Em ambos os casos são produtos de ações sociais, articulados por uma lógica interna urbana, seu meio e sua cultura produzida ao longo do tempo (SILVEIRA; SILVA, 2018). Os referidos autores, de origem e inspiração da área da arquitetura e urbanismo, citam o estudo de duas autoras que se debruçam nos espaços livres da cidade em função do seu contexto urbano como áreas parcialmente edificadas com nula ou rara proporção de elementos construídos e/ou de vegetação: avenidas, ruas, passeios, vielas, pátios, largos, etc. Ou com a presença efetiva de vegetação: parques, praças, jardins, etc. – com funções preferenciais de circulação, recreação, composição paisagística e de equilíbrio ambiental (SÁ CARNEIRO; MESQUITA, 2000).

São esses espaços que potencializam a cidade como um cenário do encontro. Encontro traduz em qualquer momento de convivência com a cidade, seja no trabalho, no transporte e também no lazer. Por

---

<sup>4</sup> Segundo Lefebvre (2016, p. 20), “o tecido urbano pode ser descrito utilizando o conceito de ecossistema, unidade coerente constituída ao redor de uma ou de várias cidades, antigas ou recentes”.

consequente, esse encontro se conecta com dois elementos dentro do cenário urbano: a identidade e a coexistência (LERNER, 2017).

A identidade gera o sentimento de pertencimento, a referência que nos orienta enquanto cidadãos. No âmbito urbano, a identidade se reflete nos vínculos que estabelecemos com os espaços da cidade, seus elementos de referência – patrimônio histórico, rios, praças e parques, edifícios emblemáticos –, que passam a fazer parte constitutiva do nosso cotidiano. Quanto mais diversificada for a cidade, mais humana ela será, na medida em que se entenda que a coexistência – a receita de se abraçar a diversidade enquanto se valoriza a identidade – deva ser exercitada (LERNER, 2017, p. 13).

Gehl (2017) aborda precisamente a cidade como lugar do encontro e como os convites basicamente determinam se os espaços da cidade têm a vitalidade que favorece o encontro entre as pessoas. Hoje, isso tem uma relação estreita com a dimensão humana<sup>5</sup> das cidades, mesmo que ao longo do tempo houvesse outras circunstâncias urbanas, pois, segundo Gehl (2017, p. 25),

Ao longo da história, o espaço da cidade funcionou como ponto de encontro para os moradores, em vários níveis. As pessoas se encontravam, trocavam novidades, fechavam acordos, arranjavam casamentos – artistas de rua os entretinham, havia compra de mercadorias. As pessoas compareciam aos grandes e pequenos eventos da cidade. Realizavam procissões, o poder se manifestava, festas e castigos eram publicamente realizados – tudo acontecia à vista do público. A cidade era o ponto de encontro.

Uma cidade necessita de lugares e espaços para os encontros humanos. Um encontro não é somente um encontro público, mas sim é encontrar-se em público, alerta Hillman (1993). “Se uma cidade não tem lugares para pausas, como é possível um encontro?”, indaga o mesmo autor (p. 41). Esses encontros estão inseridos no que Le Goff (1998) chama de sociabilidade nas cidades. Ou seja, é a sociabilidade, o prazer de estar com o outro que estabelece em definitivo a diferença urbana, a urbanidade.

É nessa direção que Jacobs (2011), com inspiração e crítica da realidade norte-americana de Nova York, critica uma cidade monótona e padronizada, fechada a qualquer tipo de exuberância ou vivacidade da vida urbana. As cidades são lugares absolutamente concretos. Nas cidades, a animação e a variedade atraem mais animação. A apatia e monotonia repelem a vida. A animação é um princípio fundamental para o desempenho social e cultural que nos inspiramos e acreditamos para uma vida urbana mais humana e brincante.

---

<sup>5</sup> Segundo Gehl (2017), as cidades como partícipes de uma dimensão humana dentro de um planejamento urbano precisam estar conectadas em uma política urbana que desenvolva cidades vivas, seguras, sustentáveis e saudáveis, democráticas e abertas.

Para tal, antes de chegarmos à perspectiva da cidade que brinca (abordaremos mais a frente) ou saber quais as primeiras cidades<sup>6</sup>, precisamos compreender em que contexto e como surgiram as primeiras estruturas espaciais classificáveis como urbanas. Destarte, “as primeiras cidades surgem como resultado de transformações sociais gerais – econômicas, tecnológicas, políticas e culturais” (SOUZA, 2013, p. 46). Pensar que o ideal das cidades é econômico ou político é uma linha de raciocínio recente, pois, “desde o início, o propósito da construção de uma cidade foi algo instintivo nos seres humanos: querer estar junto, imaginar, falar, fazer e trocar” (HILLMAN, 1993, p. 42).

No que concerne aos aspectos históricos da cidade, podemos destacar três<sup>7</sup> períodos relevantes, conforme Lefebvre (2016):

- Cidade na antiguidade: na cidade arcaica, grega e romana, a centralidade se apegava a um espaço vazio – a ágora<sup>8</sup>, o fórum (figura 1). É uma praça, um lugar preparado para a reunião.

**Figura 1 - Fórum romano. Pintura “O martírio de Santa Inês”. Joseph Desiré Court, 1864. Óleo sobre tela 498 x 812 cm.**



Fonte: Marcelo Albuquerque (2017). Disponível em: <https://arteculturas.com/2017/02/04/forum-romano/>. Acesso em: 08/05/2021 às 21h:23min.

<sup>6</sup> Souza (2013) cita Jericó, às margens do Rio Jordão, na Palestina, como uma das primeiras cidades. Possivelmente o primeiro assentamento humano a merecer o nome de cidade. As primeiras cidades fazem seu aparecimento na Revolução Agrícola ou Revolução Neolítica, por ter ocorrido no período pré-histórico chamado de Idade da Pedra Polida ou período neolítico (neo: novo; lithikós: pedra). É na idade da pedra polida que começa a prática da agricultura e, aos poucos, assentamentos sedentários para, a posteriori, as primeiras urbes. Ver mais: SOUZA, Marcelo Lopes. **A,B,C do desenvolvimento urbano**. 7ª edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

<sup>7</sup> Fazendo uma relação triádica, Aristóteles, expondo as ideias de Hipódamo de Mileto, relatara que o famoso arquiteto projetara uma cidade com três partes distintas: uma sagrada, ligada aos cultos; outra pública, ligada aos militares; e outra privada, ligada, sobretudo, aos agricultores. Ver mais: SALDANHA, Nelson. **O jardim e a praça**. São Paulo: Edusp, 1993.

<sup>8</sup> A ágora ou a cidadela marcam a centralidade do poder na cidade e sua visibilidade; marcam assim as regras do jogo do exercício da cidadania. A centralidade e separação do poder urbano aparecem redefinidas na polis grega. Ver mais: ROLNIK, Raquel. **O que é cidade**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

● Cidade na Idade Média: na cidade medieval (Figura 2), a integração entre mercadores e mercadorias. Logo são instalados em seu núcleo – a praça do mercado, centro comercial que marca, de um lado, a vizinhança da igreja e, por outro lado, a exclusão do território pelo recinto.

**Figura 2 - Mercado medieval. Séculos XII e XIII.**



**Fonte: A cidade medieval.** Disponível em: <https://cidademedieval.blogspot.com/2016/11/bulicio-na-rua-aconchego-no-lar.html>. Acesso em: 08/05/2021 às 21h:45min.

● Cidade na Era Industrial: a cidade capitalista criou o centro do consumo (Figura 3). A produção industrial não constitui uma centralidade própria, salvo nos casos da uma empresa importante no entorno da qual se edificou uma cidade operária.

**Figura 3. Boulevard Montmartre. Camille Pissarro (Pintor francês, 1830-1903).**



**Fonte: Arte e cidades: as pinturas de Paris.** Disponível em: <https://deniseludwig.blogspot.com/2014/08/arte-e-cidades-pinturas-de-paris.html>. Acesso em: 08/05/2021 às 22h:35min.

Através das três imagens acima, pela ótica histórica e cultural, podemos perceber limpidamente que as estruturas urbanas e o planejamento influenciam o comportamento humano e as formas de funcionamento das cidades. Na Roma antiga, havia as cidades coloniais com seus planos fixos e regimentais das principais ruas, fóruns, edifícios públicos e quartéis, uma logística que fomentou sua função militar. O formato compacto das cidades da Idade Média com breves distâncias a pé, praças e mercados dava suporte ao seu papel como núcleo de comércio e artesanato. Já na Paris do século XIX, precisamente após 1852, os largos bulevares<sup>9</sup> espalharam passeios públicos e cafés ao longo das largas ruas da cidade (GEHL, 2017).

Além dessa interlocução, podemos entender que a cidade contemporânea, apesar de grandes transformações, está mais próxima da cidade medieval que esta última da antiga (LE GOFF, 1998). Na sociedade antiga, o grande domínio, a villa<sup>10</sup>, era um centro de produção e de comercialização que reduzia a função econômica das cidades. Esta começa a se desenhar na Idade Média. A cidade da Idade Média é uma sociedade abundante; concentrada em um pequeno espaço, um lugar de produção e de trocas em que se mesclam o artesanato e o comércio alimentados por uma economia monetária. Concentra também os prazeres, a festa, os diálogos na rua, nas tabernas, nas escolas, nas igrejas e mesmo nos cemitérios<sup>11</sup>. Destarte, as funções essenciais de uma cidade são a troca, a informação, a vida cultural e o poder. As funções de produção – o setor secundário – constituem apenas um momento da história das cidades, visivelmente no século XIX, com a revolução industrial (LE GOFF, 1998).

É nesse processo de revolução industrial, com a alternância do mister manual artesanal pelo trabalho especializado nas máquinas e com a modernização do campo<sup>12</sup>, que as cidades europeias do século XVIII passaram por profundas transformações. Milhares de pessoas deslocavam-se para as cidades onde

<sup>9</sup> A estratégica renovação urbana, por Haussmann, favoreceu uma cultura especial do bulevar. Ver mais em: GEHL, Jan. **Cidades para pessoas**. Tradução: Anita di Marco. 3ª edição. 1ª reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2017.

<sup>10</sup> Etimologicamente "*Ville*" vem de Villa para designar de cidade, segundo Le Goff (1998). Até os séculos XI e XII, escreve-se quase que em latim e, para se referir a uma cidade, usava-se "*civitas*", "*citē*". Ou *urbs*, a rigor, porém, basicamente *civitas*. Ver mais em: LE GOFF, Jacques. **Por amor às cidades: conversações com Jean Lebrun**. Tradução: Reginaldo C. C. de Moraes. São Paulo: UNESP, 1998.

<sup>11</sup> Os gregos e os romanos impeliam o morto impuro para fora da cidade ao longo das principais vias que partiam da cidade. O cristianismo urbaniza os mortos, e a cidade torna-se também a cidade dos mortos; o cemitério, um lugar de sociabilidade alheio a todo respeito religioso: ele somente terá um estatuto exclusivo religioso a partir do século XIII. Até então, é um lugar de encontro e de diversão (LE GOFF, 1998).

<sup>12</sup> A vida urbana compreende mediações originais entre a cidade, o campo e a natureza. A relação cidade-campo mudou profundamente no decorrer do tempo histórico, segundo as épocas e os modos de produção. Ver mais: LEFEBVRE, Henry. **O direito à cidade**. Tradução: Cristina C. Oliveira. Itapevi-SP: Nebli, 2016.

havia aglomeração das indústrias e possibilidade de trabalho e sobrevivência (STEIN, 2018). Ou seja, “o que aconteceu com as cidades quando passaram a abrigar as grandes indústrias foi, sem dúvida, uma revolução que alterou decididamente o caráter e a natureza da aglomeração urbana” (ROLNIK, 1995, p. 73). É a indústria que impulsiona o processo de urbanização da sociedade como um todo.

Lefebvre (2016) entende que a cidade foi um espaço ocupado concomitante pelo trabalho produtivo, pelas obras, pelas festas. Cada sociedade teve seu modo de produção e sua realidade urbana. Sem esquecer com isso, que os jardins<sup>13</sup>, os parques e paisagens fizeram parte da vida urbana como uma arte presente no tempo e espaço de uma escala social. Por conseguinte, acreditamos na arte de viver na cidade como obra de arte e que as experiências de vida nas cidades são também um entretenimento estimulante e divertido. Há muito a se ver: comportamentos, rostos, cores e sentimentos. E essas experiências estão relacionadas a um dos mais importantes temas da vida humana: as pessoas (GEHL, 2017).

Aproximamo-nos das reflexões de Jacobs (2011) no que concerne que a maneira de decifrar o que ocorre no comportamento aparentemente misterioso e indomável das cidades é observar mais de perto, com o mínimo de expectativa possível, as cenas e os acontecimentos mais costumeiros, buscar entender o que significa e ver se surgem explicações entre eles. É uma noção de cidade que nos faz lembrar que as cidades nascem de baixo, nascem de suas ruas e com uma multidão caminhando nas calçadas despertadas pela curiosidade, surpresa e pela possibilidade do encontro: a vida humana não está acima da confusão, mas no meio dela. A vitalidade das cidades depende do caminhar como um lugar de descanso e lazer (HILLMAN, 1993). Para nós, para além do caminhar, acrescentamos a vitalidade do brincar.

A seguir, partiremos para o cenário da cidade brasileira, dando continuidade na compreensão da vida urbana e suas formas dentro de contextos e circunstâncias da sociedade vigente ao longo do tempo, principalmente buscando identificar alguns espaços e lugares que já indicavam e suscitam alguma prática de jogos, conseqüentemente, nos aproximando mais do nosso lócus de estudo enquanto espaço urbano público como ambiente de possíveis vivências lúdicas.

---

<sup>13</sup> No século XVIII, o hábito da caminhada nos jardins e no seu entorno era muito comum na Europa. A arte da jardinagem atingira seu ápice. Os jardineiros deixaram várias aprendizagens. Estes eram os grandes urbanistas daquele tempo: paisagens inteiras eram planejadas; canais desviados; descobertas de vistas panorâmicas e labirintos construídos. Existia uma razão estética para os olhos e pés. Na arte da jardinagem, “os olhos para ver, os pés para atravessar [...]”; os olhos para abarcar e conhecer o todo; os pés para permanecer nele e vivenciá-lo” (HILLMAN, 1993, p. 54).

### **3 AS CIDADES BRASILEIRAS E SEUS CENÁRIOS URBANOS**

O Brasil é um país de cidades novas. A maior parte de seus núcleos urbanos são oriundos do século passado. Há cidades, porém, que já existem há muito tempo. Contemporâneas dos primórdios da colonização, algumas destas já possuem mais de quatrocentos anos. Poucas são as cidades brasileiras, contudo, que ainda apresentam características pertencentes ao passado (ABREU, 2012).

Com base em seus antecedentes, a formação da cidade brasileira está ligada por laços culturais e políticos do modelo português, este influenciado pela cultura latina, a partir dos romanos do período antigo clássico. Os modelos adotados pelos lusitanos oriundos dos legados bárbaros e a convivência cristã com mulçumanos e com hebreus podem ser considerados a gênese da maioria dos traços das cidades brasileiras (VERÍSSIMO; BITTAR; ALVAREZ, 2001).

Marx (1980) situa a cidade brasileira em sua fundação, evolução e consolidação na costa mais oriental das Américas. Pequena feitoria que se constituiu ponto de apoio ao reconhecimento do extenso litoral, à afirmação da posse e à garantia do tráfico português<sup>14</sup>. O mapa brasileiro revelava suas aglomerações urbanas que se concentravam ao longo da costa – o seu gigantesco território está quase vazio em sua maior dimensão. É como se a rede de centros urbanos fosse se desfiando a partir do oceano. Os nós dessa rede (as cidades) vão se distanciando entre si da zona litorânea para o interior.

Contudo, ressaltam Lucena e Canuto (2011) que toda cidade é um organismo vivo, que cresce ou diminui de acordo com sua força econômica e cultural. Naquele tempo, logo após o descobrimento, as naus portuguesas que chegaram, por exemplo, em João Pessoa,<sup>15</sup> fluíam pelas águas do Rio Sanhauá e aportavam no que, a posteriori, foi denominado de Porto do Capim. Daquele ponto é que a cidade vai ganhando forma, subindo de ladeira e se espalhando para, muito tardiamente, chegar ao mar. Porquanto que, diferentemente de outras cidades, João Pessoa deu seus primeiros passos ao longo do rio e estava de fato às costas do mar (LUCENA; CANUTO, 2011).

Abaixo, podemos visualizar duas ilustrações das primeiras construções da cidade. Um retrato das cidades pequenas do século XVII, XVIII e XIX (LUCENA; CANUTO, 2011). A partir do atracadouro (embaixo à direita) existe um aclive em direção à Ladeira de São Francisco que fora a primeira rua povoada e que

<sup>14</sup> Inicialmente não significou atrativo para o colono como as ilhas atlânticas, escala obrigatória como os portos africanos e as Índias Orientais. Fora por muito tempo um trajeto secundário do império lusitano. Ver mais: MARX, Murilo. **Cidades brasileiras**. São Paulo: Melhoramentos: UNESP, 1980.

<sup>15</sup> A cidade objeto de nossa perquirição e que abordaremos com mais profundidade e minúcias no próximo capítulo. Fazemos essa menção por João Pessoa, terceira capital mais antiga brasileira, por ser raramente mencionada nas obras consultadas até aqui. Ou quando citada, de forma sucinta e breve.

servia de acesso ao largo formado pela Igreja Matriz (M), Convento de São Francisco (L), Mosteiro de São Bento (G) e Igreja da Misericórdia (N).

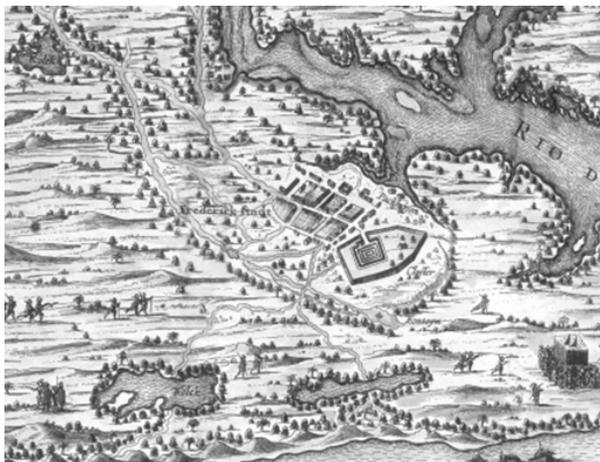
**Figura 4. Gravura de João Teixeira Albernaz I.**



**Fonte original: Diogo Moreno (1612).**

A imagem acima explicita que, com o crescimento das cidades e das vilas, uma prática comum seria a tônica das cidades coloniais brasileiras: um aglomerado de casas e igrejas com a paisagem agreste a sua volta, sem a presença dos muros e portões. As ruas das vilas e cidades (a maioria de chão batido) apresentavam pequeno trânsito de carroças e animais de transporte e escassa circulação de transeuntes, exceto em dias de feiras livres, quermesses, festas cívicas ou religiosas. As ladeiras de acentuada inclinação, praças e algumas ruas onde o tráfego fosse mais intenso recebiam calçadas com pedras irregulares (VERÍSSIMO; BITTAR; ALVAREZ, 2001).

**Figura 5 - Ilustração: João Pessoa-Paraíba<sup>16</sup> (1634).**



**Fonte: Reis Filho (2000).**

Sobre suas características, em geral, a cidade brasileira é irregular<sup>17</sup> – com tendências lineares e polinucleares, com contornos indefinidos. Manteve essas características com passagens seculares em detrimento de outras necessidades e aspirações. Segundo Reis Filho (2000), nas décadas que sucedem à Restauração da Coroa de Portugal (ao fim do domínio espanhol), o uso de traçados mais regulares se tornou algo comum em vários dos núcleos que estavam surgindo e em áreas novas abertas para a expansão das vilas e cidades já existentes. O que era a exceção, nos casos de Salvador, Paraíba (hoje João Pessoa) e São Luís do Maranhão, tornou-se a posteriori uma prática mais comum no cenário das cidades brasileiras.

Foi no século XVIII que a urbanização brasileira se desenvolve e ganha maturidade a partir do século XIX (SANTOS, 1993). As origens urbanas dos séculos XIX e XX, além de outra implantação, têm traços mais regulares com terrenos mais planos e uniformes. Com o tempo, o quadro social se altera e com velocidade cresce e vai predominar a tipologia da vida urbana (MARX, 1980). Das primeiras aglomerações

<sup>16</sup> A fundação da cidade de Felipéia de Nossa Senhora das Neves da Paraíba (1585) foi o primeiro passo para o controle militar dos territórios entre a Capitania de Pernambuco e a foz do Amazonas, que, pelo Tratado de Tordesilhas se situava dentro dos domínios portugueses, fundada com planta em xadrez, já utilizando os padrões de regularidade recomendados pelas ordenações Filipinas. Ver mais: REIS FILHO, Nestor Goulart. Imagens de vilas e cidades do Brasil Colonial: recursos para a renovação do ensino de história e geografia do Brasil. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 81, n. 198, p. 366-379, maio/agosto, 2000.

<sup>17</sup> Como nas cidades medievais e sob a acomodação em terrenos acidentados e à imagem das portuguesas, é constante (nas povoações brasileiras) a presença das ruas tortas, das esquinas em ângulo diferente, da variação de largura nos logradouros de todo o tipo, do sobe-e-desce das ladeiras (MARX, 1980).

humanas transformaram-se em pequenas vilas, estas em cidades, alterando assim a relação homem-ambiente (VERÍSSIMO; BITTAR; ALVAREZ, 2001).

A partir da segunda metade do século XX, os núcleos urbanos brasileiros começam a expandir-se rapidamente em função da implantação do modelo de produção industrial e da expansão do comércio (ROBBA; MACEDO, 2010). Segundo Stein (2018), o Brasil, assim como os demais países da América Latina, apresentou seu intenso processo de urbanização, precisamente na segunda metade do século XX. Antes desse período, já existiam grandes cidades brasileiras, porém, é no final do século XIX e início do século XX que ocorre um impulso no processo de urbanização em grande escala pela necessidade do *mister livre*, pela proclamação da república e pela indústria que atendia, inicialmente, o mercado interno. A posteriori, expandiu-se e tornou-se o núcleo do trabalho assalariado.

Através de Gehl (2017), podemos entender que nas cidades antigas e tradicionais até a metade do século XX a vida urbana era um cenário bastante comum. Hoje, em várias partes do mundo (e no Brasil não seria diferente), a vida na cidade não é mais natural, contudo, um recurso de valor. Destarte, mudanças nas sociedades e nos métodos de planejamento modificaram consideravelmente os cenários. Por exemplo, as transformações socioeconômicas ocorridas nas cidades brasileiras seduzem um grande contingente populacional em busca de trabalho. A expansão urbana se torna uma realidade que exige adaptações da antiga cidade à nova estrutura. Com a aparição da energia elétrica, do automóvel, dos modernos meios de transporte coletivo e os efeitos da urbanização, as ruas não podiam mais ser estreitas e tortuosas, mas sim largas e arborizadas, para atender o tráfego crescente. *Boulevards*<sup>18</sup> e *parkways*<sup>19</sup> são abertos (ROBBA; MACEDO, 2010). Em síntese, no Brasil – durante o século XX – um gigantesco número de cidades nasceu, cresceu e se desenvolveu. Foi no século passado que o país mais se urbanizou (RECHIA, 2005).

As influências europeias, mais precisamente francesa, italiana e inglesa, seguem contornando as formas das cidades brasileiras nos séculos XIX e XX. Os boulevards franceses, os jardins italianos e os parques ingleses formam uma tríplice inspiração urbana. Nas três primeiras décadas do século XX, as cidades brasileiras tiveram sua paisagem urbana modificada, com ruas e praças centrais retificadas e arborizadas. Nas décadas seguintes, novas demandas de espaços públicos ecoam em detrimento ao

---

<sup>18</sup> Avenida ampla e arborizada.

<sup>19</sup> Vias públicas.

lazer contemplativo do passado. Os jardins e parques passam a ser utilizados para a prática de atividades físicas, esportes e lazer em diferentes idades<sup>20</sup> (VERÍSSIMO; BITTAR; ALVAREZ, 2001).

Em consonância, no estudo sobre o lazer e a cidade de Porto Alegre-RS, no início do século XX, Feix (2003) analisou a institucionalização da recreação pública. Nesse período histórico há um investimento em parques e praças como locais de prática de atividades recreativas em prol de uma concepção de urbanização mais moderna em detrimento a uma concepção urbana mais antiga que priorizava uma funcionalidade de embelezamento dos parques e praças. Cidades como Belo Horizonte, Porto Alegre, Rio de Janeiro e São Paulo, através de seus administradores públicos, vão fomentando a institucionalização dos espaços de lazer, favorecendo, assim, a prática de atividade física nas escolas, nos clubes, parques e praças, tanto para crianças como para jovens do meio urbano, como podemos visualizar nas duas imagens abaixo: Jovens jogando voleibol (figura 6) e crianças jogando futebol (figura 7).

**Figura 6 - “População reunida na Praça”, na década de 20, século XX. Praça Florida.**



Fonte: Feix (2003). Acervo do CEME/ ESEF/ UFRGS.

**Figura 7 - Praça Gal. Osório, antiga Alto da Bronze. Início da Recreação Pública de Porto Alegre, 1926.**



Fonte: Feix (2003). Foto retirada do Jornal Zero Hora, 22 de março de 1997.

<sup>20</sup> “Permitindo a observação do convívio democrático de diversas classes sociais, atletas de fim de semana, crianças em seus jogos infantis ou grandes famílias em seus piqueniques” (p. 84). Ver mais: VERÍSSIMO, Francisco Salvador; BITTAR, William Seba Mallmann; ALVAREZ, José Maurício. **Vida urbana: a evolução do cotidiano da cidade brasileira.** Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

Já no final do século XX e início do século XXI, Curitiba<sup>21</sup> (capital do estado do Paraná) se destaca como uma marca identitária de modelo de urbanização e políticas públicas de cultura, esportes e lazer. Nos estudos de Rechia (2005) e Oliveira e Rechia (2009) fica explícita a construção e apreciação de uma estética urbana que, estrategicamente, se destaca em paisagens naturais, modelos arquitetônicos modernos e projetos culturais em diversos espaços públicos destinados às práticas corporais e de lazer como marca de uma cidade que deu certo.

Vamos ao encontro de Jacobs (2011) no entendimento de que a aparência das cidades e o modo como funcionam estão intimamente indissociados. Muito mais nas cidades que em outro lugar. É um equívoco planejar uma cidade – nos aspectos de estrutura e beleza – sem considerar a necessidade e funcionalidade da mesma. Insistir nessa aparência como foco primordial ou como objetivo nuclear pode levar a vários problemas, haja vista que as cidades são um imenso laboratório de tentativa e erro, fracasso e sucesso, em termos de construção e desenho urbano que poderiam (e deveriam) ser projetadas de forma funcional e saudável (JACOBS, 2011).

É o que Rechia (2005) pondera, pois a imagem da cidade depende de sua forma de expansão – que pode ser caótica ou planejada – o que implica decisivamente no modo de vida das pessoas que precisam se reconhecer naquilo que estão inseridos. “A falta de interesse pela imagem da cidade é um elemento que corrói também o ser humano. É necessário desenvolver uma cultura urbana, o que não significa somente o embelezamento das cidades” (RECHIA, 2005, p. 56).

Ou melhor, uma cultura urbana para mais vida na cidade. Uma renovação do espaço urbano como dimensão humana para que as pessoas possam ser convidadas pela cidade a viverem mais integradas com a mesma. Uma cidade que possibilite mais que a circulação de pessoas, mas sim que as mesmas tenham contato direto com a sociedade no seu entorno. Um espaço público vivo, ocupado por muitos e diferentes grupos de pessoas (GEHL, 2017). É possível ver a cidade como um espaço de trocas, contatos e compartilhamento (MAGNANI, 2010). Uma cidade também significa a relação do sujeito consigo mesmo, com o outro e com o lugar onde se vive. E os espaços gerados são resultados dessas relações construídas pela dimensão humana, ou seja, no que uma cidade e seus cenários significam para quem nela vive e

---

<sup>21</sup> Curitiba é reconhecida nacionalmente e mundialmente como a “cidade modelo” e que gerou outras conotações como “cidade humana”; “cidade planejada”; “cidade ecológica”; “cidade dos parques públicos”, entre outras. Ver mais: OLIVEIRA, Marcelo Ponestiki; RECHIA, Simone. O espaço cidade: uma opção de lazer em Curitiba. **Licere**, Belo Horizonte, v. 12. n. 3, set/2009. E RECHIA, Simone. Espaço e planejamento urbano na sociedade contemporânea: políticas públicas e a busca por uma marca identitária na cidade de Curitiba. **Movimento**, v. 11, n. 3, p. 49-66, set/dez de 2005.

ocupa, na seara do lazer e do esporte (RECHIA, 2005). Por nossa investigação, uma cidade mais brincante. É o que tentaremos aproximar na seguinte seção.

#### **4 POR UMA CIDADE MAIS BRINCANTE**

“Uma boa cidade é como uma boa festa, os convidados ficam porque estão se divertindo”.

(Jan Gehl)

Nas duas seções que precederam, buscamos compreender o fenômeno cidade por uma ótica contextual tanto no mundo como no Brasil, afim de uma aproximação de descritores importantes inseridos na conjuntura urbana. Fez-se necessário, a priori, estreitar elos com estudos na perspectiva histórica, geográfica, sociológica, psicológica, antropológica e no seio da arquitetura e urbanismo para, de forma dialógica, chegar mais perto do nosso objeto de estudo: o jogo das praças na cidade. Assim, nesta seção trataremos de uma cidade possível para um brincar individual e coletivo em diferentes experiências e estudos sobre o jogo e a cidade.

Ao encontro de práticas sociais inspiradoras temos o caso dos coletivos culturais e suas ações com jogos na cidade de São Paulo a partir do estudo doutoral de Stein (2018). Os quatro coletivos<sup>22</sup> foco dessa pesquisa foram o “Aqui que a gente brinca”; “Brincantes urbanos”; “Caravana lúdica de jogos tradicionais do mundo” e “Central dos jogos”. Entre seus objetivos estão a defesa e o incentivo ao jogar nas diferentes fases da vida e a apropriação e reinterpretação dos espaços públicos urbanos. Atuam, conforme investigou Stein (2018), com ocupações<sup>23</sup> de espaços abertos, como ruas, praças e parques, os finais de semana que provocaram alterações destes locais “com jogos diversos que compõem a cultura brasileira, tais como a bola de gude, corda, elástico, pião, peteca – e com jogos de outros países, cujas peças, muitas vezes, são confeccionadas artesanalmente em madeira pelos próprios membros coletivos” (STEIN, 2018, p. 56).

<sup>22</sup> Conforme os relatos, os membros de cada coletivo reuniram-se por suas afinidades nos modos de conceber a cidade e os espaços públicos, pelos desejos de mudança e, conseqüentemente, pela necessidade de jogar em São Paulo (STEIN, 2018).

<sup>23</sup> Durante as ocupações lúdicas os membros dos coletivos convidam os que por ali circulam a jogar, a experimentar, a descobrir os jogos. Ademais, organizam festivais, grupos de estudo, oficinas de construção de jogos com materiais reciclados ou coletados da natureza e realizam ações em instituições de ensino e de assistência social (lar de idosos, creches, escolas, etc).

Esses ideais expressam o enfrentamento de muitos desafios, oriundos da condição de organização autônoma<sup>24</sup> e que realiza ações voluntárias e gratuitas na cidade. Por conseguinte, os coletivos seguem com suas ações, creem no jogar como possibilidade de mudanças da sociedade. O que nos aproxima desse estudo é que as compreensões de jogo contempladas pelos quatro coletivos culturais desvelam o tipo de cidade que perseguem – uma urbe afetiva, lugar de liberdade, democrática e que todos possam brincar, ou seja, uma cidade brincante<sup>25</sup> (STEIN, 2018). É nesta perspectiva que comungamos: experimentar a cidade com jogos e experiências que geram sentimentos, reflexões e criações que envolvem o autoconhecimento, a possibilidade do conhecimento de outrem e sobre os espaços citadinos. Histórias e memórias são criadas na vida dos viventes.

Na obra *Cidade para pessoas*, Gehl (2017) traz à luz o convite que as cidades podem realizar para que as pessoas se expressem, joguem ou se exercitem no espaço urbano para a criação de cidades vivas e saudáveis. Como o nosso enfoque são os jogos, vamos nos deter a eles nesse momento sem desconsiderar as demais atividades que têm suas interlocuções, até porque muita coisa ocorre na sociedade e muitas atividades recreativas e criativas podem acontecer em áreas comuns da cidade: “as pessoas tocam música, cantam, dançam, jogam, exercitam-se e praticam esportes como nunca antes, nos espaços públicos” (GEHL, 2017, 158).

Sobre os espaços públicos da cidade, nos últimos tempos houve uma forte tendência para novas estruturas e instalações para jogos, academias ao ar livre, pistas de caminhada e de skate e parques temáticos. Tudo isso favorece uma vida urbana saudável e agregam valor ao cotidiano das cidades. Para tal, Gehl (2017) suscita espaços públicos para diferentes grupos de idade e atividades específicas. Assim, em detrimento a uma política que enfatiza locais especiais para atividades específicas, a política urbana deveria se basear nos princípios dos espaços fixos, flexíveis e fugazes ou passageiros.

O elemento fixo é o espaço urbano, a estrutura do dia a dia da vida da cidade. Seu espaço com mobiliário à disposição pode ofertar uma estrutura bem funcional e convidativa. Por exemplo, o Parque Solon de Lucena (popularmente chamado de Lagoa), no centro da cidade de João Pessoa, capital da Paraíba (Figura 8):

<sup>24</sup> Segundo Stein (2018, p. 68) esta autonomia “dá condições de os coletivos se expressarem e conforme suas próprias visões de cidade, de espaço público e do jogo”.

<sup>25</sup> O termo “cidade brincante” e “cidade lúdica” vem sendo utilizado por diferentes pessoas que têm pensado em alterações do cenário urbano incluindo assim discussões sobre a infância e o direito ao brincar. Ver mais: STEIN, Fernanda. **Por uma cidade brincante:** coletivos culturais e ações com jogos na cidade de São Paulo. 134f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós Graduação em Educação Física, Escola Superior e Educação Física – Universidade Federal de Pelotas, 2018.

**Figura 8 - Parque Solon de Lucena (Lagoa).**



**Fonte:** <https://www.destinoparaiba.pb.gov.br/ondeir/parque-solon-de-lucena/> **Acesso em: 11/06/2021 às 19h:22min.**

Os elementos flexíveis são as instalações temporárias e eventos que podem ocorrer na cidade no decorrer do ano. Além das estruturas e atividades fixas, são também necessárias iniciativas e espaço para atividades especiais, que muitas vezes são sazonais. Por exemplo, competições esportivas nas areias da Praia de Tambaú, na cidade litorânea de João Pessoa-PB:

**Figura 9 - Evento Internacional de Beach Tennis, Praia de Tambaú.**



**Fonte: disponível em:** <https://turismoemfoco.com.br/v1/2019/09/10/evento-internacional-de-beach-tennis-acontece-em-setembro-nas-areias-de-tambau/> **Acesso em: 11/06/2021 às 19h:53min.**

Já os elementos fugazes são os eventos menores. O espaço da cidade precisa ter lugares disponíveis para atividades importantes, porém de curta duração, como música de rua, ginástica matinal, desfiles, festivais e fogos de artifício. Por exemplo, a apresentação do Clube do Choro, na Praça Rio Branco, área antiga da cidade pessoense (Figura 10):

**Figura 10: Clube do choro dentro da programação do Projeto Sabadinho Bom<sup>26</sup>, Praça Rio Branco.**



**Fonte: disponível em:** <https://wscom.com.br/clube-do-choro-da-paraiba-se-apresenta/> **Acesso em: 11/06/2021 às 20h:20min.**

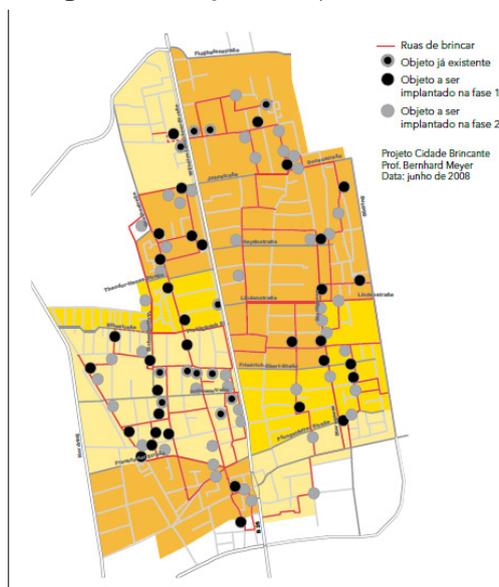
As estruturas básicas devem estar montadas (fixas) para que haja uma boa política para criação de cidades para pessoas, que devem ter espaços bem dimensionados e sedutores para servir de inspiração para os mais diferentes gêneros de atividades, flexíveis e fugazes. Nos dias seguintes, cidades mais vivas e agradáveis (GEHL, 2017).

Seguindo essa linha inspiradora de uma cidade mais lúdica, temos um estudo recente sobre cidades para brincar e sentar sob outra perspectiva do espaço público, de autoria de Meyer e Zimmermann (2020). Nesta obra, realizada nas cidades de Griesheim e Bruhl, na Alemanha (com diálogos com o cenário brasileiro), várias oportunidades foram levantadas e analisadas pela ideia do brincar que a própria rua oferece. Por exemplo: muros baixos, pedras, pequenas escadas, etc. Essa pesquisa resultou em um mapa, conforme a figura abaixo:

---

<sup>26</sup> Projeto gratuito realizado pela Prefeitura de João Pessoa aos sábados através da sua fundação cultural (Funjope) e faz parte do AnimaCentro.

**Figura 11 - Mapa do Projeto Brincante**



**Fonte: Prof. Bernhard Meyer (2008)**

Segundo Meyer e Zimmermann (2020), o brincar está intrinsecamente na memória da maioria das pessoas. Mesmo com a ideia de *playground* muito fortemente difundida ao público infantil, os caminhos percorridos podem ofertar situações lúdicas para os seus transeuntes alterando as ruas a partir de: a) materiais naturais: pedras, troncos de árvore; b) mudanças no pavimento: campos para jogos, faixas laterais no caminho; c) objetos industriais. Não são brinquedos convencionais. Os autores denominaram de “companheiros de caminho,”<sup>27</sup> conforme quadro abaixo:

**Quadro 1 - Companheiros de caminho**

<p><b>Materiais naturais:</b> objetos elaborados com troncos, pedras e desníveis ou elevações de terreno.</p>		<p>As pedras medem, no máximo, 60 cm de altura e permitem uso variado.</p>
---	---	--

<sup>27</sup> Os “companheiros de caminho” interrompem a monotonia do trajeto para as crianças, mas não representam lugar para ficar. A ideia é de ser um espaço para uso temporário mesmo.

<p><b>Mudanças de pavimento:</b> os blocos do piso intertravado podem ser trocados por aqueles com pigmentação em amarelo.</p>		<p>Blocos coloridos criam oportunidades para jogos.</p>
<p><b>Objetos industriais:</b> existem basicamente dois tipos de objeto: o “estrito longo” e o “de ponto”. Enquanto o do tipo estrito pode ser aplicado em caminhos mais apertados, inclusive bem próximo a muros, o do tipo ponto deve ser instalado de forma ilhada e com mais espaço<sup>28</sup>.</p>		<p><u>Objeto estrito e longo:</u> com cores e desenho criativo trazem alegria aos espaços.</p>
		<p><u>Objeto de ponto:</u> patamares com molas – estímulo às situações de movimento.</p>

**Adaptado de Meyer e Zimmermann (2020)**

Esse quadro revela possibilidades de uma cidade mais brincante e que, segundo Hillman (1993), a vida urbana pode ser construída e revelada em: formatos, cores, atmosferas, texturas – uma exposição de várias formas que desvelam as configurações que assumem e dizem algo: “Olhem, estamos aqui”.

Ao trazer alguns aspectos de uma cidade mais lúdica de se viver buscamos ir de encontro a narrativas desanimadoras no tocante à vida cidadina. Acreditamos que o jogo é um propulsor dessa dinâmica em suas diferentes manifestações que pode oportunizar uma identidade e um envolvimento com o entorno da ambiência em que se vive. Nossa perspectiva de cidade é a da dimensão humana, do encontro e do brincar e que a tese caminha, assim como dialoga com outras áreas do conhecimento, para além da Educação Física, nosso campo de investigação e intervenção.

Este estudo em andamento almejou refletir a cidade ultrapassando a ideia de um aglomerado de pessoas, porém – cidade como fenômeno que sofreu inúmeras influências e transformações e que se moldou de acordo com o contexto histórico – baseada em conceitos diversos do campo de conhecimento

<sup>28</sup> Necessitar de mais espaço se dá pelo fato dos objetos poderem ser acessados por todos os lados, e os movimentos que eles permitem são, na maioria das vezes, de balanço e rotação.

da antropologia, sociologia, geografia, arquitetura e urbanismo, psicologia e filosofia. Por conseguinte, nosso campo de investigação é da educação física que pensa a cidade como um macro espaço disponível que pode se modelar para convidar e seduzir as pessoas para permanecer e brincar. Para uma vida para além do saudável, mas para uma vida mais feliz. Por isso foi importante dialogar com diversas áreas para nos ajudar a criar relações afetivas, críticas e investigativas com a cidade.

Nossas considerações continuam porque nosso próximo passo é desvelar os jogos das praças públicas após compreender que esses espaços públicos são partícipes de uma ambiência (vida cidadina) oriunda das situações de movimento (jogos). Essas situações de movimento criam zonas de corporeidade e produzem efeitos na forma de configurações (modelagem e modulação) que estão presentes nesses espaços socioculturais e ambientais, gerando uma modelização dos jogos (GOMES-DA-SILVA, 2015; 2016), precisamente, na cidade de João Pessoa.

## REFERÊNCIAS

ABREU, Maurício. Sobre a memória das cidades. *In*: CARLOS, Ana Fani Alessandri; SOUZA, Marcelo Lopes de; SPOSITO, Maria Encarnação Beltrão. (Orgs.). **A produção do espaço urbano: agentes e processos, escalas e desafios**. São Paulo: Contexto, 2012.

BELO HORIZONTE. Secretaria Municipal de Esportes. **O lúdico e as políticas públicas: realidade e perspectivas**. Belo Horizonte: PBH/SME, 1995.

BETTI, Mauro; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Corporeidade, jogo, linguagem: a educação física nos anos iniciais do Ensino Fundamental**. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2019.

DORIGO, Tânia Amara; LAMANO-FERREIRA, Ana Paula Nascimento. Contribuições da percepção ambiental de frequentadores sobre praças e parques no Brasil (2009-2013): revisão bibliográfica. *Revista de gestão ambiental e sustentabilidade*, v. 4, n. 3, set./dez., 2015.

FEIX, Eneida. Lazer e cidade na Porto Alegre do início do século XX: a institucionalização da recreação pública. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano – Escola de Educação Física. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2003.

GEHL, Jan. **Cidades para pessoas**. Tradução: Anita di Marco. 3. ed. 1. reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2017.

GOMES, Paulo Cesar da Costa. A condição urbana: ensaios de geopolítica da cidade. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Educação física pela pedagogia da corporeidade**: um convite ao brincar. Curitiba: CRV, 2016.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Semiótica dos jogos infantis**. João Pessoa: Ed. UFPB, 2015.

HILLMAN, James. **Cidade e alma**. Tradução: Gustavo Barcellos e Lúcia Rosenberg. São Paulo: Studio Nobel, 1993.

HONORATO, Rossana. **Se essa cidade fosse minha...** a experiência urbana na perspectiva dos produtores culturais de João Pessoa. João Pessoa: Editora UFPB, 1999.

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades**. Tradução: Carlos S. Mendes Rosa. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2011.

KIRCHOF, Edgar Roberto. Yuri Lotman e a semiótica da cultura. **Práxis**, v. 2, julho/dezembro, 2010.

LEFEBVRE, Henry. **O direito à cidade**. Tradução: Cristina C. Oliveira. Itapevi-SP: Nebli, 2016.

LE GOFF, Jacques. **Por amor às cidades**: conversações com Jean Lebrun. Tradução: Reginaldo C. C. de Moraes. São Paulo: UNESP, 1998.

LERNER, Jaime. Prefácio. In: GEHL, Jan. **Cidades para pessoas**. Tradução: Anita di Marco. 3. ed. 1. reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2017.

LIMA, Thiago Hernandes de Souza. As praças: história, uso e funções. **Estudos – Revista de Ciências Humanas e Sociais**, Unimar, p. 97-110, 2008.

LUCENA, Ricardo de Figueiredo; CANUTO, Priscila Santos. **Caderno de memória**: o remo – João Pessoa-PB. João Pessoa: Editora UFPB, 2011.

LUZ, Giordana Machado da; KUHNEN, Ariane. O uso dos espaços urbanos pelas crianças: explorando o comportamento do brincar em praças públicas. **Psicologia: reflexão e crítica**, vol. 26, n. 3, Porto Alegre, 2013.

MAGNANI, José Guilherme C. Da casa à praça e da praça à cidadania. *In*: FRANCH, Mônica; QUEIROZ, Tereza. (Orgs.). **Da casa à praça: um estudo da revitalização de praças em João Pessoa**. Belo Horizonte: Argumentum, 2010.

MARCASSA, Luciana; MASCARENHAS, Fernando. Lazer. *In*: GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. (Orgs.). **Dicionário Crítico de Educação Física**. 3. ed. revisada e ampliada. Ijuí: Editora Unijuí, 2014.

MARX, Murilo. **Cidades brasileiras**. São Paulo: Melhoramentos: UNESP, 1980.

MEYER, Bernhard; ZIMMERMANN, Stefanie. **Cidades para brincar e sentar: uma perspectiva para o espaço público**. Tradução: Gerhard Brodt. 1. ed. São Paulo: Instituto Alana, 2020.

OLIVEIRA, Marcelo Ponestiki; RECHIA, Simone. O espaço cidade: uma opção de lazer em Curitiba. **Licere**, Belo Horizonte, v. 12. n. 3, set./2009.

PIZZOL, Kátia Maria Santos de Andrade. **Uso e apropriação dos espaços livres públicos e informais de uma área urbana em João Pessoa**. 2005. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento e Ambiente - PRODEMA). Universidade Federal da Paraíba, 2005.

ROBBA, Fabio; MACEDO, Silvio Soares. **Praças Brasileiras**. 3. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2010.

RECHIA, Simone *et al.* O lugar do lazer nas políticas públicas: um olhar sobre alguns cenários. **Licere**, Belo Horizonte, v. 18, n. 1, mar./2015.

RECHIA, Simone; FRIEDRICHSEN, Vanessa Mathias; TSHOCKE, Aline. Lazer e cidade: em foco a praça do "Gaúcho" em Curitiba. **Licere**, Belo Horizonte, v. 14, n. 3, set./2011.

RECHIA, Simone. Espaço e planejamento urbano na sociedade contemporânea: políticas públicas e a busca por uma marca identitária na cidade de Curitiba. **Movimento**, v. 11, n. 3, p. 49-66, set./dez. de 2005.

REIS FILHO, Nestor Goulart. Imagens de vilas e cidades do Brasil Colonial: recursos para a renovação do ensino de história e geografia do Brasil. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 81, n. 198, p. 366-379, maio/agosto, 2000.

ROLNIK, Raquel. **O que é cidade**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1995.

SÁ CARNEIRO, A. R.; MESQUITA, L. B. **Espaços livres do Recife**. Recife: UFPE, 2000.

SANTOS, Milton. **A urbanização brasileira**. São Paulo: Editora Hucitec, 1993.

SOUZA, Marcelo Lopes. **A,B,C do desenvolvimento urbano**. 7. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

STEIN, Fernanda. **Por uma cidade brincante**: coletivos culturais e ações com jogos na cidade de São Paulo. 134f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Escola Superior de Educação Física – Universidade Federal de Pelotas, 2018.

STIGGER, Marco Paulo. Estudos etnográficos sobre esporte e lazer: pressupostos teórico-metodológicos e pesquisa de campo. *In*: STIGGER, Marco Paulo; GONZÁLEZ, Fernando Jaime; SILVEIRA, Raquel. (Orgs.). **O esporte na cidade**: estudos etnográficos sobre sociabilidades esportivas em espaços urbanos. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2007.

VERÍSSIMO, Francisco Salvador; BITTAR, William Seba Mallmann; ALVAREZ, José Maurício. **Vida urbana**: a evolução do cotidiano da cidade brasileira. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.