

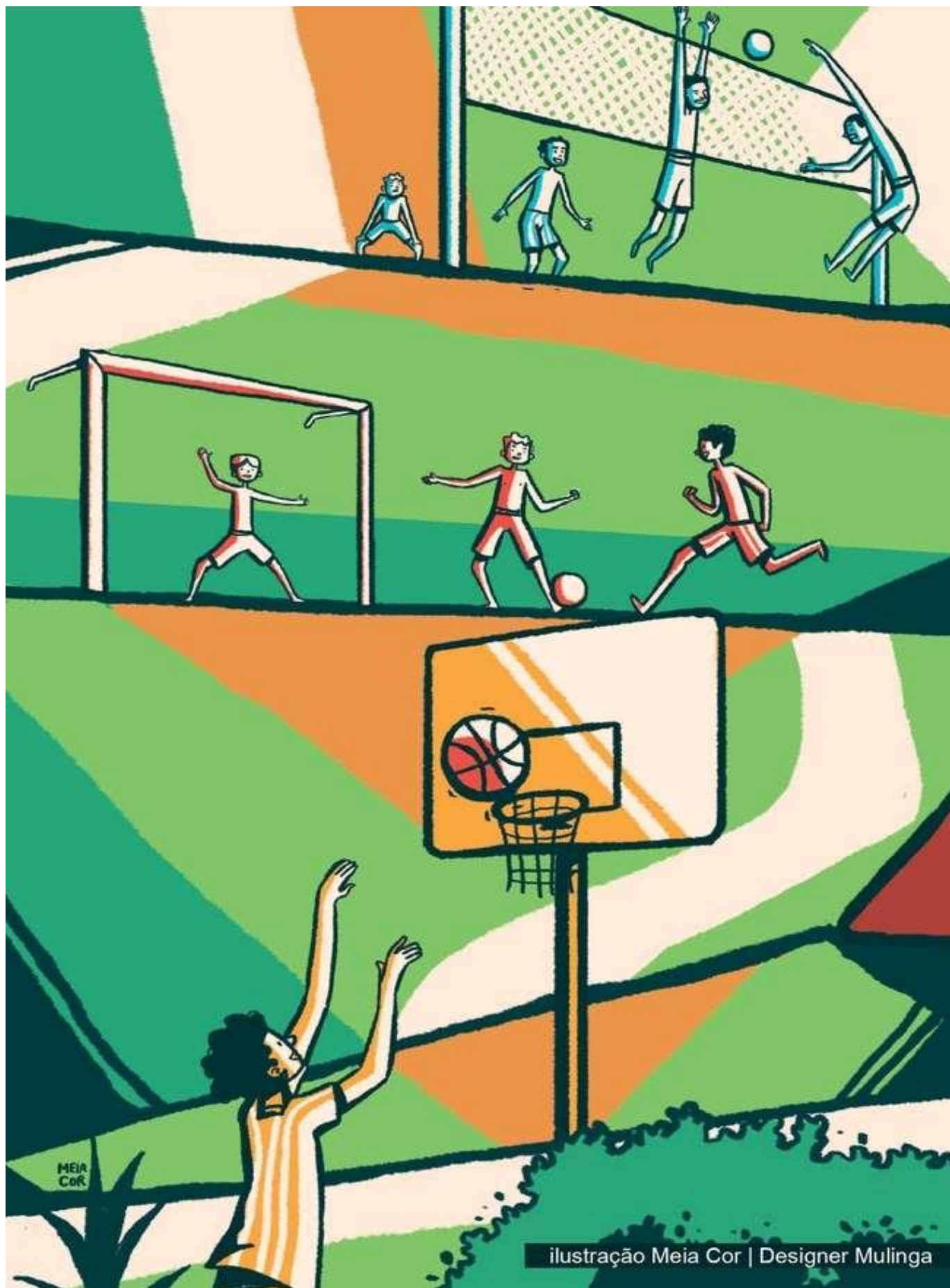
OS JOGOS DAS PRAÇAS PÚBLICAS: CONFIGURAÇÕES BRINCANTES DA CIDADE DE JOÃO PESSOA-PB.

Rodrigo Wanderley de Sousa-Cruz
Orientador: Dr. Pierre Normando Gomes-da-Silva



UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
PROGRAMA ASSOCIADO DE PÓS-GRADUAÇÃO
EM EDUCAÇÃO FÍSICA CURSO DE DOUTORADO





MEIA
COR

ilustração Meia Cor | Designer Mulinga

RODRIGO WANDERLEY DE SOUSA-CRUZ

OS JOGOS DAS PRAÇAS PÚBLICAS: CONFIGURAÇÕES BRINCANTES DA
CIDADE DE JOÃO PESSOA-PB

Tese apresentada ao Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física UPE/UFPB como requisito parcial para obtenção do título de doutor.

Área de concentração: Cultura, Educação e Movimento Humano

Linha de Pesquisa: Prática Pedagógica e Formação Profissional em Educação Física

Orientador: Prof. Dr. Pierre Normando Gomes-da-Silva

JOÃO PESSOA-PB, 2023

Catálogo na publicação
Seção de Catálogo e Classificação

S725j Sousa-Cruz, Rodrigo Wanderley de.

Os jogos das praças públicas : configurações
brincantes da cidade de João Pessoa-PB / Rodrigo
Wanderley de Sousa-Cruz. - João Pessoa, 2023.
216 f. : il.

Orientação: Pierre Normando Gomes-da-Silva.
Tese (Doutorado) - UFPB/CCS.

1. Jogos. 2. Espaço público - Esportes. 3. Gêneros
de jogos. I. Gomes-da-Silva, Pierre Normando. II.
Título.

UFPB/BC

CDU 79(043)

UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
PROGRAMA ASSOCIADO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA UPE-UFPB
CURSO DE DOUTORADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

A Tese Os Jogos das Praças Públicas: Configurações Brincantes da
Cidade de João Pessoa – PB.

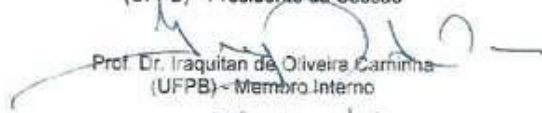
Elaborada por Rodrigo Wanderley de Sousa Cruz

Foi julgada pelos membros da Comissão Examinadora e aprovada para
obtenção do título de DOUTOR EM EDUCAÇÃO FÍSICA na Área de
Concentração: Cultura, Educação e Movimento Humano.

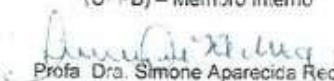
João Pessoa, 31 de agosto de 2023.

BANCA EXAMINADORA:


Prof. Dr. Pierre Normando Gomes-da-Silva
(UFPB) – Presidente da Sessão


Prof. Dr. Iraquitan de Oliveira Carreira
(UFPB) – Membro Interno


Profa. Dra. Elizara Carolina Marin
(UFPB) – Membro Interno


Profa. Dra. Simone Aparecida Rechia
(UFPR) – Membro Externo


Profa. Dra. Elisabeth Brait
(PUC-SP) – Membro Externo

Ao meu amado filho, João Rodrigo,
um ser brincante que habita na cidade
que nasceu e reside perto de uma
praça junto aos outros. O início e o fim
do teu nome significam Jogo! Dedico.

Para a cidade de João Pessoa, meu lugar!¹
(Rodrigo Sousa-Cruz)

Por poucos subestimada,
Por muitos adorada.
Os que não a conhecem desconfiam,
De tua história em livros e versos contada.

Eleita o ponto mais oriental,
Das Américas do Sul, Norte e Central.
Terceira cidade capital mais antiga,
Desse nosso país, quanta honra, minha querida.

Dos seus rios que iniciaram sua urbanidade,
Percorrem caminhos que desaguam no mar.
Nas trilhas e navegações que cortam a cidade,
Destaco aquele pioneiro: o rio Sanhauá.

Praias que te abrilhanta e minimiza tuas queixas:
Cabo Branco, Manaíra, Tambaú, Penha e Seixas.
Bairros que fazem parte do meu longo caminhar:
Jaguaribe, Bessa, Torre, Varadouro, Geisel, Castelo Branco,
Valentina, Mangabeira, Bancários, Cristo e Miramar.

Praças públicas seculares e modernas,
Configurações de uma cidade esverdeada.
No seu entorno de andanças e conversas,
Árvores e plantas observam os jogos da criançada.

Praças essas partícipes de uma cidade litorânea,
Embelezada por um clima úmido e quente.
Oriunda de uma luz emancipada e espontânea,
Que ilumina pelo sol e pela lua toda uma gente.

Amo essa cidade do teu chão e pessoas,
Que vivem nas ruas, parques, praias e praças.
Cidade de narrativas e cenários brincantes
Esse é o meu lugar de graça: João Pessoa!

¹ Poema ampliado e adaptado para a tese inspirado na primeira versão publicada. In: SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de. **Meu jogo poético**. João Pessoa: Editora Mídia, 2016.

“Os informantes iniciais, praça com flores e estátuas, remetem, na relação sonho e cotidiano, à satisfação da brincadeira de escorrego, na praça com meu pai. No centro da Praça João Pessoa, há algumas estátuas de guerreiros e anjos que ficam no alto. Para chegar a elas se sobe alguns degraus, ladeando-os há uma rampa estreita. Era esse declive que servia de escorrego: sentado, sobre um resto de folha da palmeira imperial, era puxado por meu pai e deslizava ladeira abaixo. Era tão bom estar ali”

Pierre Normando Gomes-da-Silva (2011, p. 163).

AGRADECIMENTOS

A todas as forças divinas, espirituais e da natureza que sempre deram força para o meu caminhar, guiaram-me para boas companhias e me deram luz para as minhas escolhas e decisões da vida nos momentos mais importantes. Ao menino Deus e a Oxalá. Nunca estive só!

À minha esposa, Raissa, e a meu filho, João Rodrigo, por nunca estarem longe de mim, apesar das minhas distâncias em várias situações durante o processo de tese. Contudo, o amor foi sempre maior junto a vocês e, agora, com uma menina a caminho para brincar conosco. Com a previsão de nascimento no mês do carnaval de 2024: fevereiro com festa, folia e brincadeiras!

À minha amada mamãe, Maria Lúcia, uma grande mulher que sempre me amou e orou por mim todos os dias pedindo proteção. Uma parceria longa e afetuosa. Ao meu amado papai, Geraldo (*in memoriam*), que partiu no primeiro ano do doutorado. A alegria dele por mim, a cada conquista, é algo inesquecível. Muitas conversas. Trago vocês no meu coração, sempre.

Aos meus avôs, Manoel (conheci por foto e relatos) e João Batista (vi inúmeras vezes sua simplicidade de perto). Às minhas avós, Maria das Dores (jogamos muito dominó e cartas) e Isabel (amada vovó que tanto me ajudou e nos deixou no fim do primeiro ano do doutorado, quatro meses após meu querido velho). Minhas origens que já se foram. Vocês deram vida a quem me deu vida. Isso é formidável.

Aos demais familiares, em especial, à minha irmã caçula, Wannessa, que, muitas vezes, digitalizou imagens para serem inseridas no texto, mesmo enquanto estudava no quarto e sempre revisou meus *slides* para apresentação. À minha tia caçula, Rosemere, que partiu no fim de 2021 aos 50 anos. Sem dúvidas, seu conhecimento e sua competência na fotografia teriam gerado uma parceria hoje.

Ao meu professor-orientador, Prof. Pierre Normando Gomes-da-Silva, uma graça em minha vida. Uma inspiração! Despertou, em cada aluno, o “ser brincante” que existe dentro da gente. Devo a ele o que sou como professor e pesquisador. Sua corporeidade gera qualidade, inventividade e inteligência. O destino foi muito generoso por estreitar os nossos caminhos por tantas orientações, projetos, viagens e aulas. Quando jogamos juntos, o jogo sempre fica mais bonito de se ver.

Ao Grupo de Estudos em Pedagogia da Corporeidade (GEPEC), lugar que habito há tantos anos. Deu-me poesia, ciência e cultura. Deu-me paz, responsabilidades e aprendizagens. Aos que partiram para novos voos. Aos que chegaram para novos desafios. Em especial, aos que ficaram até hoje, amigos professores(as) doutores(as) e de tantas jornadas, desafios e cumplicidades: Danielle Menezes, Leys Soares e Samara Florêncio.

Aos colegas de turma e professores do Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física (PAPGEF), pelas convivências das aulas nas cidades do Recife-PE e de João Pessoa-PB. Viagens, aulas, almoços, trocas de experiências. Valeu a pena!

Aos secretários da coordenação do Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física (PAPGEF) da UFPB, Herson e Ricardo, pela educação, gentileza e carisma que sempre me atenderam. Vocês dignificam o serviço público universitário.

À banca examinadora, pelas palavras sugestivas e críticas construtivas para o bem do trabalho com uma gentileza singular. Vários olhares de diferentes regiões brasileiras, que, juntos, muito me ajudaram: Prof. Iraquiton Caminha (Paraíba); Profa. Elizara Marin (Rio Grande do Sul); Profa. Simone Rechia (Paraná); e Profa. Beth Brait (São Paulo).

À Secretaria de Planejamento (SEPLAN) e à Secretaria de Desenvolvimento Urbano (SEDURB) de João Pessoa, pelas informações fornecidas sobre as praças públicas de João Pessoa.

À Profa. Andréa Porto, do Departamento de Geociências da Universidade Federal da Paraíba, pela gentil recepção e boas ideias para a tese a partir de conversas sobre o Projeto Pedagogia Urbana.

Ao Professor Utaiguara Borges, do campo da Geografia, por ajudar nos mapas das regiões de João Pessoa e divisão espacial das praças.

Ao estudante de Geografia, Uendry Maia, fundamental na criação do mapa dos jogos das praças com seus respectivos pictogramas.

À *design* gráfico, Liliane Rigoberto, que deu vitalidade aos meus diagramas com muita beleza.

Ao revisor de texto, Luan Tarlau, que, com competência e cuidado, corrigiu e qualificou o que nos passa despercebido durante a escrita.

Ao Centro Universitário UNIESP, sobretudo aos colegas professores do curso de Educação Física. Estendo à reitora, Erika Marques, e a pró-reitora, Iany Barros, por sempre compreenderem minhas aulas na UPE (Recife) e minhas atividades acadêmicas na UFPB (João Pessoa) no período 2019-2022, na condição de Coordenador do Curso de Graduação em Educação Física.

À Escola Municipal Agostinho Fonseca Neto, lugar que estou há 15 anos, muitas experiências, intervenções, parcerias e aprendizagens. Fui recebido de braços abertos todas as vezes que voltei para a sala de aula após me licenciar para estudar.

A cada comerciante, transeunte e brincante que se encontravam nas praças ou no seu entorno e que, por alguns instantes, forneceram-me alguma informação relevante durante as visitas que me ajudaram no percurso da investigação; aos que jogavam, também, nos parquinhos e/ou nas quadras, visto que ampliavam meu olhar nas observações, de modo a gerar mais vontade de continuar a investigar.

A todos que me estenderam a mão, mesmo sem saber dos efeitos disso em minha vida. Do anônimo ao conhecido. De forma íntima ou mais distante. De maneira presencial ou remota. Com olhares ou sorrisos...

Muito agradecido!

RESUMO

O objeto de estudo desta tese consiste nos jogos praticados nas praças públicas da cidade de João Pessoa-PB. Os jogos geram ambiências comunicativas que, por sua vez, podem causar efeitos de interpretação nos participantes e no entorno. Dessa forma, analisamos as configurações das praças, mediando os jogos, em seus processos de modelação e modulação. A modelação se refere à estrutura física e funcional das praças em relação à prática dos jogos. Já a modulação é a frequência com que os jogos são praticados – ou não praticados nessas praças – em sua forma individual e/ou coletiva. Diante disso, temos a seguinte questão-problema: ‘Quais são os efeitos da frequência dos jogos das praças públicas para a configuração brincante da cidade de João Pessoa-PB?’. Para responder a essa questão-problema, partimos do seguinte objetivo geral: compreender os efeitos dos jogos das praças públicas a partir das configurações da cidade de João Pessoa-PB. Nessa perspectiva, elencamos os seguintes objetivos específicos: comparar as configurações das praças públicas a partir dos bairros em suas respectivas regiões da cidade; catalogar os jogos das praças públicas de João Pessoa-PB a partir do sistema de *gêneros de jogos* da Pedagogia da Corporeidade; relacionar a modelagem das praças públicas com a modulação dos jogos praticados; delinear os efeitos dos jogos das praças públicas para a configuração brincante da cidade de João Pessoa-PB. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, de cunho descritivo, de inspiração cartográfica, com observação participante e análise documental. Foram seis meses de visita nas 206 praças, durante 24 finais de semana, no horário de maior frequência nas praças, das 17h às 20h, totalizando 46 horas de observação e registro nas praças, sem considerar o tempo dos deslocamentos. Os resultados indicam que há praças em todas as sete regiões da cidade, entretanto, dos 64 bairros cadastrados, há praças em apenas 48. Observamos uma quantidade maior de praças sem modelagem para a prática de jogos. Dentre as 48 praças visitadas, com modelação favorável, identificamos e catalogamos 28 tipos de jogos, sejam realizados por crianças no parquinho infantil quanto adolescentes e adultos nas quadras esportivas ou no entorno. Ao catalogar os jogos encontrados pelo sistema *gêneros de jogos*, da Pedagogia da Corporeidade, o primeiro achado se refere ao tempo de duração dos jogos; os jogos dos *gêneros primários* ocorriam de forma mais rápida; e os dos *gêneros secundários* de maneira mais demorada. Do *gênero primário*, foram encontrados 5 jogos do tipo ambientais e nenhum jogo do tipo sensorial. Dos 23 jogos dos *gêneros secundários*, encontramos do tipo: rítmicos, simbólicos, expedicionários e, principalmente, os de confrontação. Não foram encontrados jogos de construção, indicando que a ausência desses tipos de jogos corresponde à modelação das praças que não favorecem ou provocam esses jogos. Os jogos de confrontação foram encontrados em todas as regiões da cidade, em especial, futsal, vôlei e futevôlei. Os demais jogos estavam presentes em uma ou várias regiões. Nossas conclusões consideram que, a partir do aumento das praças públicas com modelagem provocativa para a realização de jogos, para diferentes idades e gêneros, desde o começo do século XXI, há uma tendência de a capital paraibana, João Pessoa-PB, tornar-se uma cidade mais brincante.

Palavras-chave: Jogo, Brincar, Configurações Brincantes, Espaço Público, Praça Pública, Gêneros de Jogos, Cidade Brincante, Pedagogia da Corporeidade.

ABSTRACT

The subject of this thesis is the games played in the public squares of the city of João Pessoa-PB. Games generate communicative environments which, in turn, can cause interpretive effects on the participants and their surroundings. In this way, we analyzed the configurations of the squares, mediating the games, in their modelling and modulation processes. Modeling refers to the physical and functional structure of the squares in relation to the practice of games. Modulation, on the other hand, is the frequency with which games are practiced - or not practiced in these squares - in their individual and/or collective form. With this in mind, we have the following problem question: 'What are the effects of the frequency of games in public squares for the playful configuration of the city of João Pessoa-PB? To answer this question, we set out with the following general objective: to understand the effects of games in public squares on the configurations of the city of João Pessoa-PB. From this perspective, we set out the following specific objectives: to compare the configurations of the public squares based on the neighborhoods in their respective regions of the city; to catalog the games in the public squares of João Pessoa-PB based on the system of game genres from the Pedagogy of Corporeality; to relate the modeling of the public squares to the modulation of the games played; to outline the effects of the games in the public squares on the playful configuration of the city of João Pessoa-PB. This is a qualitative, descriptive, cartographically inspired study, with participant observation and documentary analysis. There were six months of visits to 206 squares, over 24 weekends, during the most frequent times in the squares, from 5pm to 8pm, totaling 46 hours of observation and recording in the squares, without taking into account travel time. The results indicate that there are squares in all seven regions of the city, however, of the 64 neighborhoods registered, there are squares in only 48. We observed a greater number of squares that were not designed for playing games. Among the 48 squares we visited that were well-shaped, we identified and catalogued 28 types of games, whether played by children on the playground or by teenagers and adults on the sports courts or in the surrounding area. When cataloging the games found using the game genres system of the Pedagogy of Corporeality, the first finding was the duration of the games: the primary genre games took place more quickly, and the secondary genre games took longer. Of the primary genres, we found 5 environmental games and no sensory games. Of the 23 games in the secondary genres, we found rhythmic, symbolic, expeditionary and, above all, confrontational games. No construction games were found, indicating that the absence of these types of games corresponds to the shaping of the squares which does not favor or provoke these games. Confrontational games were found in all areas of the city, especially futsal, volleyball and footvolley. The other games were found in one or more regions. Our conclusions are that, since the beginning of the 21st century, there has been a tendency for the capital of Paraíba, João Pessoa-PB, to become a more playful city.

Keywords: Game, Play, Playful Configurations, Public Space, Public Square, Game Genres, Playful City, Pedagogy of Corporeality.

RESUMEN

El objeto de estudio de esta tesis consiste en los juegos practicados en las plazas públicas de la ciudad de João Pessoa-PB. Los juegos generan ambientes comunicativos que, a su vez, pueden causar efectos de interpretación en los participantes y en el entorno. De esta forma, analizamos las configuraciones de las plazas, mediando los juegos, en sus procesos de modelado y modulación. El modelado se refiere a la estructura física y funcional de las plazas en relación a la práctica de los juegos. En cambio, la modulación es la frecuencia con la que los juegos son practicados – o no practicados en estas plazas – en su forma individual y/o colectiva. Ante esto, tenemos la siguiente cuestión o problema: ‘¿Cuáles son los efectos de la frecuencia de los juegos de las plazas públicas para la configuración lúdica de la ciudad de João Pessoa-PB?’. Para responder a esta cuestión o problema, partimos del siguiente objetivo general: comprender los efectos de los juegos de las plazas públicas a partir de las configuraciones de la ciudad de João Pessoa-PB. Bajo esta perspectiva, enumeramos los siguientes objetivos específicos: comparar las configuraciones de las plazas públicas a partir de los barrios en sus respectivas regiones de la ciudad; catalogar los juegos de las plazas públicas de João Pessoa-PB a partir del sistema de géneros de juegos de la Pedagogía de la Corporeidad; relacionar el modelado de las plazas públicas con la modulación de los juegos practicados; delinear los efectos de los juegos de las plazas públicas para la configuración lúdica de la ciudad de João Pessoa-PB. Se trata de una investigación de abordaje cualitativo, de carácter descriptivo, de inspiración cartográfica, con observación participante y análisis documental. Fueron seis meses de visita en las 206 plazas, durante 24 fines de semana, en el horario de mayor concurrencia en las plazas, de 17h a 20h, totalizando 46 horas de observación y registro en las plazas, sin considerar el tiempo de los desplazamientos. Los resultados indican que hay plazas en todas las siete regiones de la ciudad, sin embargo, de los 64 barrios registrados, solo hay plazas en 48 de ellos. Observamos una cantidad mayor de plazas sin modelado para la práctica de juegos. Dentro de las 48 plazas visitadas, con un modelado favorable, identificamos y listamos 28 tipos de juegos, ya sean realizados por infantes en el parque infantil, como así también por adolescentes y adultos en las canchas deportivas o en el entorno. Al listar los juegos encontrados por el sistema géneros de juegos, de la Pedagogía de la Corporeidad, el primero encontrado se refiere al tiempo de duración de los juegos; los juegos de los géneros primarios ocurrían de forma más rápida; y los de los géneros secundarios de manera más prolongada. Del género primario, fueron encontrados 5 juegos de tipo ambientales y ningún juego de tipo sensorial. De los 23 juegos de los géneros secundarios, encontramos los de tipo: rítmicos, simbólicos, de expedición y, principalmente, los de confrontación. No fueron encontrados juegos de construcción, indicando que la ausencia de estos tipos de juegos corresponde al modelado de las plazas que no favorecen o provocan estos juegos. Los juegos de confrontación fueron encontrados en todas las regiones de la ciudad, en especial, futsal, voleibol y futvoley. Los demás juegos estaban presentes en una o varias regiones. Nuestras conclusiones consideran que, a partir del aumento de las plazas públicas con modelado provocativo para la realización de juegos, para distintas edades y géneros, desde el comienzo del siglo XXI, existe una tendencia de que la capital de Paraíba, João Pessoa, se vuelva una ciudad más lúdica.

Palabras clave: Juego, Jugar, Configuraciones Lúdicas, Espacio Público, Plaza Pública, Géneros de Juegos, Ciudad Lúdica, Pedagogía de la Corporeidad.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Organização da coleta dos jogos e das praças.....	55
Figura 2. Organização para análise dos jogos e das praças.....	56
Figura 3. Fórum romano. Pintura “O martírio de Santa Inês”. Joseph Desiré Court, 1864. Óleo sobre tela 498 x 812 cm.....	63
Figura 4. Mercado medieval. Séculos XII e XIII.....	63
Figura 5. Boulevard Montmartre.....	64
Figura 6. Gravura de João Teixeira Albernaz I.....	69
Figura 7. Ilustração: João Pessoa-Paraíba (1634)	70
Figura 8. “População reunida na Praça”, na década de 20, século XX. Praça Florida, Porto Alegre-RS.....	74
Figura 9. Praça Gal. Osório, antiga Alto da Bronze. Início da Recreação Pública de Porto Alegre, 1926.....	74
Figura 10. Foto aérea da construção do estádio Almeidão (1974)	77
Figura 11. Botafogo Futebol Clube, time da cidade de João Pessoa (1975)	77
Figura 12. Crianças brincando nas pedras do rio.....	84
Figura 13. Ação do Coletivo Brincantes Urbanos na Praça Campo Limpo-SP	85
Figura 14. Brincadeira do esconde-esconde na calçada da rua.....	86
Figura 15. João Pessoa mais vegetal que urbana ainda no século XIX.....	90
Figura 16. Campo Conselheiro Diogo (Cidade Baixa), final do século XIX.....	93
Figura 17. Pátio das Mercês (Cidade Alta), início do século XX.....	94
Figura 18. Pátio do Palácio (Cidade Alta, 1906)	94
Figura 19. Pátio Mãe dos Homens (Cidade Alta, 1910)	95
Figura 20. Antigo Prado Paraibano, em Jaguaribe, bairro de João Pessoa (Início do século XX)	96
Figura 21. Público assistindo a uma partida de futebol na cidade de João Pessoa nas primeiras décadas do século XX.....	97
Figura 22. Parque Solon de Lucena (Lagoa).....	99
Figura 23: Evento Internacional de Beach Tennis, Praia de Tambaú.....	99
Figura 24: Clube do choro dentro da programação do Projeto Sabadinho Bom, Praça Rio Branco.....	100

Figura 25. Mestre do cassone Adimari, “Jeu du “Civettino”, século XV”. Florença, Palácio Davanzati.....	105
Figura 26. <i>Plaza Mayor</i> , Madri (Espanha).....	106
Figura 27. À direita: <i>Piazza del Palio</i> , Siena (Itália).....	106
Figura 28. <i>Place de Vosges</i> , Paris (França). Gravura de Perelle, 1679.....	107
Figura 29. <i>Bedford Square</i> , Londres (Inglaterra). Jardins no centro dos <i>squares</i> , 1775.....	107
Figura 30. Adro da Igreja São Francisco (2020), João Pessoa-PB.....	110
Figura 31. Um dos jardins da Praça da Matriz (1901-1902), Manaus-AM.....	112
Figura 32. Praça da Independência, Centro de João Pessoa-Paraíba.....	114
Figura 33. Praça do Valentina Figueiredo, João Pessoa-PB.....	115
Figura 34. Lateral do Antigo Jardim Público com gradil no seu entorno (1910)	120
Figura 35. Lago e ponte na Praça Pedro Américo. Anos 1920.....	120
Figura 36. Balaustrada das Trincheiras (1935)	121
Figura 37. Antigo coreto da Praça Felizardo Leite, velho Pátio do Palácio, depois Jardim Público, atual Praça João Pessoa.....	122
Figura 38. Coreto da Praça Venâncio Neiva (1920)	123
Figura 39. Parte da frente do Coreto da Praça da Independência.....	124
Figura 40. Coreto da Praça Pedro Américo (1920)	124
Figura 41. Coreto da Praia de Tambaú (início dos anos 40)	125
Figura 42. Coreto da Praça Tiradentes, bairro da Torre (anos 30)	126
Figura 43. Antigo Pátio das Mercês, atual Praça 1817 (1941)	127
Figura 44. Antiga Praça do Relógio, depois Ponto dos Cem Réis, atual Praça Vidal de Negreiros (1938)	128
Figura 45. Praça Ellen Lucy (Praça do Coqueiral), Bairro de Mangabeira-João Pessoa-PB.....	131
Figura 46. Praça Lauro Wanderley, bairro Funcionários (Oitizeiro) – João Pessoa-PB.....	131
Figura 47. Praça da Convivência, bairro José Américo - João Pessoa-PB.....	132
Figura 48. Praça Inocoop, bairro do Cristo Redentor – João Pessoa-PB.....	132
Figura 49. Jogos identificados nas praças de João Pessoa-PB.....	166
Figura 50. <i>Gêneros de jogos</i> e seus pictogramas.....	182

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Critérios de inclusão e exclusão das praças.....	54
Quadro 2. Companheiros do caminho.....	82
Quadro 3. Denominações dos espaços urbanos da cidade da Parahyba.....	93
Quadro 4. Bairros, regiões e população.....	153
Quadro 5. Grupos sobre praças, quadras e parquinhos.....	179

LISTA DE MAPAS

Mapa 1. Comunidades visitadas e os jogos encontrados na cidade de Conde-PB...	43
Mapa 2. Praias visitadas e os jogos encontrados.....	44
Mapa 3. Projeto Brincante.....	81
Mapa 4. Bairros de João Pessoa por grandes regiões da cidade.....	141
Mapa 5. Bairros e regiões geográficas de João Pessoa-PB.....	143
Mapa 6. Distribuição espacial das praças de João Pessoa.....	145
Mapa 7. Praças por bairro (SEDURB).....	147
Mapa 8. Praças por bairro (SEPLAN).....	149
Mapa 9. Jogos das praças públicas por regiões da cidade de João Pessoa-PB.....	183

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

AAA – Associação dos Alcoólicos Anônimos

AABB – Associação Atlética Banco do Brasil

BNH – Banco Nacional de Habitação

CAI – Companheiro, Adversário e Incerteza

CE – Centro de Educação

CEFD – Centro de Educação Física e Desportos

Cf – Configuração

CF – Constituição Federal

DBC – Documento Básico de Campanha

DEDE – Departamento de Educação Física e Desportos

DGPC – Diagrama de Gêneros da Pedagogia da Corporeidade

EBA – Educar, Brincar e Aprender

EEBAS – Escola de Educação Básica

EF – Educação Física

EPT – Esporte para todos

GEPEC – Grupo de Pesquisas em Pedagogia da Corporeidade

GTCB – Grupo de Trabalho Cidade Brincante

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

IHGP – Instituto Histórico e Geográfico da Paraíba

IPHAEP – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico do Estado da Paraíba

JBG – Jogo de Bola de Gude

LEBE – Laboratório Escola Brincante

LEPEC – Laboratório de Estudos e Pesquisas em Corporeidade, Cultura e Educação

NEDESP – Núcleo de Educação Especial

OBBA – Oficina de Brinquedos e Brincadeiras

ONU – Organização das Nações Unidas

PAPGEF – Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física

PARBMA – Posto Avançado da Reserva da Biosfera da Mata Atlântica

PB – Paraíba

PC – Pedagogia da Corporeidade

PDJP – Plano Diretor de João Pessoa
PELC – Programa Esporte e Lazer da Cidade
PIBIC – Projeto de Iniciação Científica
PM – Praxiologia Motriz
PMJP – Prefeitura Municipal de João Pessoa
PPGE – Programa de Pós-Graduação em Educação
PROBEX – Projeto de Bolsa de Extensão
PROJSEI – Programa de Jogos Sensoriais para Educação Infantil
SEDURB – Secretaria de Desenvolvimento Urbano
SEPLAN – Secretaria de Planejamento
SERFHAU – Serviço Federal de Habitação e Urbanismo
SESC – Serviço Social do Comércio
SFH – Sistema Financeiro de Habitação
SM – Situação de Movimento
SRP – Serviço de Recreação Pública
UFAM – Universidade Federal do Amazonas
UFPB – Universidade Federal da Paraíba
UFRRJ – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina
UFSCar – Universidade Federal de São Carlos
UFSM – Universidade Federal de Santa Maria
UNESCO – Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura
UNICAMP – Universidade de Campinas
UNIESP – União Nacional das Instituições de Ensino Superior Privadas
UPA – Unidade de Pronto Atendimento
UPE – Universidade de Pernambuco
ZC – Zona de Corporeidade

LISTA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1. Estudos sobre os efeitos dos jogos nos jogadores.....	40
Diagrama 2. Estudos sobre os efeitos dos jogos na cidade.....	45
Diagrama 3. Gêneros Primários da Pedagogia da Corporeidade encontrados nas praças de João Pessoa-PB.....	173
Diagrama 4. Gêneros Secundários da Pedagogia da Corporeidade encontrados nas praças de João Pessoa-PB.....	175

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1

AS CONFIGURAÇÕES DO PESQUISADOR COM A TEMÁTICA DO JOGO.....23

1.1 Contexto pessoal, profissional e científico.....23

1.2 “Escolas” do jogo na educação escolar, no esporte e no lazer.....25

1.3 Organização conceitual e apresentação da tese.....30

CAPÍTULO 2

DO OBJETO DE ESTUDO (JOGO) À PROBLEMÁTICA DA TESE.....36

2.1 Pesquisas sobre os efeitos dos jogos nos jogadores.....36

2.2 Pesquisas sobre os efeitos dos jogos nas cidades.....40

CAPÍTULO 3

TRILHA METODOLÓGICA.....52

3.1 Caracterização da pesquisa.....52

3.2 Instrumentos de coleta.....53

3.3 Procedimentos de coleta.....53

3.4 Análise dos dados.....56

CAPÍTULO 4

AS CONFIGURAÇÕES DAS CIDADES.....58

4.1 Exemplos de modelizações e modulações de cidades no mundo: conceitos e contextos.....58

4.2 Exemplos de modelizações e modulações de cidades brasileiras: distintos cenários urbanos.....67

4.3 Exemplos de modelizações e modulações da capital da Paraíba: a cidade de João Pessoa.....87

CAPÍTULO 5

5 AS CONFIGURAÇÕES DAS PRAÇAS PÚBLICAS.....102

5.1 Exemplos de modelizações e modulações das praças referências para o mundo.....104

5.2 Exemplos de modelizações e modulações das praças referências brasileiras.....109

5.3 Exemplos de modelizações e modulações das praças da cidade de João Pessoa.....119

CAPÍTULO 6

6 OS JOGOS E AS PRAÇAS: CONFIGURAÇÕES BRINCANTES DA CIDADE135

6.1 As praças públicas de João Pessoa: inventário comparativo por bairros e regiões.....	137
6.2 Os jogos das praças públicas de João Pessoa: catalogação e categorização.....	163
6.3 As relações entre as modelagens das praças e as frequências dos jogos: delineamentos de uma cidade brincante.....	177
 7 CONSIDERAÇÕES REFLEXIVAS E PROPOSITIVAS.....	187
 REFERÊNCIAS.....	193
 ANEXOS.....	211

1 AS CONFIGURAÇÕES DO PESQUISADOR COM A TEMÁTICA DO JOGO

Um jogo, para ser bom, tem de conter um desafio. Vai assim o meu desafio:
“Jogue comigo” (Rubem Alves).

1.1 Contexto pessoal, profissional e científico

Esta tese é um constructo de cunho pessoal, profissional e científico na perspectiva do estudo, da investigação e intervenção com jogos ao longo de 18 anos como docente, recreador, árbitro e pesquisador. Essas diversas configurações foram se constituindo nas situações da vida oriundas das circunstâncias dos convites de amigos profissionais para novos desafios, na oportunidade de partícipe de um grupo de pesquisa inovador e relevante que moldou um perfil acadêmico durante a caminhada e na iniciativa do autor de fazer algo a mais na Educação Física por meio do jogo.

Mas, antes disso, este que escreve foi menino brincante com bonecos no jardim e quintal de casa enquanto seus irmãos mais velhos estavam com suas turmas jovens e seus pais trabalhando durante o dia e estudando à noite; este menino, em seguida, passou a sair e brincar de bola no campinho com amigos e de baleado, esconde-esconde, dentre outros tantos jogos na rua defronte ao lar e na rua por trás. O menino “adoleceu” e, mais distante de casa, jogava futebol nos campos de várzea e nos gramados de clubes; futsal em quadras esportivas de escola pública e de escola particular.

É incontestável que essas fases da vida foram fundamentais para que eu fosse afetado pelo tema em questão. Foram nesses espaços em que se despertou a possibilidade de escolher uma profissão que tivesse em seu arcabouço de atuação os jogos, em que eu pudesse me apresentar como um profissional com uma identidade e assumir, definitivamente, uma bandeira na área da Educação Física: o jogo, a linguagem, a cultura, as relações, as experiências, as criações, os diálogos e as aprendizagens dos que jogam com seu entorno e mediados por algum objeto que faz o jogo acontecer.

Em cada vivência nas aulas de Educação Física, em cada elenco esportivo que eu participava como atleta, em cada professor inspirador da escola que me ajudava, em cada treinador referência que me ensinava. A posteriori, como graduando em Educação Física: como bolsista de extensão (PROBEX) com iniciação esportiva com surdos no Núcleo de Educação Especial (NEDESP/UFPB, 2004); monitor da disciplina Prática de Ensino em Educação Física do curso de Licenciatura Plena em Educação Física (2005); estágio com futebol de campo na Associação Atlética Banco do Brasil (AABB) (2005); estágio na área da recreação e lazer no Serviço Social do Comércio (SESC) (2006); e como bolsista da Iniciação Científica (PIBIC/UFPB), também em 2006, com análise dos dribles dos jogadores brasileiros em Copas do Mundo (2006). Sempre com o tema do jogo em destaque.

É por isso que este estudo não se restringe ao vínculo com um Programa de Pós-Graduação em Educação Física. Ele é uma consequência de produtos gerados na vida pessoal, profissional e científica do homem, professor e pesquisador em questão e, precisamente, em três áreas: na educação escolar, no esporte e no lazer.

Na educação escolar como professor desde 2007, com experiências na Educação Infantil, Fundamental I e II e Ensino Médio, em unidades escolares privadas e públicas. No momento vigente, apenas na Escola Municipal Agostinho Fonseca Neto² com turmas da Educação Infantil (Pré II) e Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano). Acrescento a experiência no Ensino Superior ministrando a disciplina Metodologia do jogo para o Curso de Bacharelado em Educação Física, no período de 2018 a 2020, no Centro Universitário UNIESP³.

No esporte, com breve passagem como técnico de futebol de campo e futsal escolar, venho atuando como árbitro do jogo esportivo com raquetes Badminton desde 2011. Conheci o esporte como voluntário no Projeto de Extensão: “Badminton: prática esportiva na comunidade”⁴. Hodiernamente, tenho atuação como juiz de linha internacional, com participação em diversas competições, com destaque para os Jogos Olímpicos de 2016, na cidade do Rio de Janeiro. Também exerço a função de

² Estou nesta unidade escolar desde 2008 com experiências como professor de Educação Física (2008-2015) e diretor adjunto (2015-2018), retornando para a sala de aula em 2022 após licença para estudo.

³ Concomitante ao mister docente, exercemos a função de coordenador do curso de Graduação em Educação Física (2015-2022).

⁴ Sob a coordenação do Prof. Pierre Normando Gomes-da-Silva, o projeto abrangia duas dimensões: as crianças residentes no entorno da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) e os acadêmicos do Curso de Educação Física dessa mesma instituição de Ensino Superior, nas modalidades bacharelado e licenciatura.

árbitro principal nacional, com ênfase ao Parabadminton, modalidade adaptada do Badminton, desde 2019.

No lazer, é desde 2012 que sou membro fundador do Grupo Recreativo Educar, Brincar e Aprender (EBA). O EBA é uma equipe formada por seis professores da educação básica pública e particular que realiza intervenções com diferentes públicos e contextos, na perspectiva de que crianças, jovens, adultos e idosos vivam o brincar no tempo livre como uma importante manifestação humana de convivência, de alegria e de aprendizagem. Educamos, brincamos e aprendemos durante nossas intervenções. No momento, estamos abrindo novas frentes de atuação com consultoria e formação de professores.

Ao introduzir elementos pessoais e profissionais, é imprescindível, neste instante, situar o leitor para os aspectos científicos com o objetivo de entender o percurso acadêmico do pesquisador até a investigação atual. Durante todos esses anos, tive quatro influências de autores e suas teorias, que denominamos de “escolas” do jogo, com dois estudos, sendo o estudo 1 publicado (Sousa-Cruz; Gomes-da-Silva, 2022) e o estudo 2 em construção. As escolas em questão foram: “Jogo, entre a rua e a escola”; “Jogo tradicional”; “Praxiologia motriz do jogo” e “Escola Brincante”. Denominamos essas produções intelectuais de “escolas” do jogo em função da tradição de pesquisas produzidas por mais de uma década, formação profissional em grupos de pesquisa com orientações na graduação e pós-graduação – e com contribuições didáticas e investigativas, utilizadas como referências nas áreas temáticas: educação escolar, esporte e lazer (Sousa-Cruz; Gomes-da-Silva, 2022).

Vamos apresentar cada uma dessas “escolas” de forma resumida; contudo, vamos nos deter, com mais detalhes e aprofundamento, à última escola, por ser nossa base fundante e mais duradoura em nossas ações e pesquisas realizadas. É nela que acreditamos e nos esforçamos para sua visibilidade no campo da Educação Física (EF).

1.2 “Escolas” do jogo na educação escolar, no esporte e no lazer

A escola “Jogo, entre a rua e a escola” tem como representantes os professores João Batista Freire (UNICAMP/UFSC) e Alcides Scaglia (UNICAMP). Tem como objeto de estudo a cognição e aprendizagem e, como base epistemológica, o

construtivismo (Freire, 1989; 2002; 2005; 2022; Freire; Scaglia, 2003). Para essa escola, o jogo é uma manifestação propícia à criatividade e ao imprevisível. O imprevisível é completamente misterioso – e é isso que dá graça ao jogo. Sem graça não há jogo (Freire, 2009). “A imprevisibilidade é a grande virtude do jogo. É nesse ponto que estão as possibilidades de criação. O imprevisível indica que há algo mais além daquela repetição praticada” (Freire, 2007, p. 54). Da repetição, chega-se ao novo, ao inusitado, à diversidade.

O jogo é caracterizado como uma unidade complexa, pois há uma organização sistêmica de suas estruturas padronizadas, influenciadas pelo contexto inserido. Esse contexto é que nos ajuda a entender que jogo e cultura formam uma tessitura, e tanto o jogo afeta a cultura quanto a cultura influencia o jogo (Scaglia, 2011). Assim, “o jogo está contido na cultura, é produto cultural – enquanto uma parte nela se manifesta – ao mesmo tempo em que se autoafirma, desencadeando contínuos processos culturais – é todo” (Scaglia, 2005, p. 50).

A escola “Jogo, entre rua e escola” aprofunda os aspectos cognitivos do jogo. O jogo com suas simbologias e trabalho, assim como outros aspectos não menos importantes, como o afeto, o motor, o social e o perceptivo. Foi fundamental no meu período de graduação, precisamente nas aulas do estágio supervisionado com crianças do Ensino Fundamental I, da segunda série, de uma Escola Estadual de João Pessoa. Essas aulas resultaram em um relato de experiência (Sousa-Cruz, 2015) sobre os jogos populares e jogos com regras nas aulas de Educação Física.

A escola “Jogo tradicional” tem como representante a professora Elizara Marin (UFSM/UFPB). Tem como objeto de estudo a cultura e o patrimônio e, como base epistemológica, a memória e a história. Para essa escola, o jogo é uma das expressões que, historicamente, esteve presente na vida das pessoas, nos diferentes grupos sociais, idades e gêneros, sendo atribuídos sentidos e significados diversos para cada cultura. O jogo, como uma das dimensões da vida humana, engendra relações com a cultura e com a vida social. São manifestações culturais que compõem a identidade sociocultural dos povos e estão intimamente ligadas com as condições materiais de existência. O conhecimento dessas manifestações colabora com a compreensão dos aspectos econômicos, políticos e sociais dos diferentes espaços de sua ocorrência (Marin; Ribas, 2013; Marin; Stein, 2015; 2016; Marin; Gomes-da-Silva, 2016; Marin, 2018).

Fundamenta-se a partir da universalidade e da ancestralidade do jogar. Em outras palavras, a tradição de jogar atravessa o tempo, cruza fronteiras e seduz todas as idades. Afinal, no jogo, há sempre algo em movimento, quer sejam objetos, instrumentos ou brinquedos, quer sejam palavras, pensamentos, gestos ou corpos. “Envolve tanto a esfera material quanto simbólica; tanto o concreto quanto o imaginário que configuram, caracterizam e possibilitam a sua ocorrência” (Marin; Stein, 2016, p. 20). Por esse viés, o jogo é de ambulação, não suporta ser cristalizado ou preservado, antes de ser adaptado e acordado entre os jogadores e circunstanciado pelo jogo.

A escola do “jogo tradicional”, com sua preocupação pela ótica do jogo como cultura e patrimônio da humanidade em seus diferentes povos e sociedade. Conheci essa escola durante minha mobilidade acadêmica (2013) entre a Universidade Federal da Paraíba (Programa de Pós-Graduação em Educação – Centro de Educação – PPGE/CE/UFPB) e a Universidade Federal de Santa Maria (Programa de Pós-Graduação em Educação Física – Centro de Educação Física e Desportos – CEFD/UFSM). No mesmo período conheci as Olimpíadas Rurais na cidade de Jaguari-RS e anos depois participei de uma oficina no I Encontro Brasileiro de Jogos Tradicionais (2017), em Santa Maria-RS.

A escola “Praxiologia Motriz do jogo” tem como representantes os professores Artemis de Araújo Soares (Universidade Federal do Amazonas – UFAM); Glauco Nunes Souto Ramos (Universidade Federal de São Carlos – UFSCar); José Ricardo da Silva Ramos (Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro – UFRRJ); Marco Antônio Coelho Bortoleto (Universidade de Campinas – UNICAMP) e, especialmente em nossos estudos sobre a teoria da ação motriz e estudo da lógica interna dos jogos, o professor João Francisco Magno Ribas (Universidade Federal de Santa Maria – UFSM). Tem como objeto de estudo a lógica interna dos jogos esportivos e, como base epistemológica, a semiomotricidade.

Sob o prisma da Praxiologia Motriz, essa “escola do jogo” vem realizando suas produções. A Praxiologia Motriz (PM) é uma disciplina científica produtora de uma área de conhecimento específica, que se propõe a desvelar a lógica interna dos jogos e esportes. Segundo Lavega (2008), Parlebas (2001) propõe uma classificação dos jogos oriunda da concepção de que o jogador se relaciona com o espaço físico e com outros possíveis jogadores. Nesse caso, surgem dois componentes relevantes para

qualquer situação motriz: os protagonistas, que podem atender ao critério de presença ou ausência de companheiros (A) e/ou adversários (C), e o espaço de ação, diferenciando-se de acordo com o critério de presença ou ausência de incerteza (I) referente ao entorno físico. A combinação desses três critérios do CAI⁵ possibilita caracterizar qualquer situação motriz.

Ribas (2014) nos aponta uma categoria da PM mais indicada para compreender o jogo, criada por Parlebas (2001), que se refere às interações no jogo: o modelo operativo dos Universais⁶ – que são modelos que representam as estruturas básicas de funcionamento dos distintos jogos e que têm sua lógica interna. A intenção de Parlebas, segundo Ribas (2014), foi dar mais precisão no desvelamento da lógica interna a partir dos Universais dos jogos, que foram organizados da seguinte maneira: comunicação praxica; gestemas; praxemas; papel; subpapel; sistemas de pontuação e rede de interação de marca.

Há mais de quatro décadas, investigações são geradas na França, com desdobramentos na Espanha e países latinos, desde a sistematização dos fundamentos teóricos, científicos e metodológicos à luz da PM. Como campo epistemológico científico, a teoria da ação motriz foi fundada pelo Prof. Pierre Parlebas (2001). A teoria da ação motriz é um conhecimento científico, criterioso e consistente com base na compreensão da essência da lógica interna, representadas pelas ações motrizes que se manifestam nos jogos e esportes (Ribas, 2002; 2008; 2014; 2017).

Essas contribuições se concretizam pela constante aproximação e diálogos entre a PM e a didática para a EF. Os elementos da lógica interna são necessários para um planejamento docente mais minucioso em relação ao universo dos jogos e favorecem o tipo de jogo ou tipos de jogos mais adequados para determinada turma escolar.

⁵ Assim, a combinação binária dos três fatores indicados distribui as práticas em oito categorias diferentes, em que se fundamenta a estrutura motriz de qualquer jogo ou esporte. Essas categorias podem ser divididas em vários subconjuntos, atendendo ao critério de interação com os demais jogadores (CA) e segundo o critério de incerteza com o entorno físico (I). Ver mais em: LAVEGA, Pere. Classificação dos jogos, esportes e as práticas motrizes. In: RIBAS, João Francisco Magno (org.). **Jogos e esportes: fundamentos e reflexões da praxiologia motriz**. Santa Maria: Ed. UFSM, 2008.

⁶ “O primeiro ponto a comentar é que os modelos que Parlebas constrói referem-se aos jogos e não a uma sociedade. O autor junta uma série de elementos universais para poder explicar os esportes, que estão orientados pelas regras” (Ribas, 2014, p. 35). Para saber mais sobre os universais: RIBAS, João Francisco Magno (org.). **Praxiologia motriz e voleibol: elementos para o trabalho pedagógico**. Ijuí: Unijuí, 2014.

Conheci a PM em 2010 como aluno especial no Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física (PAPGEF – UFPB-UPE), por meio da disciplina Jogo, Cultura e Educação, ministrada pelo Prof. Pierre Gomes-da-Silva. Teve um papel fundamental no meu estudo dissertativo na área da educação (Sousa-Cruz, 2014; 2020), precisamente na linha de pesquisa ensino e aprendizagem. Contribuiu para analisar dois jogos – o baleado e o barra-bandeira e suas interações comunicativas e contra-comunicativas durante as aulas de Educação Física no Ensino Fundamental II em uma escola pública de João Pessoa.

A “Escola Brincante” tem como representante o professor Pierre Normando Gomes-da-Silva (UFPB), junto aos pesquisadores do Laboratório Escola Brincante. Tem como objeto de estudo a situação de movimento e a corporeidade e, como base epistemológica, a semiótica, o existencialismo e a psicanálise. É a escola do jogo que mais me influenciou, pois acompanhei seus passos, crescimento e tenho colaborado com o seu amadurecimento científico e divulgação nacional. Inspirou e embasou meu estudo monográfico sobre a linguagem dos jogos livres infantis (Sousa-Cruz, 2006; Sousa-Cruz; Gomes-da-Silva, P.; Gomes-da-Silva, E., 2015); meu estudo dissertativo sobre aprendizagem, a partir do modo de agir dos aprendentes, com base no desenho analítico semiótico, denominado método dialógico (Sousa-Cruz, 2014; 2020; Gomes-da-Silva, 2001; 2012) e, agora, no estudo doutoral sobre os efeitos dos jogos para a cidade a partir das configurações das praças públicas de João Pessoa-PB.

Destarte, a presente tese foi desenvolvida na Escola Brincante, um laboratório de ensino-pesquisa-extensão, pautado na teoria, denominada de Pedagogia da Corporeidade (PC), que aborda o brincar como uma linguagem existencial e o elege como pivô do ensino-aprendizagem-treinamento e do cuidado com a saúde, compreendendo-o como um ambiente favorável do conhecimento da cultura do jogo e do jogo da cultura (Gomes-da-Silva, 2011).

O jogo é abordado como uma dimensão ontológica, oportuno para todas as idades, com diferentes objetivos (educacionais, culturais e terapêuticos) e contextos (saúde coletiva, escolares, esportivos, lazer). O jogo é tematizado para configurar corporeidades brincantes, modo de habitar o mundo em uma interação mais consciente e divertida consigo mesmo e com o mundo (Gomes-da-Silva, 2019).

Falar em Pedagogia da Corporeidade significa explicitar uma abordagem semiótica da EF que compreende o movimento humano como linguagem, cuja

aplicação nos campos educativos, culturais e de saúde terapêuticas é o modo criativo de se perceber e se envolver com o mundo. Isso se justifica porque o espaço fundante da PC é o jogo, por sua ambiência gerada, que pode produzir um modo de viver mais saudável e inteligente (Gomes-da-Silva, 2014; 2015b; 2016).

Na Pedagogia da Corporeidade, a finalidade das experiências vividas no jogo é de auxiliar os jogadores a reconfigurarem seus modos de interagir consigo mesmo e com os outros (Gomes-da-Silva, 2016). Assim, compreendemos o jogo como linguagem porque ele opera com signos, produzindo e comunicando pensamentos e sentimentos. A linguagem do jogo envolve gestos, objetos, espaços, sons e tem uma face biocultural e outra psicofísica, que nos conduz a entender o jogo acontecendo e seus efeitos de interpretação sobre os jogadores (Gomes-da-Silva, 2015b).

Por conseguinte, esta pesquisa doutoral se insere na Pedagogia da Corporeidade por ser um estudo analítico, porque compreende o movimento como linguagem individual e coletiva. Mais do que instrumento de representação, expressão ou comunicação, as situações brincantes de movimento para a PC se referem à mediação sógnica estabelecida na interação homem-mundo. “Em cada jogo há inúmeras práticas de linguagens, que organizam o modo do sujeito agir no mundo natural/social, interagindo consigo e com os demais” (Gomes-da-Silva, 2017a, p. 47).

1.3 Organização conceitual e apresentação da tese

Assim, esta tese se organizou e se desenvolveu ao longo desses anos dentro do Diagrama da Pedagogia da Corporeidade (Gomes-da-Silva, 2016). Este se divide em dois: Diagrama Ontológico e Diagrama Programático. No ontológico, a tese se insere nas categorias analíticas “situações de movimento” (SM) – os jogos das praças públicas; “zona de corporeidade” (ZC) – ambiência comunicativa gerada pelas situações de movimento; e “processos de configuração” (Cf) – os efeitos produzidos pela ambiência comunicativa a partir das interações entre os jogadores nas praças públicas. Ou seja, “as situações de movimento geram um ambiente comunicativo em que pode ocorrer percepção, ação e interpretação coerentes com as possibilidades circunstanciais, sejam elas naturais e/ou culturais” (Gomes-da-Silva, 2016, p. 66).

Nessa direção, os jogos praticados nas praças públicas de João Pessoa geram ambiências comunicativas, que, por sua vez, podem causar efeitos a partir das interações diversas. É por isso que, no diagrama programático, vamos na perspectiva da interpretação do jogo para a promoção da cultura com seus sistemas modelizantes e com os programas de *gêneros de jogos* primários e secundários para catalogação e análise dos jogos das praças públicas de João Pessoa-PB.

Apresento, entretanto, de forma inicial, dois conceitos fundamentais do nosso estudo que vão caminhar juntos nas próximas páginas desta tese sobre o jogo das praças públicas: configuração e brincante. “Os processos de configuração (Cf) são signos de relação, de mediação de mundos”, assim nos define Gomes-da-Silva (2015b, p. 33). Portanto,

[...] os seres vivos ou não, todos estão em configuração, porque estão em interação. Ser humano e circunstância estão imbricados um no outro. Não é possível falar de um sem descrever o outro. Estão em interação, mais que isso, em configuração, moldando-se uns em relação aos outros (Gomes-da-Silva, 2015b, p. 38).

A configuração⁷ humana, social ou natural consiste em uma interação estabelecida entre os elementos de um sistema organismo/meio (Gomes-da-Silva, 2015b). Tomemos dois exemplos como destaque que já enunciaram o conceito de configuração. Primeiro, sobre os efeitos das configurações na corporeidade juvenil pela série televisiva (hoje extinta) “Malhação” (Gomes-da-Silva; Gomes, 2010). Segundo, sobre os efeitos das configurações da corporeidade a partir da transplantação da cultura corporal burguesa para o Brasil (Gomes-da-Silva, 2012b).

No primeiro estudo, os autores abordam o corpo malhado como signo social, fruto do exercício praticado em um ambiente de academia de musculação. Ou seja, uma busca social da aparência do corpo “escultural”, percentil de massa adiposa mínima e uma maximização de músculos definidos. O cenário de frequência da prática de exercícios é na estação do verão, da claridade, do diurno e do calor. O tempo da

⁷ Esse conceito se difere do entendimento de configuração pelas ciências sociais. Segundo Lucena (2001), em suas análises sobre esporte na cidade, inspirado em Norbert Elias (1980), a ideia é evitar o indivíduo e a sociedade como entidades antagônicas e diferentes, mas que ambos são integrados e complementares. “Se todo esporte é uma forma organizada de tensão em grupo, só há que se pensar na busca de um equilíbrio de tensões nesse processo configuracional engendrado pelas práticas esportivas” (Lucena, 2001, p. 57).

vida também é moldado, pois a fase escolhida dos personagens é o da juventude em detrimento de personagens adultos. Nada de negros, idosos ou qualquer indivíduo que não se enquadre no modelo da beleza, sedução, trabalho, saúde e vitalidade da vida contemporânea brasileira (Gomes-da-Silva; Gomes, 2010).

Por outro lado, no segundo estudo, Gomes-da-Silva (2012) traz à tona que a introdução de uma cultura motora europeia e uma elaboração pedagógica iluminista foram inseridas no Brasil no final do século XIX e início do século XX, por vários motivos, dentre os quais se destacam: a) ordem econômica, para atender ao modelo industrial que precisava criar uma cultura moderna, em que a atividade corporal ou o esforço físico não era próprio dos escravos, pelo contrário, pertencia ao branco europeu moderno; b) presença de imigrantes, cuja formação sociocultural abrangia a instrução intelectual, moral e física, e as práticas corporais eram elemento de sua identidade étnica; c) aspiração nacional em se assemelhar a um povo “culto e desenvolvido”, daí que a ginástica deveria ser adotada em detrimento das “misturas” étnicas sofridas no Brasil.

Nesse último ponto, o autor enfatiza o esforço político educacional para suplantando culturalmente o modelo da conduta corporal popular. A prática corporal da capoeiragem foi rechaçada pelo governo, sendo associada à vadiagem, combatida com forte repressão policial e criminalizada oficialmente, inclusive tendo um capítulo no decreto do Código Penal Brasileiro (1890). O capoeirista, além de ser ‘vadio’, era tido como um ‘arruaceiro’ que causava tumulto e desordens, apresentando-se como uma ameaça social, portanto, uma preocupação à segurança pública.

É nesse contexto que o autor discute a transplantação dos métodos ginásticos europeus, como pertencentes a uma modelagem de conduta motora de movimentos estereotipados, analíticos e rigidamente executados em oposição ao modelo de conduta motora festiva, mística, de movimentos flexíveis, com molejos desconcertantes e gingados maliciosos. Esses jogos e danças eram ociosos e brincalhões, de modo que não se adequavam à frequência dos movimentos dos corpos nas fábricas industriais (Gomes-da-Silva, 2012a).

Assim, diante desses exemplos de investigações sobre as configurações da corporeidade das pessoas e das paisagens, não nos é possível investigar os efeitos dos jogos das praças de João Pessoa, desconsiderando as configurações desses espaços urbanos inseridos na vida da cidade, pois “os jogos acontecem com o espaço,

em interação com ele, aproveitando o que ele sugere ou desencadeia” (Gomes-da-Silva, 2015b, p. 38). Dessa maneira, buscamos compreender a forma estética das configurações das praças que mediam os jogos a partir dos processos da modelação e modulação. Em síntese, no nosso caso, a modelação ou modelagem se refere à estrutura física e funcional das praças em relação aos jogos. A modulação é a frequência com que os jogos são praticados (ou não) nessas praças, de forma individual e/ou coletiva.

Entretanto, para somar aos processos de configuração, preciso aproximar outro termo mais inovador e amplo: o viver brincante, haja vista que não objetivamos propor um brincar simplificado, mas que a ação do brincar possa favorecer a cultura do jogo dentro da cidade, em especial, nas praças públicas. A perspectiva é compreender o jogo de forma criativa e crítica em resposta a esse mundo que nos provoca, analisando as homogeneizações e suas possíveis reinvenções por meio do brincar. Ou seja, interessamo-nos pelo “processo de brincar, ou de viver de modo brincante: inteiro, produtivo e criativo” (Gomes-da-Silva, 2016, p. 15). Portanto, a configuração é a forma, e o brincante é o que brinca e que faz brincar.

É por essa perspectiva que a tese perquire: os efeitos dos jogos a partir das configurações das praças públicas. A mediação das configurações das pessoas e das paisagens favorece (ou não) a aprendizagem do ser brincante, um modo de experimentação do mundo e de si mesmo, que auxilia as pessoas, independentemente de idade, gênero, etnia ou crença, a se reinventarem como pessoas ou como coletividade. Assim, é possível que, pelo modo como os jogos ocorrem (ou não) nas praças públicas, possamos identificar como as pessoas e comunidades da cidade reconfiguram seu modo de viver e gozar a vida (Gomes-da-Silva, 2016).

Por conseguinte, convido você, prezado(a) leitor(a), após este breve capítulo inicial de apresentação sobre a relação do pesquisador com a temática do jogo e suas bases teóricas, a compreender melhor esses conceitos, análises e aplicações no decorrer da tese, pois mantivemos uma sequência lógica e didática dos capítulos, com fins de um alinhamento das ideias que dialogue com cada etapa da pesquisa e os efeitos desta para novos estudos e aprofundamentos sobre o tema.

No capítulo 2, apresentamos o percurso do nosso objeto de pesquisa à problemática. Iniciamos com um histórico de estudos sobre levantamento,

mapeamento e catalogação da presença de jogos em diferentes cenários produzidos pelo grupo de pesquisa que faço parte, do nosso envolvimento em pesquisas dessa natureza e a justificativa dessa continuidade e aprofundamento para o campo da Educação Física. Ou seja, nosso problema parte do efeito do jogo para a configuração da cidade, elegendo o espaço público da praça como o centro da investigação.

No capítulo 3, na trilha metodológica, caracterizamos a pesquisa, sua perspectiva e descrevemos suas etapas em: solicitação e visitas à Secretaria de Planejamento (SEPLAN) e à Secretaria de Desenvolvimento Urbano (SEDURB), com levantamento das praças existentes, segundo ficha cadastral da Prefeitura Municipal de João Pessoa (documental) e consulta em *sites*, livros e artigos; visitas (*in loco*) nas praças e observação participante (diário de bordo) e entrevista não estruturada. Em seguida, houve a análise das informações em forma de quadros, diagramas e mapas de acordo com os jogos encontrados nas praças e suas respectivas regiões da cidade de João Pessoa.

Posteriormente, no capítulo 4, construímos relações entre os processos de configuração da cidade ao longo do tempo, dialogando com seus conceitos e contextos. Assim, analisamos, a partir de uma revisão de literatura, as configurações coletivas e paisagísticas das cidades no mundo, no Brasil, e, precisamente, em João Pessoa, no estado da Paraíba.

Ao dar prosseguimento, no capítulo 5, construímos relações entre os processos de configuração do espaço urbano da praça pública ao longo do tempo, com acepção dos seus conceitos e contextos. Nesse íterim, analisamos, a partir de uma revisão de literatura, os processos de modelagem e modulação, bem como as configurações coletivas e paisagísticas das praças referências no mundo que influenciaram o Brasil – e que inspiraram, de alguma forma, as praças de João Pessoa, capital do estado da Paraíba.

Ao passarmos pelos processos de configurações das cidades e das praças, apresentamos os resultados da pesquisa no capítulo 6, com um inventário das praças públicas de João Pessoa e sua estrutura para jogos. Além disso, mapeamos os jogos encontrados nos diferentes bairros de João Pessoa e a predominância de alguns jogos em relação a outros jogos. É o momento de ilustrar e situar o cenário dos jogos dentro das praças. Finalizamos nossas análises a partir da catalogação dos jogos, inspirados nas categorias dos *Gêneros de Jogos*, desenvolvidos pela Pedagogia da

Corporeidade, sendo distribuídos pelas categorias gênero, tipos e estilos (2019). Com base nessa categorização, foi-nos possível explicitar a configuração brincante dos bairros a partir dos jogos vividos e mediados pelas praças públicas.

2 DO OBJETO DE ESTUDO (JOGO) À PROBLEMÁTICA DA TESE

Por isso, buscamos interpretar o jogo compreendendo o contexto em que ele ocorre, a ambiência ou espaço afetivo em que ele está plasmado e a cultura que ele cria (Gomes-da-Silva, 2011, p. 236).

Desde o início da minha presença no hoje denominado Grupo de Pesquisas em Pedagogia da Corporeidade, em meados de 2006⁸, que o objeto de estudo de nossas investigações se pauta a partir de uma tese fundante que objetiva “decifrar os significados da comunicação gestual em situações de movimento, para compreendermos as configurações da corporeidade na cultura” (Gomes-da-Silva, 2003⁹/2011). Foram produtos desse objeto de estudo dois efeitos sobre os jogos: a) os efeitos dos jogos nos jogadores; e b) os efeitos dos jogos na cidade. Vamos para as evidências.

2.1 Pesquisas sobre os efeitos dos jogos nos jogadores

Em um primeiro momento, na Iniciação Científica (2006) sobre os dribles dos jogadores brasileiros em Copas do Mundo, a ideia era desvendar a produção de sentido do movimentar-se dos jogadores durante os jogos e suas configurações da corporeidade que se desvelam nos jogadores por meio da inteligência das jogadas (Gomes-da-Silva *et al.*, 2014). Neste estudo, ao analisar a ginga nos dribles de Robinho em um jogo pela seleção brasileira¹⁰, foi-nos possível identificar que a ginga é uma ação peculiar da pluralidade identitária gestual. “A ginga enuncia um modo de agir comunicativo, permeado de vitalidade, com ações risonhas e zombeteiras, capazes de surpreender e produzir alegria” (Gomes-da-Silva *et al.*, 2014, p. 116).

Para além da ginga, há uma inteligência presente na situação de movimento do drible de Robinho. Os movimentos são rápidos, diretos, leves e controlados. A leveza, somada à destreza motora, explicita uma intimidade que o jogador tem com a

⁸ Nessa época de sua fundação, era denominado Laboratório de Estudos e Pesquisas em Corporeidade, Cultura e Educação (LEPEC 2006-2012), pertencente ao Departamento de Educação Física da Universidade Federal da Paraíba, sob a liderança até hoje do Prof. Dr. Pierre Normando Gomes-da-Silva, criador da abordagem semiótica da EF, chamada Pedagogia da Corporeidade.

⁹ A tese fundante é a obra “**O jogo da cultura e a cultura do jogo: por uma semiótica da corporeidade**”, defendida em 2003 e publicada em formato de livro, em 2011, pela editora da UFPB, de autoria do Prof. Dr. Pierre Normando Gomes-da-Silva.

¹⁰ Drible realizado por Robinho no jogo Brasil x Equador, nas eliminatórias da Copa de 2010, no estádio Mário Filho (Maracanã), na data de 10 de outubro de 2007. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=W5rvr54nyKs>.

bola. Essa intimidade se mostra na relação comunicativa com o oponente defensor, provocando-o a tomar a bola. Contudo, na medida em que o adversário age para interceptar o drible, outra ação ludibriadora ocorre, escapando da marcação. Isso acontece por intermédio de signos gestuais gerados: direção do olhar para a diagonal baixa, inclinação do tronco, apoio dos pés e movimentação das pernas por cima da bola. Ele faz uso de movimentos curtos e arrancadas amplas para consolidar seu domínio espacial na área que corresponde ao campo de futebol (Gomes-da-Silva *et al.*, 2014).

Ao tomar outro exemplo, temos os dribles de Garrincha que analisamos durante as Copas do Mundo de 1958 e 1962. Percebemos que seus dribles oferecem uma significação nas situações de movimento do futebol vinculada à alegria, ao imprevisto dos floreios e das firulas, pois Garrincha representava uma característica da cultura futebolística brasileira generalizada: um estilo brincante, singular e exagerado dentro do jogo (Sousa-Cruz; Gomes-da-Silva, 2022).

A relevância em compreender os dribles de Garrincha não se limita ao futebol, mas se estende especialmente às significações no modo de jogar desse jogador, que fez do drible uma linguagem admirada por todos (companheiros, adversários e torcida). Assim, foram considerados os dribles de Garrincha como signo em sua pluralidade de invenções e representações. Interessou-nos saber dos efeitos provocados pelos dribles de Garrincha em jogos de Copas do Mundo. Efeitos estes que foram analisados a partir das seguintes categorias: qualidade do drible, singularidade do drible e generalidade do drible.

As qualidades dos dribles se juntam à força muscular e vitalidade brincante, seja com um ou mais adversários. As singularidades do drible se referem à peculiar imprevisibilidade ante os oponentes, pois, mesmo elegendo o lado direito do campo para percorrer com a bola, mudava-se de direção repentinamente. Ademais, há seus dribles gerais que se repetiam e que vemos seus excessos em outros jogadores, por exemplo: Ronaldinho Gaúcho, Robinho, Dener (Sousa-Cruz; Gomes-da-Silva, 2022).

Em seguida, observamos as crianças brincando livremente em uma unidade escolar de Educação Infantil¹¹ que está localizada na Universidade Federal da Paraíba (UFPB), inspirada no desenho semiótico de análise denominado método pragmático

¹¹ Na época, era a Creche UFPB. Hodiernamente, é denominada Escola de Educação Básica da UFPB (EEBAS).

da Pedagogia da Corporeidade (Gomes-da-Silva, 2017a; 2016; 2015a). Dessa forma, analisamos diferentes situações de jogos, identificando a significação das jogadas. Neste estudo, o jogo foi compreendido como situação de movimento privilegiada para percepção de si e do mundo, compreendido como espaço comunicativo, produtor de signos. Com respaldo no método pragmático, destacou-se a riqueza cognitiva, motora e social das situações de movimento criadas pelas crianças, consigo mesmas, umas com as outras e com o ambiente (Sousa-Cruz; Gomes-da-Silva, P.; Gomes-da-Silva, E., 2015; Gomes-da-Silva, 2011).

As situações de movimento analisadas nesta pesquisa nos mostraram que a cultura do jogo como uma construção social é organizada pelas relações sucessivas de gestos vividos no espaço e tempo em dada circunstância. Aliás, cumpre assinalar que tais situações são corridas pelo espaço da unidade escolar; o manuseio da areia com as mãos, subidas, descidas, saltos, lutas, agachamentos e os rastejamentos, por exemplo, geraram muita intensidade e envolvimento nos jogos vividos livremente pelas crianças.

Outrossim, as cores eram diversificadas nos jogos: as rodas vermelhas, banco azul e pedais amarelos da motoca; o amarelo e o vermelho das pazinhas; o vermelho, azul, laranja e amarelo dos tubos de concreto, por exemplo, atraíam as crianças e as deixavam mais atentas na percepção de seu entorno.

Destacamos, também, a materialidade dos brinquedos: o plástico resistente da motoca; a areia do pátio; a estrutura curvada da pazinha; a firmeza dos ferros; a altura e lisura do escorrego; o redondo dos tubos de concreto. Um ambiente habitado e com brinquedos favorece a invenção a partir das experiências vividas em diferentes aspectos, formas e dimensões (Sousa-Cruz; Gomes-da-Silva, P.; Gomes-da-Silva, E., 2015).

Outro estudo interessante produzido pelo nosso grupo foi sobre a comunicação corporal dos jogadores no jogo goalball a partir do método escritural da Pedagogia da Corporeidade (Gomes-da-Silva, 2017a; 2016; 2015a). Gomes-da-Silva, Almeida e Antério (2015) analisaram o jogo do goalball¹² atentos ao mundo dos signos, das

¹² O esporte consiste em duas equipes de três jogadores cada, com o máximo de três substitutos por equipe. Sua quadra é retangular (18 metros de largura por 9 metros de comprimento, dividida em duas metades por uma linha central, com um gol em cada extremo – 9 metros de largura por 1,30 m de altura). Utiliza-se uma bola com guizos. A bola é arremessada com uma ou duas mãos (ação semelhante à do boliche) para que ela cruze a linha do gol contrário. A outra equipe tenta impedir o gol, estando seus jogadores ajoelhados ou agachados. Por meio de deslocamentos laterais, buscam ocupar

coordenadas de ações à ambiência do silêncio, da benevolência, das provocações e das respostas vigorosas. O objetivo foi fazer uma “escritura” da forma comunicativa desse impressionante jogo, produtor de uma linguagem de marcas: sem visão, mantêm-se as rotas e tarefas motoras e quadra, por meio das marcas da quadra e da direção do somido da bola. Interessou aos autores a situação do jogo, em seus processos de significação do jogo.

Os autores destacaram a dimensão social e ética do jogo, pois a prática do goalball, além de produzir socialização, por ser um jogo de cooperação e oposição e estar regulamentado em regras institucionais internacionais, conduz ao confronto do contexto sociocultural discriminatório, ao refletir como a diversidade é patrimônio cultural. Outra dimensão destacada no estudo foi a emocional. A capacidade de autocontrole no goalball está perpassada em todas as outras, de modo que, nesse jogo, os aspectos motores, cognitivos, estéticos, morais e sociais são ações coordenadas pela emoção (Gomes-da-Silva; Almeida; Antério, 2015).

Adiante, analisamos os hábitos de movimento dos aprendentes durante a vivência de dois jogos tradicionais: “baleado” e “barra-bandeira”, nas aulas de Educação Física, por meio do desenho semiótico da analítica-existencial do movimento, denominado método dialógico, que analisa o modo de agir e de se comunicar dos jogadores. Os modos são classificados em “indiferente” e “primordial”, sendo este último subdividido em modo “substitutivo” e de “anteposição”, em uma perspectiva ético-estética das situações de movimento do jogo (Gomes-da-Silva, 2001; 2012).

A partir dos indicadores práticos do jogo “baleado” e “barra-bandeira”, identifiquei, embasado nos hábitos iniciais dos jogadores nas aulas, arremessos precipitados e passagens aleatórias. Não basta apenas saber passar para pegar a bandeira ou “balear” o adversário. Esses hábitos geraram a possibilidade de trazer à tona nas aulas outros elementos importantes, como “ler” o jogo, antecipar-se às ações dos adversários durante as situações e interagir de forma mais clara com os companheiros.

Após esse primeiro momento das primeiras aulas, uma reorganização das condutas ocorre oriunda de novas variações na vivência dos jogos. Inserimos mais

a maior área possível, deitando-se de lado na quadra para efetuar a defesa. Vence o jogo a equipe que efetuar mais gols em dois tempos de 10 minutos (Gomes-da-Silva; Almeida; Antério, 2015).

espaços para o “baleado” e mais uma bandeira no “barra-bandeira”. Só essas variantes causaram efeitos no modo de agir dos grupos – uma reorganização das ações ofensivas e defensivas (Sousa-Cruz, 2014; Sousa-Cruz, *et al.*, 2020; Sousa-Cruz, 2020).

Identificamos vários ajustamentos nas tomadas de decisão dos jogadores diante das principais ações dos jogos: a passagem no “barra-bandeira” e o arremesso no “baleado”, que, após problematizados, geraram novas aprendizagens nas relações de cooperação-oposição, na minimização do modo indiferente e na evolução para o primordial, assim como na transição de condutas repetitivas, não refletidas, para condutas mais inventivas. Por exemplo, no “barra-bandeira”, todos faziam com que os adversários acreditassem que passariam para buscar a bandeira; entretanto, voltavam para o seu espaço de origem, em um jogo envolvente e provocador de “vou, mas não vou”. No “baleado”, o jogador de posse da bola apontava as mãos e a bola em direção a um adversário, correndo em direção para ficar mais próximo dele e, de repente, arremessa em outro opositor (Sousa-Cruz, 2014; Sousa-Cruz, *et al.*, 2020; Sousa-Cruz, 2020). A seguir, uma síntese dos estudos sobre os efeitos das jogadas nos jogos (Diagrama 1):



Diagrama 1. Estudos sobre os efeitos dos jogos nos jogadores
Fonte: Autoria própria.

2.2 Pesquisas sobre os efeitos dos jogos nas cidades

Agora, almejamos compreender os efeitos dos jogos na cidade a partir do espaço público praça pública em que o jogo seja “um acontecimento da linguagem

que revela o ser individual e coletivo” (Gomes-da-Silva, 2011, p. 14). Dessa forma, buscamos estabelecer uma relação entre jogo, linguagem e sociedade, demarcando o caráter social e brincante dos jogos das praças públicas, pois esse viés de observação, descrição, levantamento, mapeamento e catalogação já é uma realidade em nossas investigações, sobretudo com jogos de natureza popular e/ou de caráter esportivo.

O estudo de Silva (2014) sobre os jogos nas comunidades ribeirinhas de João Pessoa objetivou categorizar os jogos nas comunidades Porto do Capim e Jardim Mangueira, na região central da cidade. Foram encontrados jogos praticados dentro dos rios e manguezais (pesca de marisco, jogar pedra nos rios, guerra de lama no mangue, dentre outros), como também no seu entorno (empinar pipa, esconde-esconde, travinha, dentre outros) explicitando como os jogos se relacionam com o ambiente.

Nesse estudo, Silva (2014) observou que a comunidade do Porto do Capim tem mais vivências com jogos dentro d’água do que a comunidade do Jardim Mangueira. Por sua vez, na comunidade do Jardim Mangueira, os jogos no entorno de ambientes terrestres foram superiores aos vividos pela comunidade do Porto do Capim. Essas configurações podem ter sido produzidas, por exemplo, pela poluição constatada “*in loco*” na comunidade do Jardim Mangueira. Os efeitos estão no acervo de jogos encontrados em cada comunidade, como podemos exemplificar na sequência.

Enquanto, na comunidade Porto do Capim, foram identificados os jogos: pesca de marisco, pesca com vara, toca gelo, toca ajuda, empinar pipa, pedra pulando na água, travinha, natação, salto mortais das árvores, esconde-esconde, guerra com lama, equilibrar-se em pé no barco, deslizar na água com câmara de ar grande, boiar com porta de geladeira, pedra jogada na água e flecheiro, na comunidade Jardim Mangueira, foram encontradas brincadeiras com tampinha, peteca com mamona e pica lata (Silva, 2014). São comunidades próximas, com semelhanças em suas formas, mas com distinções significativas nos modos de habitar os ambientes para jogar.

Outro estudo interessante sobre levantamento de jogos se deu na cidade de Conde-PB, Região Metropolitana de João Pessoa, onde realizamos um mapeamento dos jogos praticados por crianças e jovens nos espaços públicos (ruas, terrenos, rios, entre outros) (Gomes-da-Silva, *et al.*, 2018). Foram encontrados trinta e três jogos nas

comunidades Barra de Gramame, Capim-Açu, Caxitu, Garapu, Guaxinduba, Gurugi, Mata da Chica, Mituaçu, Paripe, Pituaçu, Pousada de Conde, Salsa e Utinga, demonstrando, assim, uma relação dos jogos infantis com a região.

Ao determos o olhar para os jogos tradicionais infantis, investigamos a relação existente entre a cultura lúdica infantil e o ambiente em que se desenvolve essa prática de linguagem. Elegemos o município do Conde-PB como campo central para nossa investigação, porque, primeiro, interessa-nos pesquisar o jogo na zona rural, compreendendo as dificuldades e as exigências da vida no campo; segundo, porque esse município, caracterizado como essencialmente rural, faz parte da Região Metropolitana de João Pessoa, capital da Paraíba; terceiro, porque, nas diferentes comunidades constituintes desse município, as crianças ainda brincam livremente pelas ruas, praças e rios. Nesse sentido, propomo-nos a compreender o cotidiano das comunidades do Conde em relação aos jogos produzidos pelos sujeitos da própria comunidade, evidenciando neles a riqueza cultural vivida por crianças e adolescentes em seu tempo livre (Gomes-da-Silva *et al.*, 2018).

O nosso objetivo foi realizar um levantamento dos jogos infantis praticados nos espaços públicos desse município, organizando-os em um mapa, capaz de ilustrar a diversidade lúdico-cultural e facilitar a visualização das relações que as crianças estabelecem com os espaços e materiais utilizados na prática dos jogos (Mapa 1):



Mapa 1. Comunidades visitadas e os jogos encontrados na cidade de Conde-PB
Fonte: Gomes-da-Silva *et al.* (2018).

Podemos observar no mapa que os jogos mais observados nas comunidades foram a Bola de gude (12 comunidades) e a Travinha (9 comunidades). Estas são jogos essencialmente realizados por meninos e nos mais diversos locais. A maior ocorrência foi nas ruas dessas comunidades, onde as crianças se reuniam para brincar. Dentre as 13 comunidades visitadas, o distrito a “Pousada de Conde” foi aquele em que se fez possível observar o maior número de jogos, como podemos conferir no mapa. Foram, no total, 16 jogos observados. Tal comunidade é marcada por características essencialmente rurais.

Realizamos, também, um estudo de mapeamento dos jogos praticados em sete praias urbanas da cidade de João Pessoa (Penha, Seixas, Cabo Branco, Tambaú, Manaíra e Bessa) e de Cabedelo (Intermares) (Soares; Sousa-Cruz; Gomes-da-Silva, 2019), situadas na Região Metropolitana da capital paraibana. Foram encontrados os jogos de frescobol, travinha, pipa, friesbee, futebol, vôlei, caiaque, kitesurf, vela, surf

e windsurf. Houve uma predominância nas praias pessoenses de jogos na terra, enquanto, nas praias da cidade portuária, uma predileção por jogos dentro do mar, o que nos mostra uma relação socioeconômica entre as diferentes praias urbanas de uma parte do litoral paraibano (Mapa 2):



Mapa 2. Praias visitadas e os jogos encontrados
 Fonte: Soares; Sousa-Cruz; Gomes-da-Silva (2019).

Ademais, foram observadas, nas praias, diferentes faixas etárias para os mais diferentes jogos. O vôlei, por exemplo, em algumas praias, era mais praticado por adolescentes; em outras, por adultos. Já windsurf, kitesurf, surf, caiaque e vela eram, quase sempre, praticados por adultos. O único jogo que era praticado pela mesma faixa etária em todas as praias foi a pipa, sempre vivenciado por crianças.

O estudo destaca que, em todas as praias observadas, o jogo de pipa não tinha finalidade competitiva. Entretanto, as crianças exibiam suas pipas no ar para sozinhas executavam manobras, explicitando suas habilidades manipulativas. Destarte, a pesquisa constatou a riqueza de jogos em algumas praias urbanas do litoral a partir de um mapeamento brincante que enuncia um território de lazer com emoções e comunicações geradas nos jogos na areia e no mar (Soares; Sousa-Cruz; Gomes-da-

Silva, 2019). A seguir, uma síntese dos estudos sobre os efeitos jogos nas cidades (Diagrama 2):

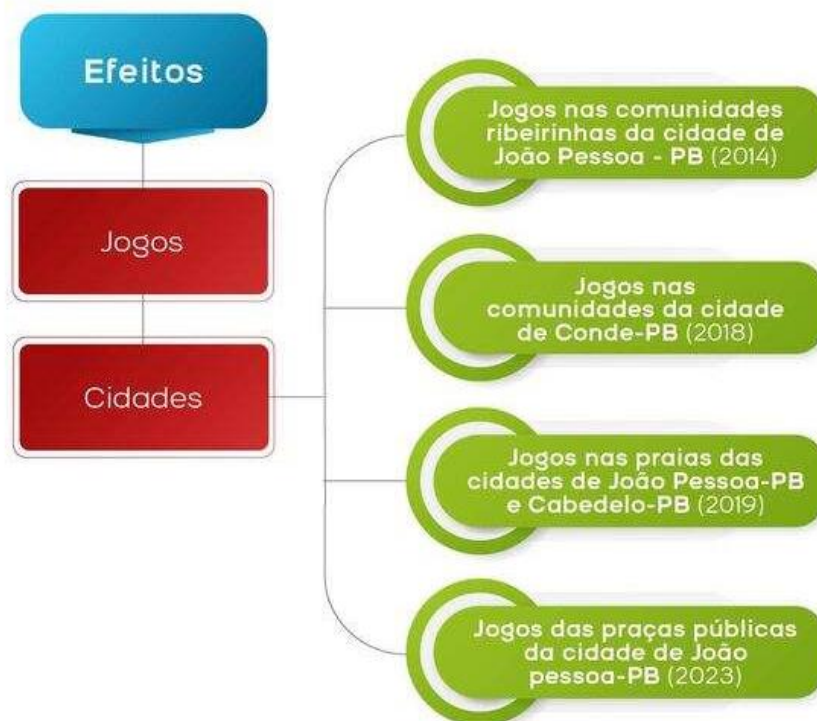


Diagrama 2. Estudos sobre os efeitos dos jogos na cidade
Fonte: Autoria própria.

À vista disso, esse tipo de investigação já faz parte do nosso escopo enquanto grupo de pesquisa, e a nossa intenção é ampliar os espaços de levantamento, mapeamento, catalogação para além das áreas ribeirinhas, de áreas rurais e de espaços litorâneos, buscando, agora, os jogos das praças públicas dentro do seio citadino de João Pessoa-PB.

Por conseguinte, objetivamos, com este estudo doutoral, aprofundar essa temática, analisando os jogos encontrados pelas categorias dos *Gêneros de Jogos* da Pedagogia da Corporeidade (Gomes-da-Silva, 2019), que são organizados por sua forma composicional (dinâmica de funcionamento do jogo – interação e desempenho do jogador) e por sua forma arquitetônica (conhecimento que o jogo favorece para consigo mesmo e para com o meio ambiente – aprendizagens do jogador) (Gomes-da-Silva, 2019). Nesse caso, a tese vigente analisa as configurações brincantes das praças públicas e sua relação com os jogos praticados nelas, que, para além do envolvimento dos jogadores em um lugar de práticas, analisam-se os efeitos dessa presença para dentro da cidade.

A problemática da tese está inserida em dois eixos predominantes. Primeiro, no seio do cuidado e preocupação para com a cidade que cresce e se desenvolve, mas que tem problemas e contradições na sua forma e uso da sociedade em geral. Nas nossas leituras, percebemos que, até o momento em que a Constituição Federal (CF) de 1988 entrou em vigor, não existiam dispositivos constitucionais específicos para guiar o processo de desenvolvimento urbano (Fernandes, 2010). Após a Constituição Federal (1988), houve uma sinalização de uma reforma fundamental de longo prazo da nova ordem urbanística das cidades. Contudo, apenas por meio da Lei nº 10.257, de 2001, é que foi criado o Estatuto da Cidade e, em 2003, foi criado o Ministério das Cidades, com a finalidade principal de apoiar a implementação do referido estatuto (Carvalho; Rossbach, 2010).

Nossa pesquisa corrobora com os ideais inovadores do estatuto. Por exemplo, com uma concepção pelo amplo movimento de reforma urbana no Brasil que foca na construção de cidades equilibradas, justas e saudáveis para todos (Fortes; Cobbett, 2010), apesar de inúmeras contradições e conflitos sobre o tema cidadão, como o “combate à segregação, exclusão territorial, a cidade desumana e ambientalmente predatória” (Maricato, 2010, p. 7).

Acrescentamos o aspecto de uma cidade mais brincante – que significa a possibilidade de provocarem as pessoas a jogarem e a permanecerem jogando por mais tempo, sempre em interação consigo mesmas, com o meio e com os outros. Que a cidade, precisamente as praças públicas, sejam cada vez mais habitadas pelos moradores de forma mais participativa e acessível. Em síntese, desejamos que a cidade, caracterizada como um espaço político-econômico-social de conflito, possa assumir uma configuração mais humana, valorizando o encontro e o brincar.

Concomitante, vamos ao encontro de Gehl (2017) no tocante ao convite que as cidades podem realizar para que as pessoas habitem, joguem ou se exercitem no espaço urbano para a criação de cidades mais vivas e saudáveis. Com enfoque nos jogos, vamos nos deter a eles sem desconsiderar as demais atividades que podem acontecer em áreas comuns da cidade, uma vez que “as pessoas tocam música, dançam, jogam, exercitam-se e praticam esportes como nunca, nos espaços públicos” (Gehl, 2017, p. 158).

Podemos citar, a seguir, alguns exemplos de estudos que nos inspiram pelo Brasil afora. Não focaram exclusivamente nas praças públicas, porém resultaram em

relevantes produtos para o campo de investigação do jogo em diferentes espaços públicos das cidades. A propósito, cidades estas que possam se configurar de maneira mais brincante e favorecer que outros espaços inseridos nelas possam assumir uma configuração que também possibilite o brincar.

A título de exemplo, temos os estudos de Carvalho *et al.* (2007a; 2007b), que, divididos em dois volumes, reuniram trabalhos investigativos interessantes sobre o brincar e as brincadeiras típicas de crianças e adolescentes em diversas regiões do país. Exploram o espaço e a experiência de brincantes das Regiões Norte, Nordeste, Leste, Sudeste e Sul do Brasil. Além da diversidade geográfica, as pesquisas ilustram diferentes contextos de desenvolvimento, da comunidade indígena até a rua, passando por creches, escolas, bairros de periferia de grandes cidades, áreas de lazer de condomínios de classe média alta. Encontraram, em cada caso, particularidades regionais em termos de vocabulário, regras das brincadeiras, recursos, espaços e oportunidades de brincar (CARVALHO *et al.*, 2007a; 2007b).

Temos os estudos de Oliveira *et al.* (2010a; 2010b), que apreenderam, por meio do registro do universo do brincar, as particularidades definidas pelos costumes, espaços físicos, cultura, folclore, memórias e realidades distintas do estado do Rio Grande do Norte. Tanto em áreas da capital e do interior. De zonas rurais e urbanas. Conseguiram abranger todo o estado em suas dezenove microrregiões. Ao lançar esse olhar sobre o universo que perpassa os jogos e os brinquedos das crianças, os estudos puderam compreender muitos aspectos da sociedade potiguar, assim como as relações que os próprios brincantes estabeleceram com o seu ambiente, com seu meio cultural, histórico e social (Oliveira *et al.*, 2010a; 2010b).

A pesquisa de Marin e Ribas (2013) realizou um diagnóstico dos jogos tradicionais de grupos sociais do campo e da cidade no Rio Grande do Sul. Destacaram que o objetivo do estudo não se deteve à origem dos jogos, mas às suas manifestações em determinados grupos sociais que compõem o estado gaúcho. A investigação contribui por apresentar uma sistematização referente aos jogos, identificando elementos urbanos e rurais com suas marcas, diferenças e semelhanças no tocante aos jogos tradicionais. Foram pesquisadas cidades constituídas em sua predominância, por descendentes de alemães (Região central e Serra Gaúcha), de italianos (Região central e Serra Gaúcha), de portugueses (Região Sul) e uma reserva indígena (Região Norte) (Marin; Ribas, 2013).

Na investigação de Stein (2018) sobre a ação com jogos dos coletivos culturais na cidade de São Paulo, percebemos a defesa e o incentivo ao jogar nas diferentes fases da vida e a apropriação e reinterpretação dos espaços públicos urbanos. Os quatro coletivos¹³ foco da pesquisa foram o “Aqui que a gente brinca”; “Brincantes urbanos”; Caravana lúdica de jogos tradicionais do mundo”; e “Central dos jogos”.

Atuam com ocupações¹⁴ de espaços abertos, como ruas, praças e parques aos finais de semana que provocaram alterações desses 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).

Essas ações expressam o enfrentamento de muitos desafios, oriundos da condição de organização autônoma¹⁵ e que realizam ações voluntárias e gratuitas na cidade. Por conseguinte, os coletivos seguem com suas ações, creem no jogar como possibilidade de mudanças da sociedade: uma sociedade afetiva, lugar de liberdade, democrática em que todos possam brincar, ou seja, uma cidade brincante¹⁶ (Stein, 2018).

Nas perquirições de Romeu e Peret (2019), é possível identificar o brincar de meninos e meninas de Norte a Sul do Brasil: aldeias indígenas, comunidades ribeirinhas e de terras quilombolas, dentre outros espaços bem distantes das zonas urbanas. As pesquisadoras buscaram em cada local um quintal – por vezes, o rio, a floresta e uma comunidade; por outras, a quadra do condomínio, a varanda do prédio ou o próprio quarto de uma criança. O estudo percorreu esses “quintais” para conhecer o lugar onde se brinca e aprender, com meninos e meninas, jogos, versos e brinquedos que transformam o espaço do brincar em ação que, desde sempre,

¹³ Conforme os relatos, os membros de cada coletivo se reuniram por suas afinidades nos modos de conceber a cidade e os espaços públicos, pelos desejos de mudança e, consequentemente, pela necessidade de jogar em São Paulo (Stein, 2018).

¹⁴ 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.).

¹⁵ Segundo Stein (2018, p. 68), essa autonomia “dá condições de os coletivos se expressarem e conforme suas próprias visões de cidade, de espaço público e do jogo”.

¹⁶ Os termos “cidade brincante” e “cidade lúdica” vêm sendo utilizados 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. 2018. Tese (Doutorado em Educação Física) – Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2018.

conecta tempos e territórios e que resulta em aprendizagens para além do brincar (Romeu; Peret, 2019).

O segundo eixo da problemática se dá na identificação e inquietação nossa em dar mais atenção a investigações sobre a relação jogo e cidade, principalmente no campo da Educação Física. Destacamos as pesquisas sobre o esporte na cidade de Ricardo Lucena (2001); a educação física, esporte e sociedade, organizada por Lucena e Souza (2003); a institucionalização da recreação pública no lazer da cidade de Porto Alegre, produzida por Feix (2003); o atlas do esporte do Brasil, organizado pelo Lamartine DaCosta (2005); os estudos etnográficos sobre esporte e lazer, de Marco Stigger (2007); e um mosaico sócio-histórico dos esportes no Nordeste, organizado por Lucena, Mendes e Canuto (2011).

Por exemplo, ao fazer uma busca no repositório de dissertações e teses da Universidade Federal da Paraíba no período de 2011-2021, instituição na qual estou vinculado, há uma lacuna e desatenção a respeito do tema jogo, praça e cidade. Têm-se alguns estudos sobre praça pública, outros sobre espaços públicos de bairros e sobre o centro histórico da capital.

Encontrei pesquisas no campo da educação, sociologia, geografia, arquitetura e urbanismo e engenharia urbana. Os temas abrangiam a uso e apropriação de espaços livres públicos (Pizzol, 2005); transformações dos centros urbanos (Andrade, 2007); sociabilidade e apropriação de praças (Campos, 2010; Cruz, 2011); políticas públicas de esporte e lazer (Mata, 2011); acessibilidade e experiências urbanas com idosos (Cunha, 2011; Dimenstein, 2014); degradação e revitalização do centro histórico (Teixeira, 2014); requalificação dos espaços urbanos centrais (Silva, 2014); vitalidade urbana das praças (Duarte, 2014); relações espaços e sociedade (Cruz, 2015); produção do espaço público contemporâneo e as formas de apropriação (Pereira, 2017); e mobiliários e ativação dos espaços públicos (Brito, 2019).

Na literatura paraibana, em especial a de João Pessoa, existem algumas menções pontuais sobre a estrutura para jogos ou a presença deles em certas praças, por exemplo, sobre as “peladas” e torneios interbairros na praça Tiradentes e no extinto coreto defronte à Igreja São Gonçalo, bairro da Torre (Mello, 1990; Monteiro; Bastos, 2010); sobre as quadras de areia da praça Alcides Carneiro, no bairro de Manaíra (Guimarães; Santana, 2010); sobre o campo de futebol de terra batida que servia para jogos de futebol nos finais de semana no terreno antes da construção da

praça do Caju, no bairro do Bessa (Lacerda; Campos, 2010); sobre a revitalização das duas quadras já existentes, uma para a prática de futebol e handebol, outra para vôlei e basquete nos Funcionários I (Oitizeiro) (Santos; Pontual, 2010); sobre a quadra e o campo de futebol que existiam no entorno da praça da Paz, no bairro dos Bancários (Soares; Andrade, 2010); sobre o campo de futebol improvisado da Praça Coqueiral em Mangabeira (Almeida; Araújo, 2010); e sobre os espaços físicos da Praça Bela, no bairro dos Funcionários (Dieb; Borges, 2010), mas sem adentrar na especificidade da manifestação do jogo, porém os citando dentro de outros temas, como a história do bairro, dados populacionais, região geográfica etc.

Ademais, estamos em um momento muito propício para esse debate diante, também, do novo Plano Diretor¹⁷ (2021-2022) da cidade de João Pessoa, que está em fase de aprovação para o ano de 2023 após anos sem atualização – em que pese, a última ocorreu em 2005¹⁸. A orientação é que, a cada dez anos, aconteça a revisão dele. Essa discussão das diretrizes urbanas da cidade nos possibilita apresentar um olhar mais atencioso para uma cidade que valorize o jogo em seus espaços de convivência para além da mobilidade urbana, habitação, saneamento, segurança, saúde, dentre outros temas emergentes à vida de uma cidade. Reforçamos cada vez mais, na linha de outros trabalhos, nosso desejo que as praças possam ser um desses lugares de uso e permanência que causam efeitos nos bairros da cidade.

Como bem reflete Fedatto (2013, p. 26), “raramente pensamos nos efeitos que a organização dos espaços (cidades, ruas, prédios e nomes) tem na produção dos sentidos de um povo, de um país, de uma língua”. São os efeitos dos jogos das praças que configuram a cidade de João Pessoa que nos motivam a investigar essa interlocução jogo, praça e cidade, ao resultar em uma possibilidade de se criar uma cidade mais brincante.

Com base nesse cenário problematizado, apresentamos nosso objeto de estudo doutoral, nosso vínculo e produção do grupo de pesquisa sobre levantamento e catalogação de jogos em diferentes espaços da cidade, além de ratificar a carência

¹⁷ O Plano Diretor é a lei que determina como o município vai se desenvolver e se expandir. É esse Plano que direcionará o futuro da cidade que queremos, para que ela seja cada vez melhor (PDJP: 2021-2022). Ver mais em: pdjp.com.br/planodiretor. Acesso em: 28 fev. 2023.

¹⁸ Nesse mesmo ano, foi lançada a Campanha Nacional do Plano Diretor Participativo prevendo a elaboração do Plano para todas as cidades com mais de 20 mil habitantes. Ver mais em: CARVALHO, Celso Santos; ROSSBACH, Ana Claudia (org.). **O estatuto da cidade comentado**. São Paulo: Ministério das Cidades; Aliança das Cidades, 2010.

de perquirições sobre os jogos das praças públicas, especialmente na cidade de João Pessoa – e, concomitante, de forma sucinta, apresentar pesquisas inspiradoras de diferentes regiões do nosso país e diversos contextos para ajudar a nossa problematização. Nesse âmbito, elegemos a seguinte questão-problema a responder: *‘Quais são os efeitos da frequência dos jogos nas praças públicas para a configuração brincante da cidade de João Pessoa-PB?’*.

Para responder a essa questão-problema, partimos do seguinte objetivo geral: *‘Compreender os efeitos dos jogos das praças públicas a partir das configurações brincantes da cidade de João Pessoa-PB’*. Nessa perspectiva, elencamos os seguintes objetivos específicos:

- 1) comparar as configurações das praças públicas a partir dos bairros em suas respectivas regiões da cidade;
- 2) catalogar os jogos das praças públicas de João Pessoa-PB embasados no sistema de *gêneros de jogos* da Pedagogia da Corporeidade;
- 3) relacionar a modelagem das praças públicas com a modulação dos jogos praticados;
- 4) delinear os efeitos dos jogos das praças públicas para a configuração brincante da cidade de João Pessoa-PB.

3 TRILHA METODOLÓGICA

3.1 Caracterização da pesquisa

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, de cunho descritivo, com observação participante e análise documental, com aprovação no Comitê de Ética da Plataforma Brasil sob o parecer nº 4.697.645. Nossas pesquisas vinculadas ao GEPEC (UFPB), ao longo de dezessete anos, são, em sua predominância, de abordagem qualitativa e descritiva, pois acreditamos que a rota qualitativa nos apresenta análises duradouras, haja vista que leva a sério o processo de coleta. A possibilidade de entendimento é oriunda da variação interpretativa (Demo, 2009).

No tocante à observação, elegemos a forma ativa da observação participante, pois o pesquisador se junta à atividade como partícipe, não apenas para se aproximar do objeto de estudo, mas tentar aprender algo com a experiência que o campo de pesquisa lhe oferece (Stake, 2011). Ademais, optamos pela análise documental – não por participar diretamente da construção das informações e dos dados analisados no decorrer da pesquisa –, de modo a nos ajudar a circunscrever qual documento será necessário e com que arcabouço epistemológico realizaremos a abordagem. Nesse caso, não estamos restritos a uma análise documental histórica, mas a diferentes finalidades e perspectivas (Grazziotin; Klaus; Pereira, 2022).

Nossa perspectiva é lidar com os jogos que ocorrem a partir das configurações brincantes das praças públicas de João Pessoa-PB, com suas estruturas e equipamentos. Almejamos dar visibilidade a esse cenário de jogos produzidos dentro da cidade. Seguindo essa linha de investigação, objetivamos descobrir quais são esses jogos, como se organizam e como estão contextualizados. Por conseguinte, precisamos localizá-los e mapeá-los.

Partimos do pressuposto de que descobrir esses jogos e sua organização contextualizada na cidade, em seus bairros, possibilita-nos conhecer sua diversidade cultural, os jogos já conhecidos e/ou desconhecidos de cada região. Mapear esses jogos vividos contribui para compreender o cenário brincante dos espaços públicos, além do compromisso e do envolvimento com os bairros a serem estudados e pesquisados a partir das praças públicas.

3.2 Instrumentos de coleta

Nossa tese tem um desenho metodológico de inspiração cartográfica (Silva, 2014; Gomes-da-Silva *et al.*, 2018; Soares; Sousa-Cruz; Gomes-da-Silva, 2019) com observação participante, motivada pelo interesse em identificar as diferenças e semelhanças no que tange aos jogos (Marin; Ribas, 2013). Ao estarmos imbricados em mapear e catalogar os jogos das praças de João Pessoa-PB, buscamos observar, identificar e descrever os jogos mais frequentes, categorizando-os a partir dos *gêneros de jogos* da Pedagogia da Corporeidade (Gomes-da-Silva, 2019). Mapear esses jogos é, também, valorizar a memória brincante das praças públicas. Diante dos objetivos da pesquisa, utilizamo-nos de diagramas, quadros e mapas para ilustrar e informar sobre a cultura dos jogos da cidade de João Pessoa-PB.

A observação participante é compreendida como essencial para a coleta dos dados dentro da abordagem cartográfica. A partir de Aguirre e Mello Filho (2009), podemos entender o conhecimento da superfície terrestre expressado oriundo de mapas e cartas. De acordo com os autores, mapas e cartas se diferem no tocante às escalas. Os mapas têm uma menor precisão, ao evidenciar uma representação plana do espaço, sendo utilizado para fins ilustrativos, temáticos e culturais. As cartas são caracterizadas por sua precisão na avaliação e localização geográfica de distâncias, áreas e direções, podendo ter uma representação plana em grande ou média escala.

Nessa direção, elegemos os mapas como ferramenta ante a relação mais próxima com o nosso estudo e por se apresentar como um relevante instrumento de comunicação que facilita a compreensão da realidade geográfica e cultural de cada comunidade (Abreu; Castrogiovanni, 2010); no nosso caso, acrescentamos a realidade brincante dos jogos das praças públicas de João Pessoa-PB.

3.3 Procedimentos de coleta

Antes de adentrarmos no campo de coleta dos dados sobre os jogos, fizemos uma análise documental com duas vertentes de investigação: a primeira, a partir de livros, artigos, dissertações, teses, *sites* e matérias de jornal impresso, que se referiam às praças de João Pessoa-PB, desde suas origens e suas transformações nas formas e uso ao longo do tempo até os dias atuais; a segunda, por meio de visitas a órgãos públicos, como: Instituto Histórico e Geográfico da Paraíba (IHGP), Secretaria de

Planejamento (SEPLAN) e Secretaria de Desenvolvimento Urbano (SEDURB), com o intuito de acesso a dados sobre as praças públicas de forma atualizada e com informações que ajudassem a nossa pesquisa. Consultamos edições do jornal “A União”, entre os anos de 2022 e 2023, que abordassem o tema da praça pública e a cidade de João Pessoa: construção, reforma ou fatos históricos.

A posteriori, entramos em contato com a Prefeitura de João Pessoa por intermédio de um ofício direcionado à SEPLAN para informações sobre as praças públicas de João Pessoa. Essa Secretaria encaminhou nossa solicitação para a SEDURB, que, após os trâmites burocráticos entre os setores, dá-nos acesso aos nomes das praças com seus respectivos endereços atualizados até 2020 em meados de junho de 2021.

De posse desses dados, fizemos uma análise inicial dos bairros e suas regiões para criar um cronograma de visitas, pois demos preferência aos finais de semana (sexta, sábado, domingo) com horário de maior frequência do uso das praças (17h às 21h). Contudo, só iniciamos as visitas e observações a partir de setembro de 2021, após o período de inverno, assim como, a posteriori, das liberações dos decretos¹⁹ municipal e estadual sobre o uso dos espaços públicos pela população pessoense.

Na ficha cadastral com nome e endereço das praças de João Pessoa, constavam 208 praças. Para atender aos nossos critérios de inclusão e exclusão, criamos os seguintes indicadores (Quadro 1):

CrITÉRIOS de inclusão	CrITÉRIOS de exclusão
Constar como de praça na ficha cadastral: nome e endereço.	Ser parque: não é praça, mas unidade de conservação.
Aberta para ocupação das pessoas: acesso para qualquer morador.	Estar em reforma e/ou interditada: inacessível para usos e ocupação.
Estrutura com equipamentos para uso: parquinho infantil e quadra esportiva.	Ser terreno apenas, sem construção: espaço com ausência de perfil de praça.

Quadro 1. Critérios de inclusão e exclusão das praças

Fonte: Autoria própria.

Após esses critérios, organizamos nossa trilha metodológica em três fases de execução: 1) levantamento das praças nos órgãos públicos; 2) observação dos jogos

¹⁹ Durante a pandemia que assolou todo o mundo, vários decretos foram publicados pelo governo municipal e pelo governo estadual sobre a proibição do uso e permanência em espaços públicos, como os parques e as praças. A frequência fora reduzida com fins de evitar aglomerações e, consequentemente, novos contágios da covid-19.

das praças; e 3) mapeamento dos jogos das praças. Isso gerou a seguinte organização da coleta de dados (Figura 1):

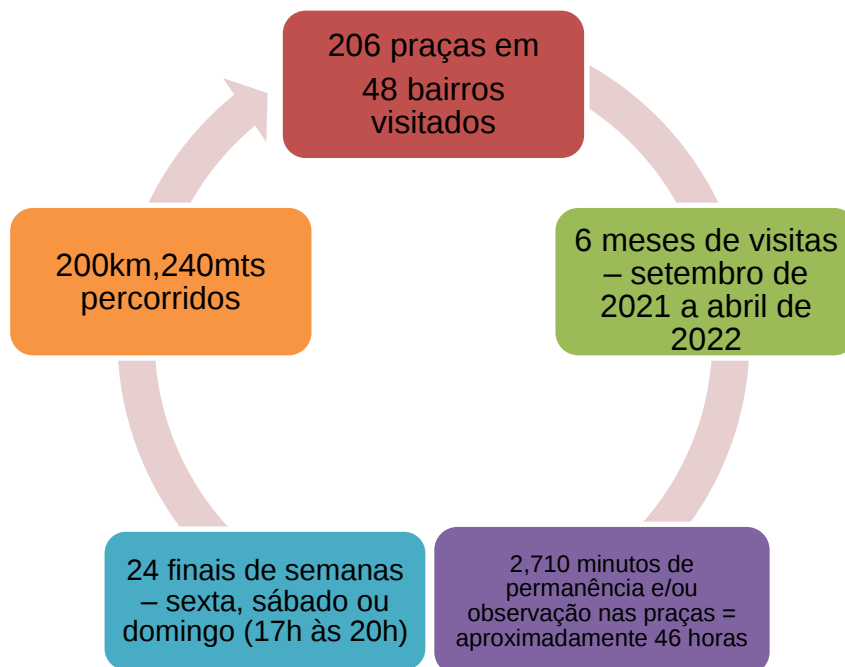


Figura 1. Organização da coleta dos jogos e das praças
Fonte: Autoria própria.

Para a pesquisa sobre os jogos das praças públicas de João Pessoa, observamos e consultamos alguns partícipes da vida social das praças: espectadores, comerciantes, treinadores, pais e/ou responsáveis envolvidos na organização dos jogos e/ou que frequentavam as praças. Para isso, adotamos o diário de campo como instrumento necessário para fazer anotações minuciosas a partir de três indagações: a) Existem jogos nas praças?²⁰; b) Quais jogos são praticados? c) Qual é a frequência desses jogos? Essas perguntas resultaram nesta organização para análise dos dados (Figura 2):

²⁰ Essa pergunta se dava nas praças que não estavam havendo jogos, mas que poderiam ocorrer em outro dia e/ou horário.

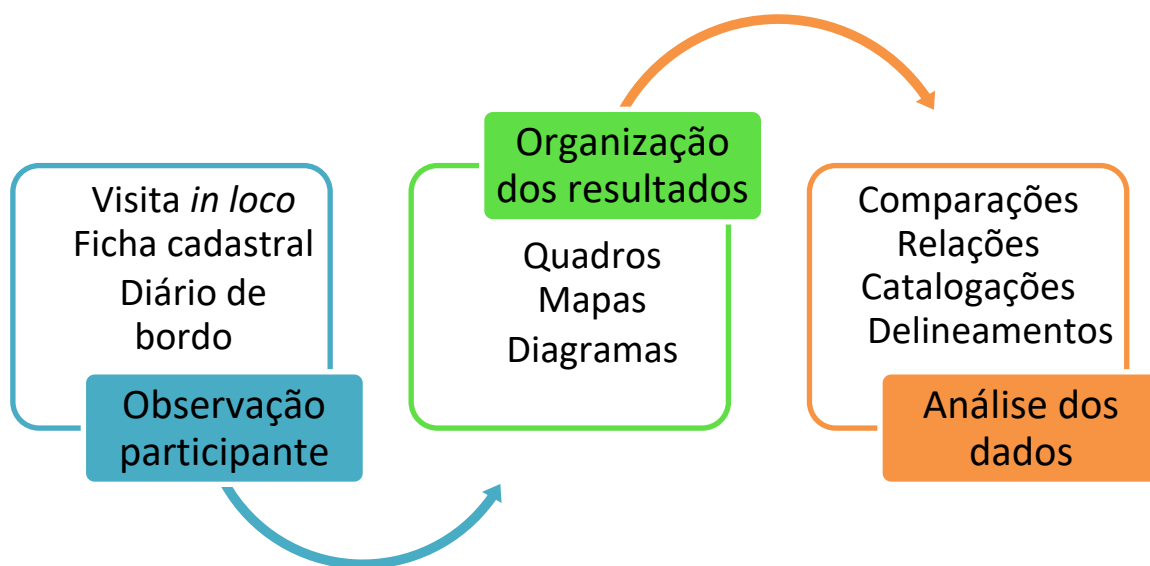


Figura 2. Organização para análise dos jogos e das praças
Fonte: Autoria própria.

3.4 Análise dos dados

Para a catalogação dos dados, adotamos as categorias dos *Gêneros de Jogos*, desenvolvidos pela Pedagogia da Corporeidade e criados por Gomes-da-Silva (2019). Tais categorias foram organizadas por sua forma composicional (dinâmica de funcionamento do jogo – desempenho do jogador) e por sua forma arquitetônica (interação-conhecimento-representação que o jogo favorece consigo mesmo e com o meio ambiente – aprendizagens do jogador) (Gomes-da-Silva, 2019). Nesse caso, a tese vigente se encontra na organização da forma arquitetônica mediante as configurações brincantes das praças públicas e a relação com os *gêneros de jogos* praticados nelas, envolvendo a interação entre os jogadores com o lugar de práticas que geram uma significação dentro da cidade.

São distribuídos pelas categorias: gêneros (primários e secundários), tipos e estilos. Os gêneros primários são 2: os ambientais e os sensoriais. Os ambientais são do tipo: *com espaço*, dos estilos livres e combinados; *com ar*, dos estilos compressão e expansão; *com fogo*, dos estilos cozimentos, foguinhos e pirotécnico; *com água*, dos estilos corrente e parada; e *com terra*, dos estilos vegetais, animais e solos. Os

sensoriais são do tipo: *sonoros*, dos estilos sequência, volume e localização; *táteis*, dos estilos textura, térmico e dor; *visuais*, dos estilos profundidade, forma, tamanho e cor; *gustativos*, dos estilos azedo, amargo, salgado, doce; e *olfativos*, dos estilos floral, mentolado, picante, pútrido.

Já os gêneros secundários são 5: os rítmicos, simbólicos, confrontações, construções e expedições. Os rítmicos são do tipo *dançados*, dos estilos coreografados, repertórios e livres; *cantados*, dos estilos improvisados e cancionero; *tocados*, dos estilos com implementos e com o corpo. Os simbólicos são do tipo *mágicos*, dos estilos divinatórios e ilusionistas; *projeções*, dos estilos assombros, sombras e bonecos; e *imitações*, dos estilos narrativas, circunstâncias e personagens. Os de confrontações são do tipo *tabuleiros/games*, dos estilos mistos, competência e sorte; dos tipos *esportivos*, dos estilos precisão, marcas, rebatidas e territorial; e *lutas*, dos estilos com implementos e com o corpo. Os de construção são do tipo *fabricações*, dos estilos oficinas, modelagem e dobraduras; *montagens*, dos estilos amarrações, armações e composições; e *coleções*, dos estilos natureza, imagens e objetos. Por fim, os de expedição, dos tipos *integrativos*, dos estilos respiratórios, posturais e automassagens; *acrobáticos*, dos estilos rotações, saltos-quedas e equilibrismos; e *aventureiros*, dos estilos aéreos, aquáticos e terrenos (Gomes-da-Silva, 2019).

Dessa forma, embasamo-nos nessa categorização para catalogar os jogos encontrados nas observações das praças públicas de João Pessoa a partir do sistema modelizante da Pedagogia da Corporeidade: gênero, tipo e estilo. Assim, nos próximos capítulos, partimos para compreender os processos de configuração das cidades e das praças – suas modelizações e modulações no mundo, no Brasil e na cidade de João Pessoa; e do processo de inventário das praças e seus respectivos jogos mapeados –, para, dessa maneira, concluirmos a etapa de análise com a catalogação desses jogos, a fim de explicitar os vários cenários do jogo da cidade de João Pessoa a partir das configurações brincantes das praças públicas.

4. AS CONFIGURAÇÕES DAS CIDADES

“A cidade é uma mediação entre as mediações”
(Henri Lefebvre).

4.1 Exemplos de modelizações e modulações das cidades do mundo: conceitos e contextos

Antes de adentrar na praça, 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 exposto 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 cidade²¹ como um “vaivém de uma multidão de pessoas comuns nas ruas”, como já criticava Hillman (1993, p. 52).

Rechia (2005, p. 62), ao pensar sobre a cidade, espaços públicos e lazer, independentemente de sua escala, afirma que

[...] 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.

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 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.

²¹ 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)”.

Mas, partindo de um entendimento de cidade como um espaço amplo, diversificado e complexo, não havendo uma única forma ou função para determinados espaços, favorece-nos uma ampla possibilidade de identidades cotidianas, 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 Rolnik pelo prisma da sociologia e história urbana no clássico “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 é algo restrito aos textos escritos que a cidade elabora, porém a própria arquitetura urbana cumpre com essa função. A configuração das cidades: os desenhos das ruas, das praças e dos templos, além de conter a experiência daqueles que os construíram denotar 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 têm significados para uma cidade e suas histórias. Temos memórias emotivas em nossas cidades por meio das configurações dos parques históricos, estátuas de personalidades, memoriais de guerra e 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 ao desenvolvimento da realidade urbana, acrescido da importância do lazer e das questões culturais dentro do tecido urbano²², ajuda-nos 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

²² 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”.

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 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 dos 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. Essa complexidade envolve diferentes concepções da cidade. Tudo muda: sua estrutura física, seus valores, sua dinâmica, bem como 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, 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 (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 no lazer. Por conseguinte, 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), em “Cidade para pessoas”, 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 humana²³ 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 se encontrar em público, alerta Hillman (1993, p. 41): “Se uma cidade não tem lugares para pausas, como é possível um encontro?”. 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, no seu indispensável clássico “Morte e vida das grandes cidades”, critica a configuração de 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

²³ 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.

fundamental para o desempenho social e cultural que nos inspiramos e acreditamos para uma vida urbana mais humana e brincante.

Para tal, precisamos compreender em que contexto e como surgiram as primeiras estruturas espaciais classificáveis como urbanas. Assim, “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 constitui 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 três²⁴ períodos relevantes, conforme Lefebvre (2016), que moldaram as configurações e geraram efeitos nas cidades do mundo²⁵: Antiguidade, Idade Média e Era Industrial.

Configurações das cidades na antiguidade: na cidade arcaica, grega e romana, o lócus da cidade se apegava a um espaço vazio – a ágora²⁶ (Grécia), o fórum (Roma). É uma praça, um lugar preparado para a reunião que, a posteriori, perde o sentido para a criação de espaços com uma moldagem para festas (Figura 3):

²⁴ Ao fazer uma relação triádica, Aristóteles, expondo as ideias de Hipódamo de Mileto, relatava 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. Conferir: SALDANHA, Nelson. **O jardim e a praça**. São Paulo: Edusp, 1993.

²⁵ A partir de Lefebvre (2016), frisamos que houve e que há ainda a cidade oriental, com uma configuração asiática de cidade que gerou uma modulação de produção agrícola: zona agrária vasta, controle das águas, irrigação, drenagem e utilização do solo.

²⁶ 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. Conferir: ROLNIK, Raquel. **O que é cidade**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.



Figura 3. 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: 8 de maio de 2021, às 21h23min.

Configurações das cidades na Idade Média: na cidade medieval, há a integração entre mercadores e mercadorias. Logo, são instalados em seu núcleo – a praça do mercado, centro comercial que marca uma integração completa em torno da praça no seio da sociedade feudal. O uso e a forma desses espaços diferem do modelo de cidade oriental ou arcaica (Figura 4):



Figura 4. 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: 8 de maio de 2021, às 21h45min.

Configurações das cidades na Era Industrial: a cidade capitalista criou o modelo do consumo. A produção industrial não constitui uma centralidade própria, salvo nos casos de uma empresa importante no entorno da qual se edificou uma cidade operária. Nesses lugares privilegiados, geram-se consumidores que usam o espaço com seu aglomerado de objetos nas lojas e vitrines. Lugares de encontros de pessoas frequentes (Figura 5):



Figura 5. 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: 8 de maio de 2021, às 22h35min.

Por intermédio dessas três figuras, pela ótica histórica e cultural, podemos perceber que as estruturas urbanas e o planejamento influenciam o comportamento humano e as formas de funcionamento das cidades. Na sociedade antiga, o grande domínio, a villa²⁷, 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 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 da festa, dos diálogos na rua, nas tabernas, nas escolas, nas igrejas e mesmo nos

²⁷ 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*”, “*cité*”. Ou *urbs*, a rigor, porém, basicamente *civitas*. Ver mais em: LE GOFF, Jacques. **Por amor às cidades**: conversações com Jean Lebrun. São Paulo: UNESP, 1998.

cemitérios²⁸. 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 campo²⁹, que as cidades europeias do século XVIII passaram por profundas transformações. Milhares de pessoas se deslocavam para as cidades onde 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.

Corroboramos com Lefebvre (2016) 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 jardins³⁰, os parques e as 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. 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 à maneira de decifrar que o que ocorre no comportamento aparentemente misterioso e indomável das cidades é observar mais de perto, com o mínimo de expectativa

²⁸ Os gregos e os romanos impeliavam o morto impuro para fora da cidade ao longo das principais vias que partiam da cidade. O cristianismo urbaniza os mortos, e a cidade se torna, 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).

²⁹ 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**. Itapevi: Nebli, 2016.

³⁰ 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).

possível, as cenas e os acontecimentos mais costumeiros, além de 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.

Vitalidade do brincar como experiência das situações do movimento que configuram o ser no mundo. Ou seja, a presença do jogo como mediador do processo de modelização da cidade. Cidade que pode se configurar, desconfigurar para se reconfigurar em uma forma mais envolvente e integrativa. Para nós, a configuração é mediação sógnica, porque não está nem na cidade, nem na praça, nem no jogo, mas na relação vivida e corporificada por todos (Gomes-da-Silva, 2015b).

Na Roma antiga, havia uma modelização de cidades coloniais com seus planos fixos e regimentais das principais ruas, fóruns, edifícios públicos e quartéis, uma logística que fomentou sua função militar. O modelo 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, a modelagem dos largos bulevares³¹ espalhara passeios públicos e cafés ao longo das largas ruas da cidade (Gehl, 2017).

Ao mesmo tempo, percebemos, em síntese desta seção, que as configurações das cidades do mundo ao longo do tempo se estruturaram em um modelo estético à época, provisório e/ou duradouro, em movimento, de maneira a gerar uma frequência de hábitos rígidos e/ou mutáveis (Gomes-da-Silva, 2015b): as situações da vida pública e discussões e conversas políticas na Grécia e Roma, o forte comércio na Idade Média e o consumo capital na Era Industrial com ampliação das estruturas econômicas burguesas (Saldanha, 1993).

A seguir, partiremos para o cenário da cidade brasileira, dando continuidade à compreensão da vida urbana e às suas formas dentro de contextos e circunstâncias da sociedade vigente ao longo do tempo, principalmente buscando identificar alguns

³¹ A estratégica renovação urbana, por Haussmann, favoreceu uma cultura especial do bulevar. Ver mais em: GEHL, Jan. **Cidades para pessoas**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017.

espaços e lugares que já indicavam e suscitavam alguma prática de jogos, consequentemente, aproximando-nos mais do nosso lócus de estudo enquanto espaço urbano público como ambiente de possíveis vivências de jogos.

4.2 Exemplos de modelizações e modulações das cidades brasileiras: distintos cenários urbanos

Diferentemente da história da Europa, em que suas cidades foram formadas oriundas sobre os efeitos de uma consequente concentração de pessoas, da circulação de mercadorias e da invenção do capitalismo mercantil, as cidades brasileiras nascem e se moldam em função da colonização e dos ideais de dominação da ocupação do espaço. Isso gerou efeitos e refletiu o desenho do texto urbano colonial (Fedatto, 2013).

Uma das primeiras atitudes dos portugueses para conquistar o território brasileiro foi construir instituições que representassem o poder e o modo de vida europeu. Igrejas, conventos e escolas, lugares de repetição pela submissão à fé ou à ciência, formaram os núcleos urbanos inaugurais da cidade brasileira. Diferentes espaços foram fundados e, com eles, a urbanidade (Fedatto, 2013, p. 109).

Nesse caso, a configuração da cidade brasileira surge dentro de um sistema antagônico intencionado para impor certo modelo. Sobre esse aspecto da modelização dos ambientes e das pessoas, Gomes-da-Silva (2015a, p. 44) afirma que “modelizar é conflituoso, há forças opostas, lutando umas contra as outras, para imprimir suas modelações. E há modelos hegemônicos que se estabelecem devido ao grau de submissão dos sujeitos sociais”.

Com base em seus antecedentes, a configuração 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 das invasões bárbaras e a convivência cristã, com mulçumanos e hebreus, podem ser considerados a gênese da maioria dos traços das cidades brasileiras (Veríssimo; Bittar; Alvarez, 2001).

O Brasil é um país de cidades novas, com a maior parte de seus núcleos urbanos oriundos do século passado. Salientam-se cidades, porém, que já existem há

muito tempo. Contemporâneas dos primórdios da colonização, algumas delas já têm mais de quatrocentos anos. Poucas são as cidades brasileiras, contudo, que ainda apresentam características pertencentes ao passado (Abreu, 2011).

A partir de Marx (1980), podemos situar 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 português³². A cidade brasileira 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.

Todavia, 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 Pessoa³³, 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).

Na sequência, podemos visualizar dois mapas rústicos das primeiras construções da cidade. Um retrato das cidades pequenas dos séculos XVII, XVIII e XIX (Lucena; Canuto, 2011). A partir do atracadouro (embaixo à direita), existe um aclave em direção à Ladeira de São Francisco que fora a primeira rua povoada e que 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).

As figuras 6 e 7 explicitam que, com o crescimento das cidades e das vilas, uma prática comum seria um modelo das cidades coloniais brasileiras: um

³² 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, Murillo. **Cidade brasileira**. São Paulo: Editora da USP; Melhoramentos, 1980.

³³ A cidade objeto de nossa perquirição e que abordaremos com mais profundidade e minúcias na próxima seção e nos capítulos seguintes. Fazemos essa menção por João Pessoa, terceira capital mais antiga brasileira, por ser raramente mencionada nas obras consultadas até aqui. Ou, quando citada, é de forma sucinta e aligeirada.

aglomerado de casas e igrejas com a paisagem agreste à sua volta, sem a presença dos muros e portões.



Figura 6. Gravura de João Teixeira Albernaz I
Lucena e Canuto (2011).
Fonte original: Diogo Moreno (1612).

Destacam-se as ruas das vilas e cidades, a maioria de chão batido, de pequeno trânsito de carroças, 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).

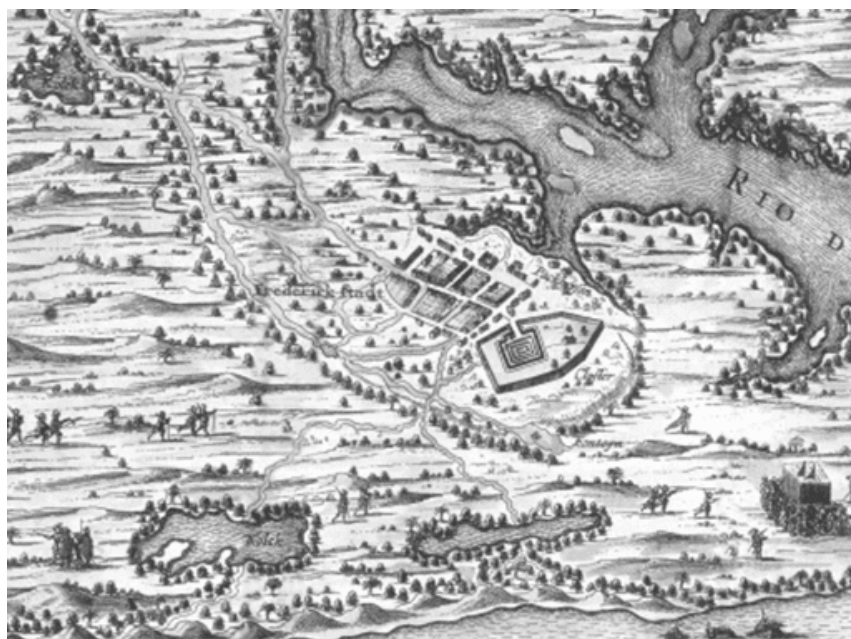


Figura 7. Ilustração: João Pessoa-Paraíba³⁴ (1634)
Fonte: Reis Filho (2000).

Sobre suas características, em geral, a configuração da cidade brasileira é irregular³⁵ – 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, Parahyba (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). É nesse contexto econômico e cultural de uma ordem social civilizadora que Gomes-da-Silva (2012b) identifica o

³⁴ 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, situava-se dentro dos domínios portugueses. Fundada com planta em xadrez, já utilizando os padrões de regularidade recomendados pelas ordenações Filipinas. Ver mais em: 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**, Brasília, DF, v. 81, n. 198, p. 366-379, 2000.

³⁵ Com as cidades medievais, sob a acomodação em terrenos acidentados e 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).

processo de configuração de uma sociedade brasileira em processo de aburguesamento que rompe com as tradições coloniais para absorver condutas sociais que moldavam um novo estilo urbano.

Foi por causa dessa situação nacional que começou a impor-se, não apenas como superação da situação colonial, mas também como transplantação dos modelos sociais das nações modernas, que a conduta social iniciou sua transformação. Na intenção de organizar a sociedade nacional, novos valores foram introduzidos, tais como: riqueza, prosperidade, racionalidade. Havia-se iniciado, no horizonte cultural, a adaptação do código de conduta às exigências de uma nação “independente”, “moderna” e, portanto, burguesa (Gomes-da-Silva, 2012b, p. 183).

As origens urbanas dos séculos XIX e XX, além de outra implantação, têm traços mais regulares com terrenos 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 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 se expandir velozmente em função da implantação do modelo de produção industrial e da expansão do comércio (Robba; Macedo, 2010). Segundo Santos (1993), 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, ao mercado interno. A posteriori, expandiu-se e se tornou o núcleo do trabalho assalariado.

Por meio de Gehl (2017), podemos entender que as cidades antigas e tradicionais até a metade do século XX, a vida urbana tinha uma configuração natural. Hoje, em várias partes do mundo, e no Brasil não seria diferente, a vida na cidade não é mais natural; contudo, há 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 dos efeitos da urbanização, as ruas não podiam mais ter configurações estreitas e tortuosas, mas, sim, configurações largas e arborizadas, para atender ao tráfego crescente.

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 um tríplice inspiração urbana. *Boulevards*³⁶ e *parkways*³⁷ são abertos (Robba; Macedo, 2010).

Em síntese, no Brasil, durante o século XX, um gigantesco número de cidades nasceu, cresceu e se desenvolveu, assumindo novas configurações urbanas. A influência europeia se deu também no plano da configuração corporal, pois a introdução da ginástica europeia no Brasil (1808-1930), precisamente a alemã, a sueca e a francesa, com certo apoio do estado, imperial ou republicano, acontecia em detrimento da prática corporal da capoeiragem³⁸, essa dança de ponta à cabeça, que se distanciava de toda a lógica racional europeia e, por conseguinte, inapropriada ao projeto econômico-pedagógico da industrialização, urbanização, ou seja, de adaptação à modelização dos “países cultos”. Tal modelização se caracterizava como uma conduta corporal burguesa que se opunha ao erótico, ao festivo, ao popular, ao tradicional, aos sentimentos expressivos e espontâneos (Gomes-da-Silva, 2012b).

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 do lazer contemplativo do passado. Os jardins e parques passam a ser utilizados para a prática de atividades físicas, esportes e lazer em diferentes idades, “permitindo a observação do convívio democrático de diversas classes sociais, atletas de fim de semana, criança em seus jogos infantis ou grandes famílias em seus piqueniques” (Veríssimo; Bittar; Alvarez, 2001, p. 84).

³⁶ Avenida ampla e arborizada.

³⁷ Vias públicas.

³⁸ “A capoeiragem, como conduta motora popular e de resistência, foi criminalizada. Uma cultura corporal afro-brasileira, negra, que possuía a gestualidade de uma ociosidade mística maliciosa, era o contraponto de uma cultura corporal europeia, branca e civilizada, com movimentos úteis e despidos de emoções” (Gomes-da-Silva, 2012b, p. 307).

Foi assim que, segundo estudos de Feix (2003) e Cunha, Mazo e Stigger (2010), as práticas corporais e esportivas começaram a tomar lugar nas praças públicas de Porto Alegre, por exemplo. Com a criação do Serviço de Recreação Pública (SRP – 1926), algumas praças foram denominadas “Praça de Desportos”; à medida que passaram a ser utilizadas pelas unidades escolares, tornando-se uma extensão destas, passaram a se chamar Praças de Educação Física, com o apoio e trabalho de instrutores de Educação Física.

Isso ocorria na medida em que a necessidade e o interesse de investimento institucional em educação, esporte e recreação eram prementes, influenciados pelo movimento mundial, que poderia ser um meio de prevenção da delinquência juvenil. Além disto, a demanda de trabalhadores para a prática de esporte que se popularizava pela conquista maior do tempo livre e a preocupação com as crianças que careciam de lugar para brincar, davam às praças *status* de lugar adequado para este fim. Então os espaços deveriam ser dotados de equipamentos apropriados e recursos humanos que organizassem as práticas corporais e esportivas que ali seriam desenvolvidas (Cunha; Mazo; Stigger, 2010, p. 13).

Nesse período histórico, há um investimento em parques e praças como locais de prática de atividades esportivas em prol de uma concepção de urbanização mais moderna em detrimento de uma concepção urbana mais antiga que priorizava uma funcionalidade de embelezamento dos parques e das praças.

Cidades como Belo Horizonte, Porto Alegre, Rio de Janeiro e São Paulo, por meio de seus administradores públicos, vão fomentando a institucionalização de novas configurações dos espaços de lazer, gerando efeitos na prática de atividade física nas escolas, nos clubes, parques e praças, tanto para crianças quanto para jovens do meio urbano, como podemos visualizar nas Figuras 8 e 9 – jovens jogando voleibol e crianças jogando futebol:



Figura 8. “População reunida na Praça”, na década de 20, século XX. Praça Florida, Porto Alegre-RS. Acervo do CEME/ ESEF/ UFRGS
Fonte: Feix (2003).



Figura 9. Praça Gal. Osório, antiga Alto da Bronze. Início da Recreação Pública de Porto Alegre, 1926
Fonte: Feix (2003).

Todavia, a partir da segunda metade do século XX, precisamente nos anos 70, surge uma campanha nacional para o “Esporte para todos” (EPT) que propunha a democratização das atividades físicas e esportivas não apenas para atletas de alto rendimento, mas acessível às massas populares, independentemente de suas habilidades e aptidões. A implantação dessa campanha ocorre, de fato, em 1977, legitimada por meio do Plano de Educação Física e Desportos, em 1976, sob a responsabilidade do Ministério da Educação e Cultura e pela legislação do Governo

Federal à época – sob o comando dos militares³⁹ –, resultando em subjetividades e contradições no chamado Documento Básico de Campanha (Cavalcanti, 1984; Valente, 1993; Teixeira, 2009).

A partir das reflexões de Teixeira (2009), entendemos que a priorização dada pelo Documento Básico de Campanha (1977) se destinava ao controle dos corpos individuais e à regulamentação da população, sendo que havia uma série de prescrições que orientavam as condutas coletivas. Ele cita o Decálogo⁴⁰ que traduzia as perspectivas de ordem social do EPT. Vejamos na íntegra.

1. Lazer – Orientar o tempo livre para a prática esportiva com prazer e alegria, de modo voluntário e sem prejudicar as demais possibilidades educacionais e culturais.
2. Saúde – Criar oportunidades de melhoria de saúde do povo, no que se refere à prática de atividades físicas e recreativas, nas medidas possíveis e adequadas às condições locais das diferentes comunidades.
3. Desenvolvimento comunitário – Aperfeiçoar a capacidade de organização e mobilização das comunidades para o trabalho em conjunto, em mutirão e dentro do necessário sentimento de vizinhança, de bairro, de região e de município.
4. Integração social – Estimular a congregação e a solidariedade popular, dando ênfase à unidade familiar, às relações pais e filhos, à participação feminina e à valorização da criança e do idoso.
5. Civismo – Reforçar o sentimento de povo, de nacionalidade e de integração social.
6. Humanização das cidades – Criar meios de prática de esportes recreativos com participação de grande número de pessoas, para a conscientização geral quanto aos benefícios de áreas livres nos grandes centros urbanos.
7. Valorização da natureza – Orientar a prática esportiva ao ar livre, principalmente das crianças, de maneira a dar valor e a preservar áreas verdes, parques, bosques, florestas, praias, rios e lagos etc.
8. Adesão à prática esportiva – Criar oportunidades e atividades esportivas improvisadas, de modo a ampliar o número de praticantes, diversificar esportes a serem praticados e aumentar o uso das instalações e áreas já existentes.

³⁹ Concorde com Cavalcanti (1984), Valente (1993) e Teixeira (2009) sobre algumas sutilezas que o Documento Básico de Campanha trazia a respeito de alguns temas, como comunidade, humanização e natureza; porém, um dos objetivos do programa Esporte Para Todos era implantar uma rede de fiscalização do governo militar por intermédio da prática massiva do esporte, incluindo outros termos, como civismo, nacionalismo, unidade familiar etc.

⁴⁰ Essas orientações do Decálogo constituíam técnicas de controle social, “que tinham a função de espalhar no corpo social a ideia dos benefícios resultantes de seu envolvimento nas práticas corporais. Eram possibilidades de lazer e de recreação oferecidas à população, através da adoção de discursos sutis, sempre ressaltando os valores humanistas agregados às atividades físicas” (Teixeira, 2009, p. 9). Ver mais em: TEIXEIRA, Sérgio. O esporte para todos: “popularização” do lazer e da recreação. **Recorde**: Revista de História do Esporte, v. 2, n. 2, p. 1-28, 2009.

9. Adesão ao esporte organizado – Motivar, através do contágio de emoções da prática com grande número de pessoas, o apoio e a participação nas atividades da Educação Física estudantil e do esporte em clubes e outras entidades.
10. Valorização do serviço à comunidade – Congregar o apoio popular às entidades públicas e privadas que participam dos mutirões esportivos (Documento Básico de Campanha, 1977, p. 14-15 *apud* Teixeira, 2009, p. 8).

Chama nossa atenção alguns itens do documento que, a priori, comungam com a nossa ideia, por exemplo, de uma cidade mais humana e do encontro; que os espaços possam se configurar em ambientes de permanência e de divertimento. Isso significa uma necessidade de espaços e equipamentos, usos diferenciados por distintos grupos etários e gêneros, gerando uma cidade com convivências multifacetadas, ao favorecer o encontro de crianças, jovens e idosos, como discutem Franch e Queiroz (2010). Assim, é possível “resgatar a ideia do espaço público como local de encontro de diferentes que se contrapõe aos ordenamentos da cidade contemporânea, atravessada por lógicas de exclusão e segregação” (Franch; Queiroz, 2010, p. 83).

Outro ponto interessante é sobre o aumento de instalações esportivas para uma maior adesão à prática do esporte. Esse movimento já estava acontecendo antes da publicação desse documento, que ratificou os ideais expansivos da estrutura física para os esportes.

Tomemos o exemplo do estado da Paraíba com os dois maiores estádios de futebol do estado, atualmente denominados: o Ernani Sátiro (conhecido popularmente como “O Amigão”), em Campina Grande, e o José Américo de Almeida Filho (conhecido popularmente como “O Almeidão”), em João Pessoa; eles são construídos na primeira metade dos anos 70, onde já existiam os estádios Leonardo Vinagre da Silveira (1944) – localizado no bairro de Cruz das Armas – e Olímpico José Américo de Almeida (1957) – sediado no bairro dos Estados. Também se destaca a construção dos ginásios dos campuses universitários federais no final dos anos de 1970 e início dos anos 1980.



Figura 10. Foto aérea da construção do estádio Almeidão (1974)
Fonte: Stuckert Filho (2005).



Figura 11. Botafogo Futebol Clube, time da cidade de João Pessoa. Inauguração do estádio Almeidão contra o Botafogo de Futebol e Regatas, do Rio de Janeiro (1975)
Fonte: Baú do Botafogo da Paraíba. Disponível em:
<https://baudobelo.blogspot.com/2017/04/botafogo-na-inauguracao-do-almeidao-em.html>.

A partir de 1975, os jogos de futebol do campeonato paraibano deixam de acontecer no Estádio Olímpico e se consolidam no Estádio da Graça, no bairro de Cruz das Armas; e no Estádio Almeidão, no bairro do Cristo Redentor. É nesse contexto que surge o DEDE⁴¹ (Departamento de Educação Física e Desportos), vinculado ao Ministério da Educação e Cultura, que passa a abrigar escolinhas e sediar campeonatos escolares e universitários nas mais diversas modalidades

⁴¹ No começo dos anos 2000, passa a se chamar Vila Olímpica Ronaldo Marinho, em homenagem ao triatleta paraibano, falecido precocemente em acidente automobilístico. Em 2015, passa por reformas em sua estrutura e equipamentos; recebe o nome definitivo de Vila Olímpica Parahyba.

esportivas coletivas, como futsal, handebol, voleibol, e modalidades esportivas individuais, como natação, ginástica e atletismo. Fez parte desse movimento nacional de ampliação das instalações esportivas e de lazer e do aumento de adeptos para essas práticas durante a segunda metade do século XX. Foi e continua sendo uma referência da prática do esporte, da atividade física e do lazer de João Pessoa.

Outro movimento muito importante no Brasil foi o Programa Esporte e Lazer na Cidade (PELC), criado, em 2003, pelo Governo Federal, na gestão do então presidente Luís Inácio Lula da Silva⁴². O PELC se desenvolve a partir da implantação de núcleos de esporte recreativo e lazer, sejam eles localizados em regiões urbanas, rurais, comunidades e povos tradicionais e povos indígenas. É a partir da atuação dos agentes sociais e coordenadores do Programa que as manifestações esportivas e de lazer são planejadas e desenvolvidas nos núcleos.

O objetivo principal é democratizar o acesso ao lazer e ao esporte recreativo para todas as idades, incluindo pessoas com deficiência, a partir da criação de núcleos de atividades para promoção da vida saudável e da convivência social. O PELC⁴³ contribui para que o esporte e o lazer sejam tratados como políticas públicas e direitos de todos. A seguir, destacam-se os eixos centrais do PELC.

1. Implantação e Desenvolvimento de Núcleos de Esporte Recreativo e de Lazer, nas diversas regiões do Brasil, com o objetivo de garantir o direito ao acesso de qualidade a políticas públicas de lazer e de esporte, em sua dimensão recreativa, para as diversas faixas etárias, garantindo a inclusão de pessoas com deficiência.

2. Formação Continuada – ação educativa continuada de gestores, agentes sociais, lideranças comunitárias, pesquisadores, legisladores e demais parceiros atuantes na esfera pública, com vistas à formação e à implementação de políticas de lazer e de inclusão social e cultural.

⁴² O PELC esteve presente na gestão de Lula (2003-2010). Continuou na gestão da então presidenta Dilma Rousseff (2011-2016) com a manutenção do orçamento para o Ministério do Esporte (ME). Na gestão do governo Michel Temer (2016-2018), houve uma diminuição dos recursos desde a criação do ME. Com a assunção de Jair Bolsonaro em 2019, o ME lamentavelmente foi extinto, sendo reestruturado como Secretaria Especial do Esporte, vinculada ao Ministério da Cidadania, segundo pesquisa de André *et al.* (2022) sobre a produção científica do PELC em nosso país, motivada principalmente por essa reestruturação e corte de gastos para o direito social ao lazer nos últimos anos. Após o retorno à presidência da República, Luís Inácio Lula da Silva reativou o Ministério do Esporte, reorganizando os seus respectivos programas.

⁴³ O PELC ainda estimula a gestão participativa entre atores locais direta e indiretamente envolvidos, e a implementação de metodologia participativa e democrática para o desenvolvimento de políticas públicas intersetoriais de lazer e esporte recreativo. Ver mais em: Ministério do Esporte. Disponível em: <https://www.gov.br/esporte/pt-br/acoes-e-programas/programa-esporte-e-lazer-da-cidade-pelc>. Acesso em: 28 de julho de 2023, às 8h56min.

São exemplos de espaços destinados aos núcleos: praças, quadras, ginásios esportivos, campos de futebol e clubes sociais. Nesses espaços, tendo como princípio a gestão participativa e democrática, atividades de esporte e lazer e manifestações culturais e artísticas são praticadas, democratizando o acesso ao esporte recreativo e de lazer à comunidade.

Já no final do século XX e início do século XXI, a cidade de Curitiba⁴⁴, capital do estado do Paraná, destaca-se como uma marca identitária de modelo de urbanização e políticas públicas de cultura, esportes e lazer. Nos estudos de Rechia (2005; 2015), Rechia e Tshoke (2011), Oliveira e Rechia (2009), fica explícita a construção e apreciação de uma estética urbana que, estrategicamente, destaca-se 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.

Sobre a estética urbana, vamos ao encontro de Jacobs (2011) no entendimento de que a aparência das cidades e o modo como funcionam são intimamente indissociáveis. Muito mais nas cidades do que em outro lugar. É um equívoco planejar uma cidade, nos aspectos de estrutura e beleza, sem considerar a necessidade e funcionalidade dela. 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 inseridas. “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

⁴⁴ 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”, dentre outras. Ver mais em: OLIVEIRA, Marcelo Ponestki; RECHIA, Simone. O espaço cidade: uma opção de lazer em Curitiba (PR). **LICERE**, Belo Horizonte, v. 12, n. 3, p. 1-25, 2009. 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, 2005.

dimensão humana para que as pessoas possam ser convidadas pela cidade a viver mais integrada com ela. Uma cidade que possibilite mais do que a circulação de pessoas, mas, sim, que elas tenham contato direto com as pessoas que habitam o seu entorno.

De forma que a cidade seja espaço público vivo, habitado 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. 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 ocupa, na seara do lazer e do esporte (Rechia, 2005).

Ao seguir essa linha inspiradora, trago alguns e retomo outros estudos sobre o jogo e a cidade no Brasil para ilustrar possibilidades e realidades de cidades brincantes, no meio rural e urbano, com grupos sociais diferentes, sem predileção por alguma prática com muita estrutura e recursos, mas com o respeito à diversidade encontrada e com ideias para invenções e/ou resgate de jogos, para manter uma regularidade, colaborar com essa frequência e divulgar essas colaborações.

Por exemplo, o estudo sobre cidades para brincar e se sentar sob outra perspectiva do espaço público, de autoria de Meyer e Zimmermann (2020). Nessa 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 evidenciado a seguir (Mapa 3):



Mapa 3. Projeto Brincante

Fonte: Prof. Bernhard Meyer (2008). Cidades para brincar e sentar: uma perspectiva para o espaço público (2020).

Segundo Meyer e Zimmermann (2020), o brincar está intrinsicamente na memória da maioria das pessoas. Mesmo com a ideia de *playground* muito fortemente difundida ao público infantil, os caminhos percorridos podem ofertar situações de movimento brincante 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”⁴⁵ (Quadro 2):

⁴⁵ 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.

Materiais naturais: objetos elaborados com troncos, pedras e desníveis ou elevações de terreno.		As pedras medem, no máximo, 60 cm de altura e permitem uso variado.
Mudanças de pavimento: os blocos do piso intertravado podem ser trocados por aqueles com pigmentação em amarelo.		Blocos coloridos criam oportunidades para jogos.
Objetos industriais: existem basicamente dois tipos de objeto: o “estreito longo” e o “de ponto”. Enquanto o do tipo estreito 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 espaço⁴⁶.		<u>Objeto estreito e longo:</u> com cores e desenho criativo trazem alegria aos espaços.
		<u>Objeto de ponto:</u> patamares com molas – estímulo às situações de movimento.

Quadro 2. Companheiros do caminho

Fonte: Meyer e Zimmermann. Cidades para brincar e sentar: uma perspectiva para o espaço público (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 a cidade pode assumir e os efeitos dessas configurações na sua aparência (forma) e frequência (uso). É dessa forma que buscamos investigar os jogos

⁴⁶ Necessitar de mais espaço se dá pelo fato de os objetos poderem ser acessados por todos os lados, e os movimentos que eles permitem são, na maioria das vezes, de balanço e rotação.

das praças públicas: sua estética e regularidade na apreensão das modulações gestuais e sociais realizadas mutuamente e simultaneamente. Isso significa identificar os modelos de jogos inseridos no entorno social. “A estruturação é modulação contínua entre o individual e o social, já que todos movimento aprendido é aquisição de um certo estilo de movimento” (Gomes-da-Silva, 2011, p. 128).

Podemos exemplificar nas incursões realizadas por Romeu e Peret (2019) pelas cidades do Norte do Brasil, precisamente, na região amazônica. Percorreram de um lugar para o outro, de barco ou de carro, podendo levar dias e até semanas para chegar à região do médio Xingu⁴⁷. Os Asurini⁴⁸ do Xingu vivem na Terra Indígena Koatinemo, às margens das águas verdes do Xingu. Ao conhecerem o menino Arawari, puderam visitar seu habitat dentro da floresta. “É de lá que surgem brinquedos feitos de sementes, tocos de árvores e plantas: por exemplo, um cata-vento de folhas de mangueira. Já a folhagem da palmeira, gera brinquedos sonoros, apitos (Romeu; Peret, 2019, p. 14).

Romeu e Peret (2019) observaram canoas, voadeiras e barcos apostados às margens do Xingu. Nessa beira de rio, as crianças se banham e brincam. Ademais, como existem muitas pedras, de tamanhos diversos, a região, por vezes, parece um trampolim, usado para mergulhos. Elas apostam corrida de uma pedra até uma canoa esquecida na outra margem do rio e ficam amontoados nas pedras (Figura 12), saltando de forma divertida, uma de cada vez.

⁴⁷ Xingu, aliás, é o nome do grande rio.

⁴⁸ O território Asurini, que quer dizer “vermelho” e que se denomina Awaetê (“gente de verdade”), fica perto da usina hidrelétrica de Belo Monte – um empreendimento enorme e polêmico, feito para levar energia a outras regiões do país. Segundo Romeu e Peret (2019), os povos indígenas e as comunidades tradicionais da região sofrem com os impactos causados pela usina – há áreas de onde as pessoas tiveram de sair deixando suas casas, onde o rio secou ou onde o número de peixes (seu principal alimento) diminuiu consideravelmente.

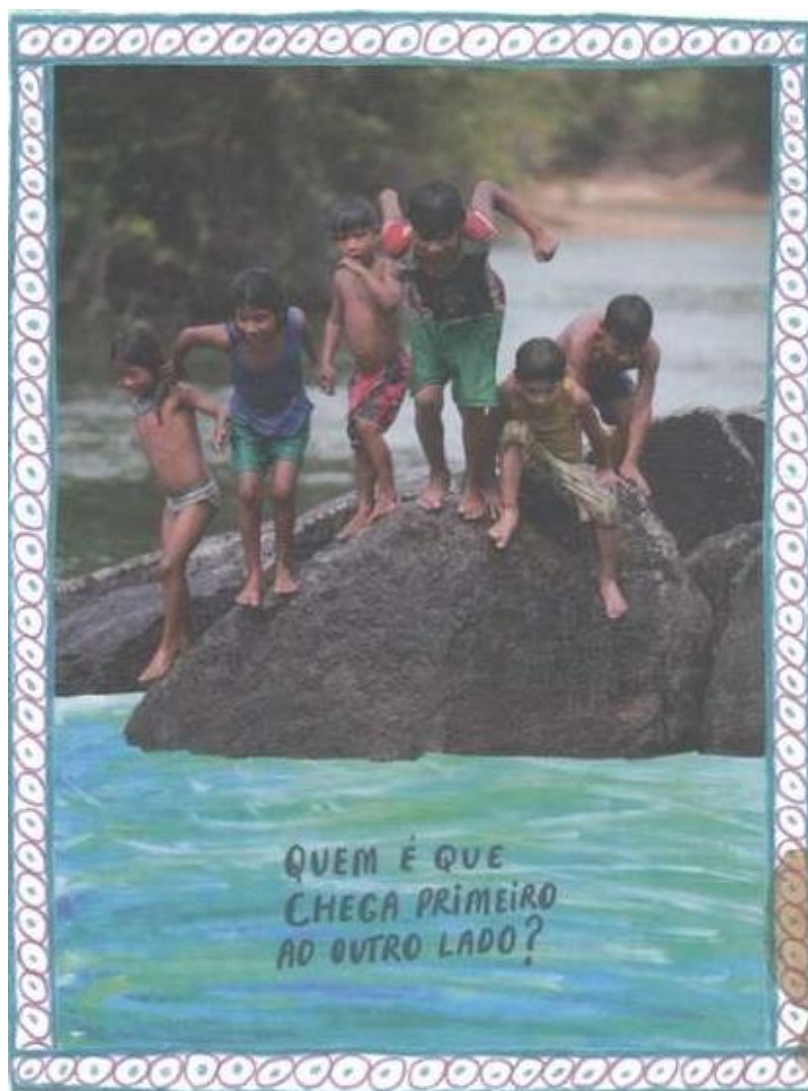


Figura 12. Crianças brincando nas pedras do rio
Fonte: Romeu e Peret (2019).

Na pesquisa de Stein (2018), precisamente sobre a atuação do Coletivo Brincantes Urbanos, enfatiza-se que se trata de um grupo formado por quatro educadoras em 2015, visando à vivência de brincadeiras em praças públicas na periferia, ao propor experiências de pertencimento à cidade e a criação de uma rede *on-line* de educadores brincantes da Zona Sul de São Paulo. Esse coletivo atua em quatro eixos: brincadeiras tradicionais e reinvenções das culturas da infância; brincadeiras na natureza; brincar de fazer – confecção de brinquedos; formação brincante. No tocante às ações com brincadeiras tradicionais, os educadores ocupam espaços com cantigas de roda, jogos com corda, de elástico, de correr, de taco, com objetos simples, “mas provocativos aos que passam pela ocupação, se sentem seduzidos e brincam juntos” (Stein, 2018, p. 59).



Figura 13. Ação do Coletivo Brincantes Urbanos na Praça Campo Limpo-SP
Fonte: Brincantes Urbanos (2015). Disponível em: <https://brincantesurbanos.blogspot.com/>
Acesso em: 12 de junho de 2023.

Oliveira *et al.* (2010a), a partir do projeto “Brinquedos e brincadeiras potiguaras: identidade e memória”, fornecem-nos um grande e rico arcabouço dos jogos tradicionais infantis nas diferentes cidades do Rio Grande do Norte. Apresentam imagens das ações infantis, das brincadeiras e certos brinquedos que compõem o rol de jogos tão importantes nas relações e na construção do ser humano. A brincadeira pode acontecer em qualquer espaço, interno ao externo, do doméstico ao parque de lazer. Fazer, inventar ou praticar um jogo na rua, na calçada, na praça, na escola, na lama. Em espaços aquáticos, como praias, rios, açudes, lagoas e nas piscinas.



Figura 14. Brincadeira do esconde-esconde na calçada da rua
Fonte: Oliveira *et al.* (2010).

Os lugares estão presentes e inúmeras brincadeiras aparecem, possibilitando interação, alegria, relacionando a produção cultural e a relação com o outro. As crianças ao brincarem, indicam que gostam de brincar em vários espaços, dando significados e sentidos diferentes ao local onde brincam e aos objetos que dispõem a sua volta (Oliveira *et al.*, 2010, p. 63).

Esses lugares habitados para jogar acontecem, independentemente da existência ou não de espaços mais “adequados” para se praticar jogos ou esportes, como um ginásio, uma praça equipada ou um parque com quadras, segundo estudo de mapeamento de Gomes-da-Silva *et al.* (2018). Os autores identificaram diversas brincadeiras em diferentes espaços das comunidades, como podemos citar a seguir.

- a) Ruas: Travinha, Carrinho de brinquedo, bola de gude, pião, pula corda, pipa, Frescobol, Corrida de bicicleta, Amarelinha, Cabo de guerra, Carrinho de puxar, loiô, Carro de mão, Corrida, Corrida de pneu, Trenzinho, Desenhar na areia, brincar de ônibus.
- b) Terrenos baldios: Travinha, Voleibol, Acrobacias, lançar disco, pendurar-se na árvore, Escalar barreira, desenhar na areia.
- c) Praças: Dominó, Baralho, Pipa, Quebra cabeça, Futebol de pregos, Amarelinha, loiô, Corrida, Trenzinho.
- d) Rios: Acrobacias, Brincar de luta.

Esses exemplos de configuração em algumas cidades brasileiras nos ajudam a entender o modo de interagir com o mundo, visto que a configuração é influenciada ao mesmo tempo em que influencia desde os dispositivos emocionais, esquemas de ação e hábitos motores e cognitivos até o posicionamento ético-político no horizonte social, com suas disputas econômico-culturais (Gomes-da-Silva, 2015b).

Apesar do cotidiano conflituoso da cidade, com seus problemas urbanos e contrastes sociais, como a violência no trânsito, brigas entre facções do tráfico de drogas, confronto entre torcidas organizadas, desigualdade habitacional, insegurança alimentar, instabilidade econômica, doenças emocionais, isolamentos sociais, é um tanto equivocado reduzir a riqueza das situações de movimento da vida urbana a esses aspectos. Corroboramos com Stigger, González e Silveira (2007) de que a cidade é um lugar também de jogos e brincadeiras, de apostas e torneios, de esportes profissionais e peladas, em praças, quadras, ruas e campinhos espalhados pelo território urbano. Lugar onde as pessoas trabalham e se divertem.

É o que continuaremos a seguir com uma atenção mais detalhada nas configurações da cidade de João Pessoa, apesar de já estarmos fazendo relações com ela em várias oportunidades durante o texto.

4.3 Exemplos de modelizações e modulações da capital da Paraíba: a cidade de João Pessoa

Por meio de Nogueira (2000), afirmamos que João Pessoa é, como toda outra cidade, fruto de uma realização humana, uma criação que foi sendo moldada ao longo de um processo histórico e que ganhou materialização diferenciada, em função de determinantes históricos específicos.

Como boa parte das cidades brasileiras, grandes e pequenas, construídas sob o signo da funcionalidade econômica de cada período histórico, João Pessoa começou a ser edificada em 1585; por questões de defesa, sua ocupação urbana⁴⁹

⁴⁹ A partir dos primeiros tempos da cidade de Nossa Senhora das Neves, sempre se fez presente a marcação do espaço urbano, repartido entre o rio Sanhauá e a colina, bem como os bairros adjacentes. Isso demonstra historicamente que João Pessoa não é uma cidade marítima. Nascida entre o outeiro e o rio, só muito recentemente buscou o caminho do mar (Cabral, 2010).

teve um caráter singular: “foi iniciada a uma considerável distância da orla marítima, mais precisamente à margem direita do Rio Sanhauá” (Nogueira, 2000, p. 109).

O território desmembrado da capitania de Itamaracá no último quartel do período quientista na colônia Brasil, favoreceu a fundação de uma cidade por determinação do rei Felipe II da Espanha e Felipe I de Portugal, à margem direita do rio Ciroi, depois Sanhauá, afluente do rio São Domingos, como chamavam os portugueses, posteriormente mudado para Rio Parahyba, seguindo tradição potiguar. Construiu-se, pouco a pouco, o corpo da cidade, constituído de cadeia, ruas, pelourinho, ermidas, igrejas e outros componentes que se fizeram necessários (Silva, 2009, p. 13).

Isso foi resultado das imposições do antigo sistema colonial: a cidade foi criada para promover a acumulação primitiva de capital e atender às exigências da metrópole europeia. O caráter dessa ocupação foi, sem dúvida, o que dominou toda aquela área oriental nordestina, ou seja, tinha por base a exploração de cana-de-açúcar em grandes unidades produtivas, conhecidas como engenhos (Nogueira, 2000)⁵⁰.

Embora grupos indígenas já estivessem habitando terras, a história da Paraíba se define a partir de 1574, ante a criação pela coroa portuguesa, da Capitania Real da Paraíba do Norte, desmembrada de Itamaracá. Assim, a referida capitania paraibana derivou de razões militares, geopolíticas e econômicas. Sua concretização demorou onze anos 1574-1585, conforme Mello (2010).

Em fins de 1584, com a chegada ao litoral dos índios tabajaras, os portugueses se aliaram a estes para prevalecer sobre a coligação franco-potiguar em acordo com Martin Leitão, ouvidor de Olinda e chefe da expedição, em parceria com o Capitão Mor João Tavares e o comerciante Frutuoso Barbosa, que escolheram sítio para edificação da cidade que fora o ponto central da nascente capitania (Mello, 2010).

Por conseguinte, a fundação de João Pessoa (1585)⁵¹ marca o fim das lutas empreendidas pelos portugueses contra franceses e indígenas potiguaras, que disputavam a posse do litoral paraibano. Ocorre que o chefe Piragibe “braço de peixe”

⁵⁰ Segundo Nogueira (2000), João Pessoa teve, portanto, uma dupla função: administrativa e comercial, e se transformou logo em um centro de referência no cultivo da cana-de-açúcar, produto principal da colônia.

⁵¹ Minha intenção não é registrar todos os fatos históricos da fundação de João Pessoa. Contudo, faz-se necessário trazer à tona as origens para compreender suas influências, traços e mudanças na sua configuração enquanto cidade ao longo do tempo. Ver com mais detalhes em: CABRAL, Heitor (org.). **História da Paraíba e sua capital**. João Pessoa: Imprell, 2010. AGUIAR, Wellington Hermes Vasconcelos de; MELLO, José Octávio de Arruda. **Uma cidade de quatro séculos: evolução e roteiro**. João Pessoa: Fundação Cultural do Estado da Paraíba, 1989.

estava em guerra com os Potiguaras, cujos remanescentes, hoje, vivem na cidade de Baía da Traição-PB. Foram necessárias cinco investidas com os nativos para a fundação da Paraíba. No dia 5 de agosto⁵², fora consolidada a trégua com os indígenas e, como naquele dia era consagrada a Nossa Senhora das Neves, a terra conquistada recebeu essa denominação (Farias, 2010).

O ano de 1585 marca, ademais, o início da colonização da várzea do Rio Paraíba. A capital da Paraíba, fundada com o nome de Nossa Senhora das Neves, recebeu a denominação de Filipéia em homenagem a Filipe II da Espanha (1588), que reinava também sobre Portugal. Durante o domínio holandês⁵³ (1634-1654), chamou-se Frederickstad (Frederica), em homenagem ao príncipe Frederico. Após a expulsão, denominou-se Parahyba, nome mudado para João Pessoa, em 1930, posteriormente ao assassinato do ex-Presidente João Pessoa, na confeitaria Glória, no Recife-PE.

Em considerável parte do século XIX, a ótica percebida da cidade da Paraíba é de uma cidade de configuração pequena, carente de equipamentos urbanos com destaque por sua paisagem natural com aspectos peculiares e mínimas edificações (Aquino, 1989). Dessa forma:

Poucas eram as ruas calçadas e a ocupação do espaço urbano era descontínua, ficando frequentemente, entre os prédios, grandes intervalos desabitados. As casas residenciais eram modestas, segundo uma arquitetura típica das residências coloniais e despidas de muitos dos básicos necessários a prédios urbanos destinados a moradias. Poucos sobrados que ostentavam a imponência da sua arquitetura e o status mais elevado de seus moradores. Logo depois do centro iniciavam-se os sítios, alguns deles com vários hectares, o que bem demonstra a origem rural da urbe e que perduraria por todo o século XIX. E logo depois a mata emoldurava a pequena cidade, às vezes seccionando-a, isolando pequenos conjuntos de habitações,

⁵² Após a inauguração do Museu da Cidade de João Pessoa, no dia quatro de novembro de 2021, voltou à tona um debate historiográfico sobre a data correta. A recente proposição tratada pela historiadora Sílvia Brito, que apresentou uma tese de doutorado na Universidade de Salamanca, na Espanha, defende a data de quatro de novembro. O historiador do Instituto Histórico e Geográfico da Paraíba (IHGP), Jean Patrício, corrobora dessa tese e defende uma revisão histórica sobre essa confusão de datas, pois dia cinco de agosto ocorrera da paz selada entre os povos indígenas, contudo a ocupação urbana só viria em novembro. Ver mais em: ALBUQUERQUE, Alexandre Macedo. **Museu da cidade**: um novo conceito de memória da capital paraibana. João Pessoa: A União, 2021.

⁵³ Vale destacar que, enquanto os holandeses deixaram legados arquitetônicos e urbanos na vizinha cidade do Recife, leia-se sobrados, jardins, pontes e palácios, em nossa cidade, permaneceram vinte anos, oito desses sitiados na Fortaleza de Santa Catarina – com a restrita contribuição no seio cultural por meio de relatórios da capitania por Elias Herckman, Van der Dussen, Verdonck e Carpenter, assim como as pinturas de Franz Post (paisagista) e Albert Eckhout (antropólogo). Conferir: MELLO, José Octávio de Arruda. A defesa da terra – Paraíba sob o domínio holandês. In: CABRAL, Heitor (org.). **História da Paraíba e sua capital**. João Pessoa: Imprell, 2010.

que passavam a constituir povoados quase que independentes (Aquino, 1989, p. 75).

Esse cenário já era motivo de preocupação, conforme descrito no icônico relatório do Presidente da Província, Beuparepaire Rohan⁵⁴, datado de 1858⁵⁵, em que os traços e construções na cidade não tinham planejamento algum. Quer em relação aos alinhamentos, quer em relação aos nivelamentos. Cada um edificava ao seu bel prazer, resultando, assim, em labirintos nos quais a cidade se configurou. A cidade era no início da segunda metade do século XIX um aglomerado urbano acanhado, pequeno e pobre.



Figura 15. João Pessoa mais vegetal que urbana ainda no século XIX
Fonte: Mello (1990).

⁵⁴ A contribuição desse importante gestor da urbanização de João Pessoa se consolida, principalmente, pelo § 6º do Artigo 5º da Lei nº 22, de 15 de outubro de 1857, autorizando o levantamento da planta da cidade com o alinhamento das ruas e **praças**. Isso também implicou em melhorias futuras no nivelamento geral da cidade, sistema de esgotos, tráfego e abertura de novas ruas. Ver mais em: BEUPAREPAIRE ROHAN, Henrique. Embelezamento da capital e abertura de novas ruas. In: AGUIAR, Wellington; MELLO, José Octávio de Arruda. **Uma cidade de quatro séculos: evolução e roteiro**. João Pessoa: Fundação Cultural do Estado da Paraíba, 1989.

⁵⁵ Reproduzido por PINTO, Irineu. **Datas e notas para a história da Paraíba**. 2. ed. João Pessoa: Editora Universitária, 1977.

A posteriori, Ambrósio Leitão da Cunha pretendeu atenuar os contrastes urbanísticos propensos a deformações com o fim de garantir uma face da cidade com agradáveis traços. Daí a Lei nº 26, de 30 de setembro de 1859⁵⁶, por ele sancionada (Almeida, 1982).

Tal como hoje, as áreas que integravam a cidade eram distribuídas de acordo com sua estrutura topográfica, com a saliência de uma parte alta e de uma parte baixa. A parte baixa, mais conhecida como Varadouro, era onde se concentrava o porto e grande parte do comércio. Na parte alta⁵⁷, localizavam-se os principais edifícios ocupados com a administração, igrejas, conventos e residências (Aquino, 1989), compreendendo os bairros de Tambiá e Trincheiras (Mello, 2010).

Apesar dessa distinção topográfica, a cidade da Parahyba do Norte comportava, na passagem do século XIX para o século XX, em sua cidade alta: 28 ruas, 7 travessas, 20 becos, 10 praças, 2 fontes públicas, 3 conventos, 11 igrejas, 10 edifícios públicos, 2 edifícios particulares, 1 cemitério, 1 jardim público, 44 sobrados, 382 casas de palha, com 28 destas por trás da Rua das Trincheiras. Em sua cidade baixa: 31 ruas, 9 travessas, 13 becos, 10 praças, 2 fontes públicas, 2 igrejas, 13 edifícios públicos, 2 edifícios particulares, 1 cemitério, 50 sobrados, 361 casas de palha, com 16 destas localizadas em uma ladeira (Gomes Jardim, 1910).

A capital paraibana do fim do século XIX apresenta como elementos formadores do seu espaço público ruas, travessas, becos, campos, praças, pátios e largos. Esses são espaços característicos da cidade desse momento, revelando muito das heranças da colônia e do império que ainda persistem nas formas urbanas à época. Convive-se, assim, com a intensificação das intervenções que se estruturam no contexto oitocentista (Almeida, 2006). A autora ainda explica que:

Dentre esses espaços encontram-se áreas públicas cujas funções naturais se remetem à passagem, e outras à permanência. Nesse contexto, os largos, pátios, campos e praças, são, por definição, locais

⁵⁶ A lei visava a disciplinar a construção dos imóveis; continha disposições sobre a altura e a largura de fachadas e janelas, compreendendo as casas de um andar e sobrados. Ela também prescreveu normas relativas aos projetos de construção das calçadas, que deveriam ser revestidas com pedras lajeadas. Ver mais em: ALMEIDA, Maurílio Augusto de. Cidade da Paraíba – 1859 – “Um pequeno aglomerado urbano”. In: AGUIAR, Wellington; MELLO, José Octávio de Arruda. **Uma cidade de quatro séculos**: evolução e roteiro. João Pessoa: Fundação Cultural do Estado da Paraíba, 1989.

⁵⁷ Por ser a área mais valorizada do Centro, o espaço urbano da cidade alta passou a receber, além dos principais equipamentos do poder público, um comércio de maior porte e atividades de prestação de serviços oferecidos por profissionais liberais que ali instalaram seus escritórios e consultórios médico-odontológicos (Nogueira, 2000).

de permanência, enquanto ruas, travessas, becos e ladeiras são, sobretudo, trajetos. Nesse momento da história da cidade, as funções naturais desses espaços sofrem transformações, emergem novas formas de apropriação e as ruas passam a abrigar aglomerações e novos usuários (Almeida, 2006, p. 65).

Segundo Almeida (2006), em sua maioria, as denominações desses espaços referenciam às configurações com características coloniais remanescentes da cidade, reforçando as heranças formais e de uso. Tanto o substantivo que as apresenta – ruas, largos, travessas, praças, becos etc. – quanto aos adjetivos que as nomeiam de forma mais específica e singular – marcam nos espaços urbanos as características desse momento, em que os habitantes, o cotidiano e os elementos urbanísticos dão nomenclatura à cidade.

Gomes Jardim (1910)⁵⁸ realizou um inventário das denominações dos espaços urbanos da cidade da Parahyba na passagem do século XIX para o século XX para além do quantitativo⁵⁹ citado anteriormente. Apresentaremos, precisamente e intencionalmente, os espaços urbanos (Quadro 3):

CIDADE ALTA	CIDADE BAIXA
Pátio do Palácio ⁶⁰	Largo Dom Pedro II ⁶¹
Campo do Comendador Felizardo ⁶²	Largo da Gameleira ⁶³
Comendador Silvino da Cunha	Pátio da Alfândega
Campo do Conselheiro Henriques ⁶⁴	Pátio de São Frei Pedro Gonçalves
Coronel Luiz Ignacio	Largo da Viração
Largo do Erário ⁶⁵	Campo do Conselheiro Diogo ⁶⁶
Pátio das Mercês ⁶⁷	Largo da Cadeia Nova

⁵⁸ Ver: GOMES JARDIM, Vicente. A cidade da Paraíba na passagem do século. **Revista IHGP**, Parahyba, n. 2, 1910.

⁵⁹ Chama nossa atenção que, não obstante, a cidade baixa, por ter nascida antes da cidade alta, não tinha nenhum convento e sem jardim a um público. Porém, demarcavam-se ruas, travessas, becos, edifícios públicos, prédios com sobrados e casas de palha com números bem semelhantes. Fontes públicas, edifícios privados, cemitério e praças com esse mesmo quantitativo. Em comparação desproporcional à área mais baixa, as igrejas se consolidaram na área mais alta da cidade.

⁶⁰ Atual Praça Venâncio Neiva (Pavilhão do Chá).

⁶¹ Atual Praça 15 de novembro.

⁶² Atual Praça João Pessoa.

⁶³ Atual Praça Álvaro Machado.

⁶⁴ Atual Praça Dom Adauto (Palácio do Bispo).

⁶⁵ Atual Praça Rio Branco.

⁶⁶ Atual Praça Pedro Américo.

⁶⁷ Atual Praça 1817.

Largo da Mangueira	Pátio do Quartel de Polícia
Pátio da Mãe dos Homens ⁶⁸	Largo do Sobradinho
Largo da Matriz	Largo do Sanhauá

Quadro 3. Denominações dos espaços urbanos da cidade da Parahyba.

Fonte: Gomes Jardim (1910).

Esse quadro explicita que, nos anos finais século XIX e iniciais do século XX, a predominância dos nomes e dos espaços públicos de João Pessoa era de largos, pátios e campos, que, a partir de então, passam a conviver com as praças. De acordo com Almeida (2006), as atribuições e formas conferidas às praças das cidades coloniais são assumidas por esses outros espaços que condensam tais significados, como podemos identificar a seguir.



Figura 16. Campo Conselheiro Diogo (Cidade Baixa), final do século XIX

Fonte: Mello (1990).

⁶⁸ Atual Praça Antônio Pessoa.



Figura 17. Pátio das Mercês (Cidade Alta), início do século XX
Fonte: Stuckert Filho (2004).



Figura 18. Pátio do Palácio (Cidade Alta, 1906)
Fonte: Stuckert Filho (2004).



Figura 19. Pátio Mãe dos Homens (Cidade Alta, 1910)
Fonte: Stuckert Filho (2004).

A capital da Paraíba se organizou melhor como espaço físico e social urbano a partir dos anos finais do século XIX, por meio da ativação econômica e da introdução de serviços públicos que ultrapassam o tempo colonial. Mello (1990) sintetizou, do ponto de vista cronológico, três fases importantes, as quais são evidenciadas na sequência.

- 1) Período 1888/1896 – Administrações de Gama Roza (1888/1899) e Álvaro Machado (1892/1896), cuja mentalidade de modernização no Império e se sobrepõe a outros administradores do tempo.
- 2) Década de 1910 a 1920 – Administrações João Machado (1908/1912) e Camilo de Holanda (1916/1920) lançarão as bases da redefinição do espaço urbano da cidade de João Pessoa.
- 3) Década de 1920 – Um dos períodos mais dinâmicos de toda a história da Paraíba, por meio das administrações estadual e municipal de Solon de Lucena e Walfredo Guedes Pereira (1920/1924) que anteciparão o caráter urbano da administração João Pessoa (1928/1930).

É no período dos anos 1930 do século XX que ocorre a penetração da industrialização no Brasil – e, conseqüentemente, uma crescente urbanização das cidades brasileiras. Em João Pessoa, fora um período marcante para melhorias urbanas nas áreas da saúde e infraestrutura. Além da implantação dos serviços de telefonia (1905), rede de distribuição de água e energia elétrica (1912), transporte

público – bonde (1914) e implantação de espaços livres públicos, como praças, parques e vias arborizadas com o objetivo de higienizar e embelezar a cidade, foi possível proporcionar lazer para as pessoas (Pizzol, 2005) e novas formas de divertimento, dentre elas os esportes, uma onda de origem inglesa que animava o Brasil e se refletia em João Pessoa.

No esporte, times de futebol, provas de corrida e o remo⁶⁹ faziam parte do rol de grupos de pessoas na vida cidadina. Novos espaços eram criados e habitados a partir da prática esportiva (Lucena; Canuto, 2011). Mello (1990) cita as atividades esportivas dessa época: além do futebol e do remo, refere-se ao pedestrianismo⁷⁰, à ginástica e ao “ring” de patinação na Praça Venâncio Neiva (Pavilhão do Chá), que abandonavam o aristocratismo senhorial das corridas de cavalo, como podemos ver a seguir.



Figura 20. Antigo Prado⁷¹ Paraibano, em Jaguaribe, bairro de João Pessoa (Início do século XX)

Fonte: Stuckert Filho (2004).

⁶⁹ Desenvolvido na bacia do rio Sanhauá.

⁷⁰ Grandes caminhadas, esporte de longas marchas, corridas a pé.

⁷¹ Pista para corrida de cavalos, hipódromo.

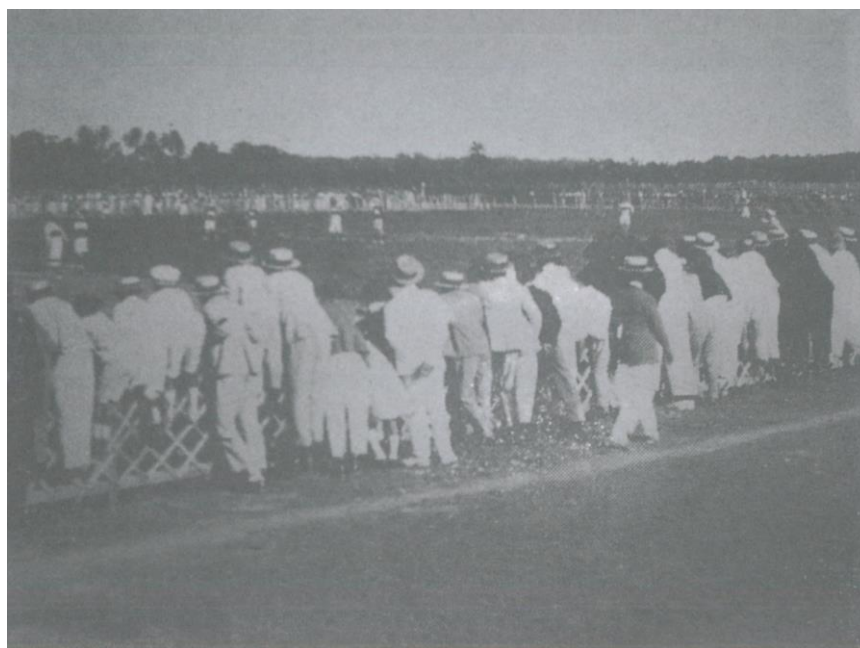


Figura 21. Público assistindo a uma partida de futebol na cidade de João Pessoa nas primeiras décadas do século XX
Fonte: Revista Era Nova (1921).

É notório, a partir das figuras expostas, que as configurações pessoais e paisagísticas de João Pessoa no começo dos anos 1920 se definiam como um processo de aburguesamento com suas vestimentas brancas e longas, chapéus palhetos e uma predominância masculina nos ambientes. Não era comum, no início do século XX, ver-se homens com trajes esportivos – leia-se shorts e camisetas. Afora os jogadores, todos usavam chapéu de aba, terno e sapatos. “O que nos permite pensar que muito do que nós vemos presente no nosso jeito de vestir hoje em dia foi introduzido pela prática esportiva. Por exemplo, o uso da camiseta regata, o tênis, o boné etc.” (Lucena; Canuto, 2011, p. 19).

Ao prosseguir com as configurações, esta mesma cidade vai crescendo e novos bairros surgem fora do perímetro central; novas avenidas são criadas nas primeiras décadas do século XX, como a avenida João Machado, a avenida Maximiniano de Figueiredo, além das praças da Independência (1922) e Praça Vidal de Negreiros (1924), bem como a Lagoa dos Irerês, depois chamada de Parque Solon de Lucena (1925), hoje Parque Lagoa. Do início do século XX até os anos de 1950, áreas são transformadas no caráter arquitetônico no jeito de residir e habitar (Pizzol, 2005; Campos, 2010).

A cidade se expande para além dos bairros mais centrais e antigos, como Varadouro, Porto do Capim, Trincheiras, Jaguaribe e Torre; bairros mais populares,

como Ilha do Bispo, Cruz das Armas e Varjão; e, para o crescimento e surgimento, dos anos 50 a 70, de bairros, como dos Estados, Expedicionários, Miramar, Tambauzinho e Tambiá.

A partir dos anos 1960, intensificou-se uma nova política habitacional em que se materializou a construção dos conjuntos Castelo Branco (I, II e III), Ernesto Geisel, Cristo Redentor, Bancários, Mangabeira, Valentina de Figueiredo, dentre outros, destinados a uma população de baixa renda. Nos anos finais de 1970 e início dos anos 1980, surge um movimento de migração para os bairros da orla marítima de João Pessoa: Manaíra, Cabo Branco, Tambaú, chegando à década de 1990 até o Bessa, limite com a cidade portuária de Cabedelo (Rodrigues; Droulers, 1981; Campos, 2010).

Esse período da última década do século XX é marcado pelo começo da instalação de condomínios fechados e *shopping centers* na cidade e um intenso processo de privatização da vida social e a lógica da exclusão. Os espaços públicos, como as praças, tendem ao esvaziamento, e os moradores, principalmente de classe média e alta, refugiam-se na vida privada e com amparo da segurança. Importante frisar que não é um movimento exclusivo da capital paraibana, mas partícipe de uma nova configuração urbana brasileira (Campos, 2010).

Sobre os espaços públicos da cidade, nos primeiros anos do século XXI, 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 agrega valor ao cotidiano das cidades. Para tal, Gehl (2017) suscita espaços públicos para diferentes grupos de idade e atividades específicas. Assim, em detrimento de uma política que enfatiza locais especiais para atividades específicas, a política urbana deveria se basear nos princípios do fixo, do flexível e do fugaz ou passageiro.

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 22. Parque Solon de Lucena (Lagoa)

Fonte: <https://www.destinoparaiba.pb.gov.br/ondeir/parque-solon-de-lucena/>. Acesso em: 11 de junho de 2021, às 19h22min.

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 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 23: 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 de junho de 2021, às 19h53min.

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 24: Clube do choro dentro da programação do Projeto Sabadinho Bom⁷², Praça Rio Branco
Fonte: disponível em: <https://wscom.com.br/clube-do-choro-da-paraiba-se-apresenta/>. Acesso em: 11 de junho de 2021, às 20h20min.

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

Dessa forma, João Pessoa assume diferentes configurações. Modelagens e modulações que criam interações com o mundo natural e social. De um modelo colonial – que gerou efeitos de modos dominantes e padrões mais rígidos – a uma modelagem mais diversificada – que possibilita uma frequência mais duradoura e flexível. Ou seja, diferentes espaços geram diferentes modelos de práticas sociais e culturais. “Uma modelagem é impressa não só motora, mas também corporal, fisionômica” (Gomes-da-Silva, 2015a, p. 46).

⁷² Projeto gratuito realizado pela Prefeitura de João Pessoa aos sábados por meio da sua fundação cultural (Funjope) e faz parte do AnimaCentro. Após vários anos sem funcionar, o projeto retornou no dia 23 de abril de 2022. Fonte: **Jornal A União** – João Pessoa, Paraíba, Sábado, 23 de abril de 2022.

A modelagem de quem frequenta e pratica uma caminhada no Parque Lagoa se difere da modelagem dos viventes que estão jogando na Praia de Tambaú. Na Lagoa, há uma presença de famílias, adultos e crianças. Nos esportes da praia, há uma predominância de jovens e adultos. Por sua vez, quem usa e desfruta do gênero musical “chorinho” em uma praça pequena e histórica, como a Rio Branco, são mais pessoas de meia idade e idosas.

A modulação da cidade se difere nos modelos salientados. “A modulação é tanto motora quanto ideológica porque elas configuram emoções, de onde parte toda a coordenação de ação” (Gomes-da-Silva, 2015a, p. 52). Quem frequenta a lagoa opta pelo fim da tarde para habitar aquele espaço grande para suas atividades de corrida, para pedalar, caminhar, sentar-se nos bancos, dentre outras ações. Os usuários da praia praticam esportes mais pela manhã até o período da tarde – já que ainda tem o calor do sol –, usam o mar para banho, vivem com os pés na areia. Já no chorinho da Praça Rio Branco, as pessoas chegam perto do meio-dia e permanecem até a metade da tarde, tempo de finalização da música. É um espaço menor, mas com bastante árvores que protegem os frequentadores do recinto que vivem mais parados ou dançando no mesmo local, sozinhos e/ou acompanhados.

5 AS CONFIGURAÇÕES DAS PRAÇAS PÚBLICAS

[...] não é pela praça, onde há mais gente, outras gentes, todas as gentes,
que se participa da cidade, da urbanidade?
(Miranda Martinelli Magnoli).

O espaço público, na cidade, assume várias formas e tamanhos, podendo ser desde uma calçada a uma paisagem vista de uma janela. Ele também comporta os ambientes planejados para uso diário, cujas formas conhecidas são as ruas, os jardins, os parques e as praças. A palavra “público” indica que os locais que consolidam esse espaço são abertos e acessíveis a todas as pessoas. No entanto, esses espaços plurifuncionais, tais como praças, cafés e pontos de encontro, constituem-se uma opção diversa de possibilidade de lugares. Espaços adaptáveis mudam os próprios desenhos dentro da própria metamorfose da cidade (Alex, 2008).

Um desses espaços mutáveis é a praça. A partir do estudo de Saldanha (1993), podemos pensar na praça como um espaço amplo que se abre na estrutura interna das cidades, uma confluência de ruas ou, de qualquer sorte, uma interrupção nos blocos edificados. Trata-se de um espaço onde, em geral, encontram-se árvores, bancos e, eventualmente, monumentos. Esse espaço pode ter diferentes formas em suas variações, tanto pela própria origem quanto pela própria função. A praça integra um organismo dentro da cidade que, concomitantemente, “está” presente como um espaço clarividente oriundo do distanciamento de determinadas áreas construídas. A praça “nega” a continuidade das edificações, porém, simultaneamente, ela (praça) é, em suas devidas proporções, a essência da cidade (Saldanha, 1993).

Uma praça pode ser definida como “qualquer espaço público urbano que propicie convivência ou recreação para os seus usuários” (Foguel, 2018, p. 6). Robba e Macedo (2010, p.17) afirmam que as praças são “espaços livres de edificação, públicos e urbanos, destinados ao lazer e ao convívio da população, acessíveis aos cidadãos e livres de veículos”. Concomitantemente, “a praça não é apenas um espaço físico aberto, mas também um centro social integrado ao tecido urbano. Sua importância refere-se a seu valor histórico, bem como a sua participação contínua na vida da cidade” (Alex, 2008, p. 23).

Enquanto a rua sinaliza movimento – “por favor, siga em frente” -, psicologicamente a praça sinaliza a permanência. Enquanto o espaço de movimento diz “vá, vá, vá”, a praça diz “pare e veja o que acontece aqui”. Os componentes básicos da arquitetura urbana são o espaço de movimento, a rua e o espaço de experiência, a praça (Gehl, 2015, p. 38).

A praça como espaço de experiência se apresenta, dentro da configuração urbana existente, como um lócus privilegiado da cidade, sobretudo, pelo caráter multifuncional. Ela marca a estrutura da cidade. São espaços-sínteses da memória urbana, pois contam a história da cidade (Caldeira, 2007). Corroboramos com Robba e Macedo (2010), os quais afirmam que, por ser um elemento urbano e compor fragmentos de um mosaico espacial da cidade, a praça está muito próxima das questões sociais, formais e estéticas.

Impossível compreender as praças sem analisar o contexto urbano em que elas estão inseridas. Isso acontece, tendo em vista que é nos espaços privilegiados das praças das cidades “que vem à luz multiplicidade da sociedade, seus dramas, o confronto entre direitos de cidadania⁷³. Condensam-se as diferentes experiências sociais, exacerbam-se os conflitos, percepções e ambiguidades” (Magnoli, 2002, p. 10). Assim como foi explicado quando foi trabalhada a configuração das cidades, da mesma forma ocorre com as praças: diversas configurações disputam espaço. Há conflitos de forças antagônicas para impor determinada modelação, ao mesmo tempo em que modelos hegemônicos se estabelecem devido ao grau de submissão dos sujeitos sociais (Gomes-da-Silva, 2015a).

Em detrimento do uso coletivo dos espaços privados, leiam-se, os *shoppings centers* e os condomínios fechados, que dificultam a convivência com o diferente, a praça é um espaço democrático, caracterizado pelo livre acesso e pela heterogeneidade de usuários. Ela constitui um espaço público em que se configuram as relações sociais e é fomentada a sociabilidade urbana (Franch; Queiroz, 2010).

A ideia de praça indica um espaço público maior do que revela a cidade e tende a se confundir com ela (Saldanha, 1993). Da vida urbana mais simples e rudimentar,

⁷³ A partir do estudo de Gomes (2002), podemos compreender que a cidadania (junto com a democracia) surge de uma reorganização do território. Isso demonstra que o cidadão está, de certo modo, localizado na teia das relações sociais e inserido em uma localização espacial (cidade). A palavra “cidadão” tem origem etimológica no fato de habitar a cidade, mas não uma cidade qualquer, e sim uma cidade que se define como uma associação de pessoas unidas por laços formais e hierárquicos. Trata-se de uma cidade que dispõe de lugares próprios e públicos.

há de existir, pelo menos, uma praça que é de todos e não é de ninguém. Há sempre, na cidade, uma dimensão pública de vida coletiva. Assim, ser habitante da cidade significa ser partícipe, de alguma maneira, da vida pública (Rolnik, 1995).

Nessa direção, a praça, em nossa cultura, está vinculada ao conceito de espaço público acessível a todos os usuários, moradores ou visitantes capazes de manter uma interação livre, independentemente da classe social ou econômica. A localização da praça na cidade e a respectiva capacidade convidativa de acesso ampliam a condição dela de espaço público. A ideia é permitir uma vida pública que se manifeste de forma plena, com a praça sendo uma consolidação do convívio e voltada à inclusão (Vargas, 2008).

5.1 Exemplos de modelizações e modulações das praças referências para o mundo

No que diz respeito à existência das praças, “a praça é um espaço ancestral que se confunde com a própria origem do conceito ocidental de urbano” (Segawa, 1996, p. 31). As praças surgem, na história, em distintos contextos urbanos. As funções e as características delas mantêm uma relação com o cenário em que estão imersas e nas sociedades em que estão inseridas. Em vários casos, elas se tornaram palcos de fatos históricos relevantes, o que lhes atribui um caráter de espaço de memórias, algo muito significativo ao processo de criação de identidades coletivas (Queiroz; Franch, 2010).

As praças, nas cidades projetadas, em vários âmbitos culturais, são ligadas às mais diversas finalidades: no âmbito do espaço comum, o sentido comunitário; na seara política, a finalidade econômica; na dimensão religiosa ou militar, a vida social. Ao longo dos fatos e dos registros históricos, com a expansão e a evolução das cidades, mudou-se de forma significativa a função da praça na urbe⁷⁴.

Contudo, o enfoque social sempre caracterizou a praça. Ele permaneceu e ainda permanece como a marca mais singular de qualidade dela. Atualmente, não é incomum o acesso a livros e a publicações que resgatam as praças sagradas dos astecas ou os terraços consagrados dos incas (Saldanha, 1993); a força cívica das ágoras gregas e dos fóruns romanos (Rolnik, 1995); ou o vigor das praças medievais europeias como o grande espaço plural das manifestações populares (Robba;

⁷⁴ Cidade.

Macedo, 2010). Sobre as últimas, segundo Le Goff (1998, p. 10), “a praça pública muda de estatuto. Nada mais de fórum. Não temos mais o lugar central em que os cidadãos se encontram, na ausência de instituição urbana comum”.

Com isso, encerra-se o hábito de discutir, em conjunto, nas praças, os negócios da cidade ou os negócios privados. Quando há encontros e discussões, isso se dá com mais constância na parte anterior das igrejas, um espaço público mais desenvolvido e chamado, à época, de átrio (Le Goff, 1998). Todavia, o mercado da feira de compras resgata a tradição do fórum, assim como foi abordado no capítulo anterior.

Sobre a temática que nos move nesta investigação, o jogo toma outras conotações nos espaços citadinos do período medieval, pois os estádios da Antiguidade deixam de existir. Logo, não há mais razão para a permanência dele: o esporte se reserva à classe nobre e se consolida como um exercício militar. Se existia recreação, ocorria em circunstâncias bem distintas do período antigo. As festas e os jogos (Figura 28) participam da identidade urbana, que busca se afirmar diante da cultura camponesa. Além disso, os jovens têm uma função peculiar (Le Goff, 1998).



Figura 25. Mestre do cassone Adimari, “Jeu du “Civettino”, século XV” - Florença, Palácio Davanzati
Fonte: Le Goff (1998, p. 61).

A configuração da cidade medieval traz à tona configurações distintas: a configuração dos artesãos, a configuração dos mercadores e, por outro lado, a

configuração da praça pública⁷⁵. A vida das praças públicas trazia uma frequência do caráter não oficial e da liberdade delas. A praça pública, no fim da Idade Média e no Renascimento, formava um mundo único inserido em um mesmo ambiente de liberdade, franqueza e familiaridade em que se configurava um território próprio, principalmente em dias de festas e de feiras. Por outro lado, nos palácios, templos e instituições, reinava uma comunicação hierárquica cheia de etiqueta e polidez. Nas praças públicas, ressoava uma linguagem que reunia um número considerável de gêneros explicitados nas vozes presentes das festas populares (Bakhtin, 2010).

Outro contexto europeu de praças em épocas passadas e que comumente é citado como referências maiores de praças (Alex, 2008; Robba; Macedo, 2010) são: as *piazze*⁷⁶ italianas (abaixo e à direita); as *plazas mayores*⁷⁷ espanholas (abaixo e à esquerda); as *places royales* francesas; e as *squares*⁷⁸ inglesas.



Figura 26. À esquerda: *Plaza Mayor*, Madri (Espanha); **Figura 27.** À direita: *Piazza del Palio*, Siena (Itália)

Fonte: Robba e Macedo (2010, p. 15).

⁷⁵ Ver mais em “**A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de Francois Rabelais**”, de Mikhail Bakhtin (2010), mais precisamente, o capítulo intitulado “O vocabulário da praça pública na obra de Rabelais”.

⁷⁶ Duas vezes por ano, em 2 de julho e 16 de agosto, a *Piazza del Campo* é tomada pelo festival Palio, evento competitivo com origem na Idade Média realizado ininterruptamente desde 1656. O ponto alto do Palio são as corridas de cavalo ao redor da praça.

⁷⁷ Usos múltiplos. Em outras palavras, um cenário propício para o cotidiano, festas e cerimônias: mercado, festas reais, proclamações, poesias, canonizações, jogos de *cañas*, corrida de touros, autos de fé etc.

⁷⁸ Segundo Alex (2008, p. 57) “squares não são praças propriamente ditas. São jardins ou pequenos parques cercados e delimitados por arquitetura nos quatro lados”..



Figura 28. *Place de Vosges*⁷⁹, Paris (França). Gravura de Perelle, 1679
Fonte: Alex (2008, p. 56).

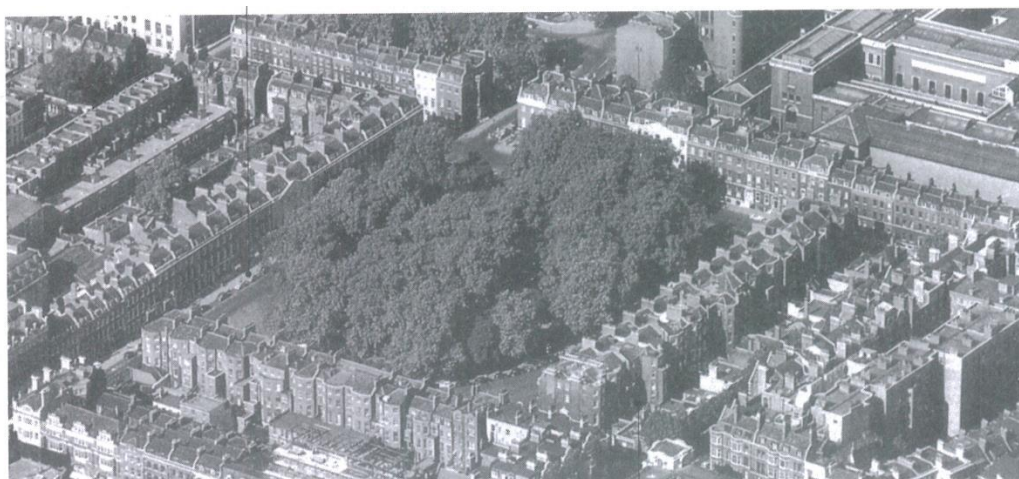


Figura 29. *Bedford Square*⁸⁰, Londres (Inglaterra). Jardins no centro dos *squares*, 1775
Fonte: Sun Alex, Projeto de Praça: convívio e exclusão no espaço público (2008, p. 57).

A partir do Renascimento, a praça se consolida em definitivo na estrutura urbana das grandes cidades da Europa, sendo uma referência de espaço, estilo de vida e bom desenho urbano. Ela recebe influências diversas e sofre mudanças na forma, função e cultura. A longa permanência da praça na cidade favoreceu o moldar não restritamente a aparência urbana local, porém, mais ainda, o modo de viver no coletivo (Alex, 2008).

⁷⁹ Praça usada por uma população diversificada: homens, mulheres, crianças, cachorros, cavaleiros, cavalos e carruagens. Acrescentamos que a gravura indica a presença de jogos nesse rol de viventes.

⁸⁰ Árvores foram introduzidas nos *squares* residenciais a partir do terceiro quartel do século XVIII, estabelecendo a moda dos jardins “paisagísticos” no centro dos *squares*. Desse modelo, surgiram crescentes e *circus*, recintos espaciais de forma geométrica semicircular ou circular voltados para um jardim central (Alex, 2008).

Nos séculos XVIII⁸¹ e XIX⁸², as sociedades europeias atravessaram profundas transformações de ordem econômica, política, cultural e social. Nesse processo de intervenção urbana que marcou a modernização das cidades europeias, as praças desempenharam funções relevantes na reconfiguração dos modelos urbanos (Queiroz; Franch, 2010).

A praça assume uma função e uma forma de partícipe de um sistema viário: lugar de passagem, entroncamento, *carrefour*⁸³ e *rond-points*⁸⁴. “Nesse contexto, a rua e a praça assumem funções distintas: a primeira torna-se o lugar da circulação e do deslocamento, e a segunda se transforma em um amplo espaço vazio” (Caldeira, 2007, p. 33). No entanto, mudanças nas políticas de intervenção urbana trazem à tona novamente a questão do espaço público.

Por conseguinte, a praça, no século XX, volta a ter o protagonismo dos espaços coletivos, sobretudo, no tocante ao resgate da qualidade urbana concretizada nas áreas centrais e históricas a partir de um alinhamento das propostas urbanas contemporâneas, com uma modelação reativa que caracterizou as grandes cidades do século vigente (Caldeira, 2007).

Ao término do século XX, as características dos projetos contemporâneos ainda estavam se configurando em novas posturas e modos de projetar essa forma urbana. As praças contemporâneas, a partir de estratégias com fins de valorização dos espaços públicos, reafirmam a própria vocação de espaço coletivo, reassumindo o papel de principal espaço da cidade (Robba; Macedo, 2010). A transição do século XX para o século XXI acompanha o ritmo da sociedade moderna. As praças e as cidades em que se inserem estão em constante processo de redefinição.

Nas cidades do início do século XXI, os espaços de lazer e cultura são diversificados e crescem os estabelecimentos fechados e/ou de uso privado. A insegurança pública, a intensificação da violência urbana e a respectiva ampliação a partir dos meios massivos de comunicação têm repercutido no esvaziamento dos

⁸¹ Caldeira (2007, p. 30) relata que “na metade do século XVIII o desenvolvimento da burguesia mercantil e intelectual promove uma reestruturação da vida pública, a praça e a rua perdem força como símbolos de espaços públicos. Teatros, bares e cafés tornam-se opções de encontros sociais. “A cidade, com as suas galerias, boulevards e jardins, torna-se o espaço de uma burguesia em ascensão”.

⁸² A partir do século XIX, as escalas da cidade se alteram notoriamente. São exigidas rápidas e modernas intervenções urbanas mais abrangentes e menos pontuais. Surge uma concepção estratégica global. Para saber mais, consultar Caldeira (2007).

⁸³ Encruzilhada.

⁸⁴ Uma rotunda: praça circular da cidade.

espaços públicos de entretenimento e lazer, dentre os quais se incluem as praças (Queiroz; Franch, 2010). Contudo, elas voltam a ser um espaço para o encontro e a permanência.

Em síntese, entendemos que as praças, no mundo, assumem diferentes configurações, incluindo as searas política e econômica, e a dimensão religiosa ou militar da vida social das pessoas, até chegar a uma modelagem recreativa e esportiva, com a finalidade de proporcionar situações de movimento que geraram efeitos no modo de habitar a praça pública, não apenas de forma contemplativa, mas de maneira ativa e participativa. É o que destacaremos na próxima seção, mais precisamente, nas praças brasileiras.

5.2 Exemplos de modelizações e modulações das praças referências brasileiras

A praça é um elemento urbano. Sendo assim, por ser uma das partes que compõem o espaço citadino, a praça tem uma ligação estreita com as questões sociais, formais e estéticas de um lugar. É impossível abordar esse tema sem levar em consideração o contexto urbano em que elas estão inseridas (Robba; Macedo, 2010). No contexto brasileiro, sem adentrar em minúcias no tocante à organização dos espaços indígenas⁸⁵, os pioneiros agrupamentos urbanos no Brasil são oriundos da liderança da Igreja. Os adros de capelas consistiram nos primeiros espaços livres públicos brasileiros, nos quais residências e estabelecimentos comerciais eram construídos (Queiroz; Franch, 2010).

Em relação à origem religiosa, Marx (1980, p. 50) ratifica que a praça, logradouro por excelência, deve a própria existência, sobretudo, aos adros da igreja, pois “a praça como tal, para reunião de gente e para exercício de um sem-número de atividades diferentes, surgiu entre nós, de maneira marcante e típica, diante de capelas ou igrejas, de conventos ou irmandades religiosas”. Os adros⁸⁶ das igrejas eram os espaços deixados em frente aos templos para a formação das praças. Largos,

⁸⁵ Segundo Caldeira (2007), no solo brasileiro, os espaços coletivos de manifestações, cultos e rituais, constituíram-se de duas formas distintas: uma, nas aldeias e nos assentamentos indígenas existentes; e outra, nas vilas e nas cidades implantadas no âmbito urbano. Essas duas formas vão se entrelaçar após a descoberta pelos portugueses. Para saber mais, consultar Caldeira (2007).

⁸⁶ De acordo com Robba e Macedo (2010, p. 19), “conforme a povoação cresce, o adro da igreja se consolida como um elo entre a comunidade e a paróquia, o mais importante polo da vila e o centro da vida sacra e mundana, pois atrai para o seu entorno as mais ricas residências, os mais importantes prédios públicos e o melhor comércio”.

praças e ruas, na cidade colonial brasileira, eram configurados pelo casario. Isso resultava em ruas estreitas e tortuosas que convergiam para uma edificação central.

A sucessão de largos, pátios e terreiros na cidade brasileira articulava a trama viária modesta e alimentava a vida das ruas. Assim como todos os elementos, esses espaços públicos eram irregulares, em geral. Com o passar do tempo, a ligação entre o edifício religioso e o vazio fronteiro foi se aprimorando. O casario se dispunha tendo em vista o realce desejado e a utilização mais cômoda das igrejas e dos mosteiros (Marx, 1980).

As praças coloniais brasileiras tinham, como característica marcante, a presença de um templo em seu entorno (Robba; Macedo, 2010). Em outras palavras, é possível afirmar que, ao observar as praças brasileiras, na primeira formação das cidades brasileiras, encontra-se uma dominância das praças religiosas. Isso decorre da forte presença das inúmeras ordens religiosas na Colônia e atesta a relevância dessas irmandades no processo de colonização do Brasil (Caldeira, 2007).

A sua composição, na paisagem tradicional, constituía-se do edifício religioso e da presença do adro, do largo, do terreiro ou da praça. São espaços adjacentes à entrada da Igreja, delimitados, ou não, por uma pequena mureta. Denominações como Praça Matriz, Terreiro de Jesus, Largo do Carmo, Largo São Francisco, Praça da Sé, indicam a diversidade de praças religiosas que constituíram nossa paisagem urbana (Caldeira, 2007, p. 87).



Figura 30. Adro da Igreja São Francisco (2020), João Pessoa-PB.
Fonte: G1 (2020, *on-line*).

Queiroz e Franch (2010) atentam para o fato de que os adros ou praças assumiam vários papéis, incluindo atividades religiosas e profanas, civis e militares, além do comércio. No século XIX, sob a influência das tendências modernistas urbanas implantadas nas grandes urbes europeias, ocorrem, também, no Brasil, diversos processos de remodelação urbana. Esse movimento se inicia na capital federal, à época, a cidade do Rio de Janeiro, mas se expande para várias outras cidades da nação, com o fim de promover um embelezamento dessas cidades.

Na segunda metade do século XIX, proliferam jardins em residências, há a abertura de jardins botânicos⁸⁷ para visitação pública e a arborização de vias e ruas. As áreas ajardinadas passaram a constituir um elemento considerável no conjunto das edificações e dos espaços livres das cidades brasileiras. “Tais mudanças criam um hábito: o da jardinagem. A população passa a valorizar a utilização da vegetação para embelezamento das ruas e de parte de seus quintais, agora chamados de jardins” (Robba; Macedo, 2010, p. 25).

Nesse contexto, em que as ruas e as praças mais relevantes passam a receber um tratamento de jardim, com ornamentações em canteiros de árvores e flores, proporcionou-se, assim, o surgimento de campanhas de modernização, salubridade e embelezamento das cidades, com o fim de modernizar o país. Nesse momento, surge um novo modelo urbano: a praça ajardinada. Ela é um marco na história dos espaços livres urbanos do Brasil, porque altera a função da praça na cidade (Robba; Macedo, 2010).

⁸⁷ Para maiores informações com detalhes sobre os jardins e os passeios públicos em várias cidades europeias, latinas e brasileiras, suscitamos a obra “Ao amor do público: jardins do Brasil”, de 1996, de Hugo Segawa.



Figura 31. Um dos jardins da Praça da Matriz (1901-1902), Manaus-AM
Fonte: Fidanza (2023, *on-line*).

“As praças passaram a ser ajardinadas e privilegiou-se em suas formas arquitetônicas o uso contemplativo, de descanso e de lazer” (Queiroz; Franch, 2010, p. 30). Em outras palavras, de um lazer contemplativo, de conversação, no século XX, as praças “passam a adquirir características contemporâneas marcadas pelo lazer esportivo e cultural, pela função contemplativa, de recreação, além da presença de comércio e serviços” (Lyra; Holanda, 2020, p. 126).

Assim, a praça-jardim deixa de ser, como eram, no período colonial, o largo, o terreiro e o adro da igreja, o palco da vida mundana e religiosa, civil e militar da cidade. A praça agora é um belo cenário ajardinado destinado às atividades de recreação e voltado para o lazer contemplativo, a convivência da população e o passeio (Robba; Macedo, 2010, p. 29).

É nesse momento que as praças mais notáveis das cidades passam a ser objeto de projetos de paisagismo. Até o momento, a praça ou o largo eram um espaço livre, configurado pelas edificações do entorno, diferentemente de ser um local projetado, como o jardim público. Com a veloz consolidação e boa aceitação do modelo de praça ajardinada como paradigma de modernidade urbana, ratificou-se, também, o costume de projetar⁸⁸ a praça pública.

⁸⁸ “Evidentemente, esse processo de produção de projetos para praças estava diretamente ligado a questões econômicas e políticas: apenas as praças mais importantes ou de localização mais ‘nobre’

Ao longo das primeiras décadas do século XX, ao estilo do período republicano, um grande período de transformações paisagísticas dos aspectos urbanos das cidades brasileiras ocorre (Segawa, 1996). O modelo da praça ajardinada se tornou um padrão de qualidade do espaço livre e, mesmo os mais antigos e tradicionais logradouros, passaram por tratamentos paisagísticos e ajardinamentos (Robba; Macedo, 2010).

Com a metrópole republicana, intensifica-se a cidade das regras, estéticas, técnicas e posturais, introduzidas desde o período joanino com o intuito de se moldar a imagem de uma nação civilizada. Regularizar, ordenar, organizar, limpar, “sanear”, embelezar são palavras de ordem de um novo mundo que deseja se distanciar do ambiente colonial. Para um melhor controle da população, aprimoram-se os códigos de conduta; trajetos são marcados e desenhados, conduzindo o ir e vir do cidadão; aos poucos o espaço público vai transformando-se. Os “planos de melhoramento” redesenham um novo espaço “higiênico”, onde a palavra-chave é circular – mercadorias, veículos, pessoas (Caldeira, 2007, p. 134).

O rompimento do modelo de praça ajardinada acontece nas grandes cidades oriundas do processo de metropolização e das conseqüentes transformações da cidade. Atrelado a esse processo, o início dos princípios modernistas na prática urbana brasileira contribuiu para a mudança na estruturação dos espaços públicos urbanos. A chegada da modernidade marcou uma revisão no conceito de espaço urbano, afetando diretamente as praças (Caldeira, 2007).

Essa cidade moderna, limpa, produtiva, populosa, veloz e motorizada não suporta mais os padrões urbanísticos atuais. O espaço urbano moderno, segundo Robba e Macedo (2010), devia ser planejado funcionalmente, saciando as necessidades da urbe em relação à habitação, ao trabalho, ao lazer e à circulação. Isso inclui compreender os espaços livres públicos como opções mais significativas de área de lazer urbano. Iniciam-se, assim, os primeiros sinais de alteração na concepção de espaços livres da cidade brasileira, com uma mudança no programa de uso na primeira metade do século XX.

Robba e Macedo (2010) destacam que, a partir dos anos de 1940, com a grande influência de arquitetos paisagistas modernos, como Roberto Burle Marx,

receberam projetos ou foram reformadas, ao passo que nos bairros mais pobres ou distantes ainda eram tratadas como largos e terreiros, sem projeto ou qualquer cuidado urbanístico” (Robba; Macedo, 2010, p. 30).

Thomas Church e Garret Eckbo, o modelo eclético de parque e praça já não é mais aceito. Parques e praças passaram a englobar, em seus programas, o lazer ativo, principalmente as atividades esportivas e de recreação infantil. É possível citar o Parque Ibirapuera (1953, São Paulo) e o Parque do Flamengo (1961, Rio de Janeiro) como os dois primeiros projetos de parques públicos de porte que contemplam programas de atividades voltadas para a recreação: o lazer está presente, com a implantação de quadras esportivas, parquinhos e pistas de caminhada

Já na segunda metade do século XX, os espaços livres públicos se reafirmam como uma indispensável opção de área de lazer ativo e passivo para a cidade. Os parques são definitivamente ratificados como polos de lazer urbano, enquanto as praças, agora, espalhadas por todos os bairros, são partícipes imprescindíveis para a vida citadina, tornando-se objeto de interesse político. Segundo Robba e Macedo (2010), dependendo da localização, as praças adquirem várias funções em duas áreas fundamentais:

- a) **Em áreas centrais:** a praça é uma alternativa naturalista para a amenização das condições climáticas, da qualidade do ar e da insolação. Além de ser um espaço destinado ao lazer, serve, também, como espaço articulador e centralizador da circulação de pedestres.



Figura 32. Praça da Independência, Centro de João Pessoa – Paraíba
Fonte: Site da Prefeitura de João Pessoa (2022, *on-line*).

- b) **Em áreas habitacionais:** a praça se consolida como uma área de lazer passivo (contemplação, conversa e namoro, por exemplo) e ativo (atividade física e esportiva, por exemplo), além de servir à convivência das pessoas.

A chamada “praça de bairro” atrai os moradores das proximidades, que a frequentam, a fim de desfrutar de momentos de relaxamento e tranquilidade em áreas arborizadas e ajardinadas. Destacamos as atividades recreativas de jogos, brincadeiras, namoro e encontro com os amigos.



Figura 33. Praça do Valentina Figueiredo, João Pessoa-PB
Fonte: Mais PB (2019, *on-line*).

A praça moderna foi ratificada socialmente como elemento necessário à vida na cidade. A população passou a valorizar cada vez mais esses espaços livres ajardinados em resposta ao constante processo de urbanização e verticalização. Porém, não se trata mais de construir praças que sejam simples cenários bucólicos: a praça é um espaço livre, que deve ser destinado ao lazer. O lazer contemplativo e o caráter de convivência social e continuam sempre presentes; o lazer esportivo e a recreação infantil foram definitivamente incorporados; e o lazer cultural começou a se manifestar com vigor no programa moderno. Os equipamentos, como quadras esportivas, *playgrounds* e brinquedos infantis, palcos e anfiteatros ao ar livre, passaram a ser implantados com frequência confirmando essa nova forma de uso das praças (Robba; Macedo, 2010, p. 37-38).

Essas observações corroboram com as preocupações antigas de Miranda (1984) sobre os fundamentos urbanísticos, sociais e educacionais da recreação, levando em consideração o lazer, o tempo livre, as áreas verdes e os jogos e os esportes na cidade moderna. Além disso, acentuam a relevância do gozo do lazer próximo das residências e a necessidade de as cidades terem áreas verdes e livres que possibilitem a vida lúdica das crianças e a realização de esportes para adolescentes e adultos.

Para o autor, as áreas verdes não têm unicamente a função de embelezar a cidade, isto é, de serem cidades-jardim. Elas devem, acima de tudo, desempenhar uma função útil. Devem ser um prolongamento da casa. Dessa forma, “as áreas verdes e livres devem servir a fins claramente definidos: jardins de infância, parques infantis, recantos recreacionais, escolas ao ar livre, centros de recreio⁸⁹, tudo estritamente ligado às moradias” (Miranda, 1984, p. 15). Além do mais, pondera que não apenas os jogos e os esportes façam parte desses espaços públicos, mas também espetáculos, teatro ao ar livre, concertos, conjuntos musicais e corais, inspirado na cidade de São Paulo na primeira metade do século passado.

Nessa direção, podemos citar as ações realizadas na Vila Audi, localizada no bairro de Uberaba, em Curitiba, no Paraná, a partir do estudo de Tschoke *et al.* (2011)⁹⁰ sobre as experiências no âmbito do lazer e a apropriação dos espaços públicos. As oficinas desenvolvidas e analisadas nessa comunidade foram: práticas corporais lúdicas, jogos, brincadeiras, expressão corporal, esporte, pintura, desenho, fotografia, paisagismo, artesanato, dança de salão, educação ambiental, ginástica, práticas circenses, capoeira e hip-hop.

No estudo de Silva *et al.* (2016) feito na cidade de Recife, em Pernambuco, mais precisamente, no Parque da Jaqueira e no Calçadão de Boa Viagem, foram analisadas a percepção da qualidade dos espaços públicos de lazer e as vivências dos usuários nesses espaços. O principal resultado desse estudo indicou que os usuários usufruem dos espaços públicos de lazer, apesar de perceberem que esses espaços necessitam de melhorias no tocante à infraestrutura física e técnica. Em contrapartida, verificou-se, entre os usuários, uma maior insatisfação com o estacionamento e com a falta de programas de esporte e/ou lazer.

⁸⁹ O autor enfatiza o termo “Centro de Recreio”. Contudo, deixa aberto para outras denominações, tais como “Parque Infantil” ou “Parque de Recreação”. O mais importante, para o estudioso, era a harmonia da cidade, a criação e a manutenção desses espaços livres como constituintes de uma ordem social e questão de saúde pública. O contexto da obra se encontra na primeira metade do século passado, em que ainda prevaleciam os resquícios de uma cidade higiênica e educativa, desconsiderando a rua como um espaço de convivência, já que ela era considerada nociva por excelência. Trata-se de ideias que não corroboramos, pois existem, hoje, vários projetos exitosos partindo da rua como núcleo das atividades recreativas. Para saber mais, consultar Miranda (1984).

⁹⁰ Com base na prática pedagógica dos agentes sociais, o estudo analisou os fatos ocorridos durante o desenvolvimento do Programa de Esporte e Lazer na Cidade (PELC) e percebeu a dinâmica das forças sociais presentes nos espaços de ação, como a escola, o bosque, a praça, a associação de moradores, a ONG, o centro de saúde, a rua, entre outros locais. Para saber mais, consultar Tschoke *et al.* (2011).

Já sobre o uso dos espaços públicos para a prática esportiva e de lazer na região metropolitana de Belém, no Pará, Borges, Portilho e Protásio Filho (2019) elegeram a Praça Batista Campos e o Bosque Rodrigues Alves para análise. Nesse estudo, os autores atentam que a praça e o bosque, assim como os demais espaços públicos das demais áreas centrais e nobres da capital paraense, não possuem estruturas próprias para as práticas das modalidades esportivas mais comuns, tais como os esportes de quadra (futsal, voleibol, handebol e basquete, por exemplo). A própria arquitetura da praça limita a prática de atividades físicas e esportivas. De maneira concomitante, tem potencial para as atividades artísticas e culturais. No bosque, para além das atividades citadas, é favorecida a vivência com a natureza a partir de caminhadas entre as vias abertas e as trilhas.

Na região central do país, mais precisamente, em Cuiabá, no Mato Grosso, o estudo de Oliveira *et al.* (2020) identificou os espaços, os equipamentos e os conteúdos de esporte e lazer nos bairros com maior incidência de jovens infratores com medidas socioeducativas de internação. Como resultado, percebe-se uma carência de atividades esportivas e de lazer para os adolescentes que moram nas regiões centrais e periféricas da cidade. Por exemplo, a quantidade de espaços e equipamentos é insuficiente em relação ao número de habitantes. A conservação e a manutenção deles são abaixo do que se espera, sem falar do abandono. Os locais mencionados nos bairros são a biblioteca, o centro comunitário, os campos de futebol, os miniestádios, as escolas, os ginásios poliesportivos, as quadras (cobertas e descobertas) e as praças. Os autores observaram a prevalência de equipamentos específicos e de conteúdos voltados para a prática dos esportes tradicionais, em especial, o futebol e o futsal.

Camargo *et al.* (2019) analisaram os espaços de esporte e lazer no Morro da Formiga, no Rio de Janeiro, Sudeste brasileiro. Nesse estudo, realizaram dezenove visitas em dias e em horários diferentes nos seguintes espaços: Escola de Samba Império da Tijuca, quadra de esporte, Praça da Bíblia, Praça da Cascata, Praça Zé Flamengo, bares, academia da terceira idade, Campo Raia, ONG e baile funk.

Além da forte manifestação cultural do samba, a quadra esportiva está sob o controle da Associação de Moradores, que organiza peladas de futebol, cede o espaço ao núcleo do projeto Viva Vôlei para a realização de aulas de futsal, entre outras atividades físicas e culturais. Sobre as praças existentes, elas têm

equipamentos infantis, mesas para jogos de tabuleiro e bancos. Entretanto, existe a presença de avarias na estrutura física: quando não se tem o mau uso do espaço, é em função da ausência da população, face à violência e/ou à dificuldade de acesso às praças. Todas não têm acessibilidade para as pessoas com deficiência (Camargo *et al.*, 2019).

No que diz respeito à temática voltada aos espaços públicos de lazer, Silva, Silva e Sampaio (2018) analisaram se as políticas públicas de esporte e lazer dos parques de Campo Grande, no Mato Grosso, promovem acessibilidade metodológica com programas inclusivos. Quando se fala na acessibilidade metodológica, na criação de esportes ou na adaptação dos espaços já existentes às condições das pessoas com deficiência, os autores levam em consideração as modificações a partir dos seguintes aspectos: infraestrutura física dos espaços do jogo, forma de desenvolvimento dos esportes e materiais esportivos com fins de inclusão de todas as pessoas.

É o que discute o estudo de Rechia, Santos e Tschoke (2012) sobre o Parque Cachoeira, localizado na cidade paranaense de Araucária, a partir das seguintes forças sociais: estrutura, estética e movimento. Ao analisarem a estrutura, os estudiosos perceberam que o parque permite o acesso físico à grande parte dos ambientes construídos. Contudo, alguns espaços são de acesso dificultoso, em especial no que concerne às rampas e aos sinais luminosos e sonoros. Isso impede o uso de qualquer indivíduo em qualquer espaço. Sobre a estética, os autores destacam a beleza do local e o cuidado com os espaços do parquinho e das quadras. Em outras palavras, os espaços que recebem mais manutenção são os mais bonitos do parque. A força do movimento acontece quando os usuários vão ao parque sabendo que encontrarão outras pessoas, o que impulsiona a permanência e o retorno. Ao mesmo tempo, há pessoas que evitam o parque quando está muito movimentado. As forças sociais estão interligadas e uma pode afetar a outra.

Debruçamo-nos nos estudos das várias regiões do Brasil, nas cidades das capitais e do interior, percebendo similitudes e disparidades em termos de características estruturais: equipamentos diversos e manutenção; atividades realizadas (atividades esportivas, físicas e culturais); acessibilidade (em vários horários, dias e atividades); e o pertencimento da população (participação, envolvimento e cuidado com os espaços das praças e dos parques).

Consideramos todas as atividades de lazer presentes no seio da cidade, especialmente, nos espaços públicos livres. Em nosso caso, estamos fazendo um caminho para compreender a configuração da cidade, na especificidade da praça, no uso desse espaço urbano público para jogar. Por fim, identificamos que a praça brasileira teve basicamente três configurações ao longo do tempo. A primeira, com inspirações coloniais até o século XIX, tinha, como modelagem, o adro, o largo ou o pátio, que gerou efeitos religiosos, cívicos e militares. A segunda modelagem foi a da praça ajardinada ou praça-jardim, no início do século XX, com ideais europeus, o que gerou efeitos de higiene, embelezamento e contemplação. Já a terceira modelagem, que se inicia na metade do século XX e ainda se configura, exhibe a configuração dos parquinhos, das quadras esportivas e das pistas de caminhada e/ou corrida, o que gerou efeitos recreativos, esportivos e de saúde.

5.3 Exemplos de modelizações e modulações das praças da cidade de João Pessoa

A aparência da praça no século XIX, apesar do interesse de um novo paradigma das formas urbanas, pouco se diferencia daqueles espaços tipicamente coloniais, o que ocorre, de fato, no século seguinte. Ao adentrar no século XX, as praças se destacam na cidade como renovadoras do espaço urbano. Até então, em minoria, entre largos, campos e pátios, as praças passam a predominar nesse novo cenário (Almeida, 2006). Por outro lado, a praça assume, no século XX, outros significados, formas e funções que refletem um novo contexto urbano.

A observação de sua toponímia⁹¹ e de seus usos aponta para uma provável utilização do termo “praça” de forma não específica aos espaços de permanência, assim como é perceptível nas descrições desse período que fazem referência aos espaços batizados como largos, campos e pátios, a partir do nome “praça” (Almeida, 2006).

João Pessoa sofre a influência das demais capitais brasileiras no tocante às configurações das formas e das funcionalidades das praças. Por exemplo, depois das formas dos largos, campos e pátios, com origem mais colonial e fins religiosos e comerciais, a cidade passa adotar as praças ajardinadas, as pontes sobre as praças,

⁹¹ Estuda os nomes geográficos ou topônimos, ou seja, os nomes de lugares, a origem e a evolução. É considerada uma parte da linguística, com fortes ligações com a história, a arqueologia e a geografia.

as balaustradas e os coretos com fins de embelezamento, passeios e contemplação, com forte presença europeia, mais precisamente, a arquitetura francesa, uma inspiração inglesa nas mãos de arquitetos italianos, assim como podemos ver nas figuras a seguir.



Figura 34. Lateral do Antigo Jardim Público com gradil no seu entorno (1910)
Fonte: Stuckert Filho (2004).



Figura 35. Lago e ponte na Praça Pedro Américo. Anos 1920
Fonte: Mello (1990, p. 115).



Figura 36. Balastrada das Trincheiras⁹² (1935)

Fonte: Stuckert Filho (2004).

Os gradis do antigo jardim público não existem mais na atual Praça João Pessoa, tampouco a ponte e o lago da Praça Pedro Américo. No entanto, a balastrada da avenida que leva o mesmo nome do bairro ainda existe, mas sem o prestígio de outrora⁹³. Agora, será aberto um espaço para uma edificação que se inseriu nesse período de mudanças urbanas, cujas configurações causaram efeitos na vida das pessoas e na cidade de João Pessoa: os coretos.

Um dos mais importantes é o coreto⁹⁴ do antigo Jardim Público, seguido da Praça Comendador Felizardo, que, entre 1913 e 1932, desenvolveu a vida social e recreativa da capital paraibana. Dessa forma, os coretos foram edificadas não somente como peças de uma sociedade que, em um processo de racionalização, propendia ao lazer público, mas como instrumentos de entretenimento musical, em uma época em que as bandas de música eram o principal fator de diversão. Entretanto:

⁹² A balastrada da Rua das Trincheiras, especificamente, foi construída no ano de 1918 pelo governo do então presidente do Estado, Francisco Camilo de Holanda. O monumento é formado por um conjunto arquitetônico de bancos antigos, além de um busto e do próprio mirante, ambientes que, no século passado, formavam um dos cartões-postais da capital. Fonte: **Jornal A União**, 27 de julho de 2023.

⁹³ Atualmente, a população pede uma revitalização dessa área histórica a partir de alguns serviços, como pintura e recuperação de bancos e meio-fio, haja vista que “a área foi atingida pela ação de pichadores, além do acúmulo de lixo, mato e piso quebrado”. Fonte: **Jornal A União**, 27 de julho de 2023.

⁹⁴ “Tal coreto não representa, todavia, o que aí foi inicialmente montado. Isso porque, nas primeiras três décadas do século, a atual Praça João Pessoa conheceu dois coretos que, embora erigidos no mesmo local, distinguem-se pelos padrões arquitetônicos” (Mello, 1990, [s. p.]).

[...] o coreto do Jardim Público situava-se no centro da praça cercada por trabalhados gradis de ferro a que, ultrapassados os portões, em número de quatro, distribuídos por cada lado da praça e trancados a chave por um zelador, só tinham acesso as classes alta e média - o chamado povão ficava do lado de fora do passeio. Nesse sentido, a maneira como a população se distribuía para assistir às retretas refletia a divisão de classes da sociedade à época, visto que a classe média de funcionários públicos e estudantes mais atrás e as massas populares além do gradil (Mello, 1990, p. 100).

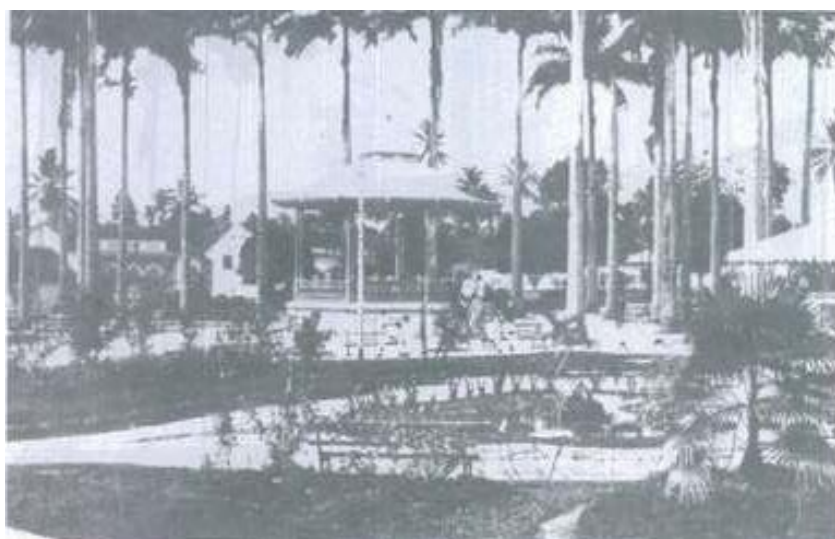


Figura 37. Antigo coreto da Praça Felizardo Leite, velho Pátio do Palácio, depois Jardim Público, atual⁹⁵ Praça João Pessoa
Fonte: Stuckert Filho (2004).

Além das retretas musicais, aconteciam, nesse coreto, encenações de lapinhas e pastoris, bem como apresentações teatrais. Ele também serviu como tribuna para oradores e até a celebração de missas, com fins da preservação da autonomia da Paraíba. Segundo Mello (1990, p. 96), “os coretos constituem expressão da progressiva publicização da Paraíba, desde à última administração do Império, ampliando-se com a República”. Prova disso é o coreto da Praça Venâncio Neiva.

Com grande visão para a cidade e distante do Rio Sanhauá, esse coreto, que tem um modelo grego e com requintes renascentistas, tem singularidades, dentre elas, uma passagem subterrânea em forma de túnel da rua para o interior da praça, uma interessante fonte que jorrava água e um ringue de patinação, cujos “jovens

⁹⁵ Hoje, sem o coreto, substituído pelo busto do ex-presidente João Pessoa.

daquele tempo gostavam de exercitar-se em patins, sobre os quais praticavam várias peripécias” (Aguiar, 1992, p. 248).

A proximidade territorial desse coreto com o coreto da atual Praça João Pessoa garantia uma troca entre essas duas áreas da cidade. Isso consolidava a vida social embalada pelas bandas, em sua predominância, pertencentes às instituições militares, que tocavam nesses lugares.



Figura 38. Coreto da Praça Venâncio Neiva (1920)
Fonte: Stuckert Filho (2004).

No que diz respeito ao coreto da Praça da Independência, entregue à população no dia do Centenário da Independência do Brasil, em 7 de setembro de 1922, segundo Mello (1990, p. 76), “a inauguração desse coreto, com a respectiva praça dotada de obelisco, cercou-se do maior relevo, o que explica os desfiles cívicos, concentração escolares, discursos e missa campal que aí tiveram lugar”. Contudo, nas décadas seguintes, em razão da distância do centro da cidade, esse coreto passou a servir de abrigo aos passageiros dos bondes que circundavam a praça. Hoje, restringe-se a uma floricultura em funcionamento, assim como é visível na figura a seguir.



Figura 39. Parte da frente do Coreto da Praça da Independência
Fonte: Azevedo (2023, *on-line*).

Apresento, também, o coreto da Praça Pedro Américo, antigo Campo do Conselheiro Diogo e Largo do Coronel Bento da Gama, cuja localização se encontrava entre o quartel da força pública, o teatro Santa Rosa e o edifício do Tesouro. O segundo coreto (Figura 40) da referida praça e a localização dele, destinada com prioridade à banda da Polícia Militar da Paraíba, destacavam-se por linhas extravagantes com algumas similitudes com um pagode⁹⁶ chinês (Mello, 1990).



Figura 40. Coreto da Praça Pedro Américo (1920)
Fonte: Stuckert Filho (2004).

⁹⁶ “Pagode” é um termo que se refere a um tipo de torre com inúmeras beiradas, comumente encontrada na China, no Japão, nas Coreias e em outras regiões da Ásia. Segundo o dicionário Scottini (2014), é um espaço para festa e diversão em países asiáticos.

Com base no estudo sobre a presença dos coretos no cotidiano da cidade de João Pessoa (Mello, 1990), identificamos que, após o jardim público perder, primeiro, os gradis e, *a posteriori*, desaparecer o coreto, os anos de 1930 dão sinais de exaustão com a ideia dos coretos, em conjunto com as praças e as bandas de música, as quais tanto divertia a população. A classe média passa a se envolver com outras formas de consumo de lazer e convivência social. O envolvimento é tanto que apenas dois coretos surgem após essa década e que finalizamos o tema nesse texto: o da praia de Tambaú e o da Praça Tiradentes, na Torre.

O coreto da praia de Tambaú se caracterizava pela própria completude de alvenaria, com cobertura de telhas e formas modestas. Ele se situava em um pátio com base de cimento com dimensões aproximadas de doze metros de largura por trinta metros de comprimento, as quais favoreciam a prática de patinação, esporte que permaneceu nessa configuração urbana que se desenvolvia para as praias⁹⁷ (Mello, 1990).



Figura 41. Coreto da Praia de Tambaú (início dos anos 40)
Fonte: Mello (1990).

No interior desse coreto, ocorriam bailes, com mesas distribuídas pelo ringue de patinação, onde se dançava ao som de *jazz-bands*. Essa ocupação implicava em

⁹⁷ A tardia construção desse coreto na praia de Tambaú se dá em um contexto em que, antes, havia uma praia de pescadores. Cresce-se a urbanização na segunda metade dos anos 1940 e, mais precisamente, nas décadas seguintes, em especial, com a edificação do Hotel Tambaú. Por conseguinte, tornou-se um relevante polo turístico e um centro de lazer (Mello, 1990).

um novo espaço social e recreativo, com apresentações de pastoris e lapinhas oriundos da tradição folclórica dos cocos praiheiros do litoral de João Pessoa e Cabedelo até essas festas declinarem no começo da década de 1950, com migrações da burguesia pessoense para a região leste da cidade, mais precisamente, para o bairro do Miramar (Mello, 1990).

Para finalizar, citarei a instalação e o funcionamento do último coreto da cidade: o da Praça Tiradentes, no bairro da Torre⁹⁸. Ele era modesto e se assemelhava a um pergolado. Além disso, tinha finalidades estritamente recreativas, tais como o futebol das crianças. Estava articulado com a referida praça e a prática de vôlei e basquete, além da presença do futebol, com a criação do São Gonçalo Esporte Clube. Todavia, o basquete era mais praticado pela elite dos clubes Astréa e Cabo Branco, enquanto o futebol e o vôlei, com baixos custos, popularizavam-se mais na Praça Tiradentes, com a presença de moças e rapazes jogando, juntos, o voleibol (Mello, 1990).



Figura 42. Coreto da Praça Tiradentes, bairro da Torre (anos 30)
Fonte: Mello (1990).

Os coretos tiveram origens e configurações com modelos estéticos e frequências que geraram efeitos na população pessoense. Da área central, deslocaram-se para a praia. A maioria desapareceu da configuração da nossa cidade. O coreto da Praça da Independência ainda resiste com a floricultura. O coreto da Praça Venâncio Neiva continua sendo frequentado mais pelo mictório que ali foi

⁹⁸ Sobre a estrutura recreativa e as instituições sociais para o lazer dos habitantes nos anos de 1940 e 1950, destacam-se os clubes sociais esportivos Vasco da Gama, Íbis, no futebol; bilhares, salões de carteados e uma primitiva quadra de basquete localizada na praça Tiradentes (Mello, 1990).

instalado. Em síntese, o coreto teve o apogeu e o desprestígio diante de outros movimentos urbanos surgindo e criando outras modelagens. Consequentemente, foram geradas outras frequências de uso e modos de habitar a cidade.

Saindo da especificidade dos coretos e retomando as mudanças urbanas de João Pessoa suscitadas por um novo tempo cultural que moldou um espaço urbano à burguesia, que ascendia à época, o ajardinamento das praças e a balaustrada das trincheiras tiveram as contribuições dos italianos⁹⁹ Pascoal Fiorilo, assim como os coretos da Praça da Independência e da Praça Venâncio Neiva (chamada, também, de Pavilhão do Chá). Já as Praças Aristides Lobo e Pedro Américo permaneceram sob a liderança de Hermenegildo Di Lascio.

Essas transformações aconteciam em uma época de aburguesamento de hábitos e costumes, ou seja, “de transição do rural para o urbano e do colonial para o moderno, em que a instalação de praças e monumentos, substituindo igrejas - estavam na ordem do dia” (Mello, 2017, p. 117.)

Segundo Mello (1990), a capital paraibana extingue quatro igrejas no centro da cidade para a construção de praças e jardins, com o intuito de facilitar a circulação dos bondes.



Figura 43. Antigo Pátio das Mercês, atual Praça 1817 (1941)
Fonte: Stuckert Filho (2004).

⁹⁹ Para saber mais sobre a influência dos italianos na arquitetura e na engenharia na reformulação da cidade de João Pessoa e demais cidades da Paraíba, ver Mello (2017).

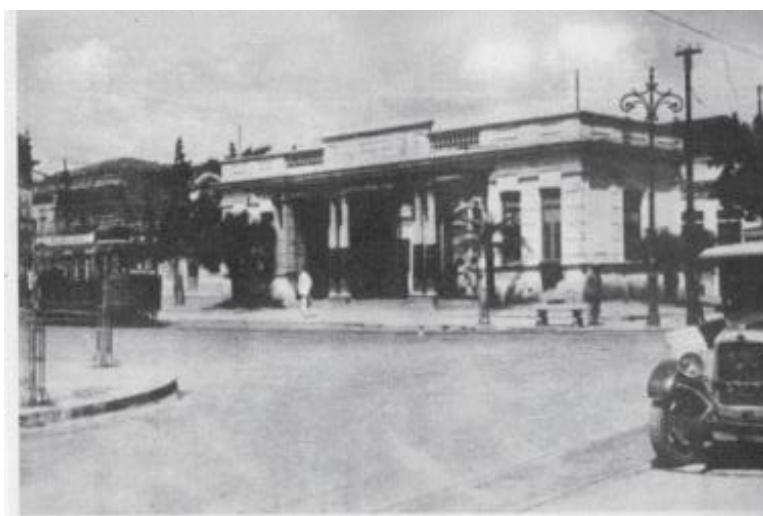


Figura 44. Antiga Praça do Relógio, depois Ponto dos Cem Réis, atual Praça Vidal de Negreiros (1938)
Fonte: Stuckert Filho (2004).

É percebido que as configurações das praças, nesse segundo momento, estão vinculadas ao sistema viário, o que reflete na questão urbana vigente. Uma das formas de alterar a aparência de muitas praças é a partir das ruas que as rodeiam, que, algumas vezes, são alargadas e, geralmente, tem os calçados trocados. Segundo Pizzol (2005), esses novos eixos de urbanização em áreas centrais ajudaram na criação de espaços livres, tais como as já citadas Praça Vidal de Negreiros (1924), Praça Antenor Navarro (1928/1930), Praça da Independência (1922), Praça Caldas Brandão e Praça Bela Vista, estas últimas, da década de 1910.

Também, nessa época, foi criado o Parque Arruda Câmara, popularmente conhecido como “Bica” (1922), “com o objetivo de preservação e aproveitamento das reservas naturais para o lazer da população” (Pizzol, 2005, p. 74). Nos anos de 1930 e 1940, as praças eram usadas para o lazer, o qual era mais contemplativo: sentar-se nos bancos, conversar, namorar, fazer passeio e expectar apresentações culturais. A Praça João Pessoa é a mais citada nas revistas de circulação local (Almeida, 2006), principalmente onde aconteciam as retretas musicais. Outrora, apresentavam-se lapinhas e pastoris, bem como dramas teatrais (Mello, 1990).

Nesse período, novos espaços são postos com uma maior frequência de encontros cotidianos e há a circulação nos espaços públicos, o que acarreta novos vínculos sociais e cria as configurações da cidade. Entretanto, esses espaços e ocupação eram restritos às famílias abastadas, que representavam os costumes

exigidos pela sociedade, uma ordem disciplinadora em espaços públicos, como parques e praças (Campos, 2010).

Todo um poder disciplinar moderno passava a regular costume e hábitos em certos lugares, como as praças e os coretos, excluindo os homens pobres que eram considerados “lixos da cidade” e deveriam ser postos em instituições como presídios, manicômios e orfanatos (Campos, 2010, p. 62).

Essas relações sociais antagônicas vão se configurando na cidade ao longo do século XX, pois, ressalta Cruz (2011) que a praça vai se tornando um espaço público de vivências de sociabilidade, com entretenimentos e pontos de encontro de moços e moças de um grupo social. Contudo, frequentar espaços públicos já se tornara uma rotina incorporada ao pensamento moderno de viver na urbe.

Em outras palavras, as exigências de um novo padrão de viver na cidade, adquirido pelas classes mais favorecidas, fizeram o governo impulsionar o ordenamento dos espaços públicos, com obras de melhoramento das praças da capital, que estavam localizadas na área central da cidade e precisavam de reformas que, conseqüentemente, eram impróprias para o uso de tal classe social que estava incorporando os hábitos da chamada modernidade (Cruz, 2011, p. 29).

Nas últimas décadas do século XX, ficam mais explícitos os diferentes cenários. Por exemplo, apesar de existirem áreas nobres na cidade de João Pessoa, os bairros do Bessa, Manaíra e Tambaú não dispõem de áreas livres para o lazer (praças). Nesse contexto, nos bairros centrais, como Varadouro e adjacências, predominam-se as praças como áreas mais antigas da cidade (Pizzol, 2005).

As maiores cidades do Brasil já se preocupavam com o lazer das praças não apenas contemplativo, mas também ativo, compreendendo a prática esportiva e a recreação infantil. Metrôpoles, como São Paulo e Rio de Janeiro, preocupam-se com o tema desde os anos de 1940. A partir dos anos de 1970 e 1980, algumas cidades, como Belo Horizonte, Curitiba, Porto Alegre, Recife e Salvador, passam a se equipar para acompanhar o crescimento populacional e urbano. Alguns equipamentos, como quadras esportivas, parquinhos, brinquedos infantis, palcos e anfiteatros ao ar livre, passaram a ser implantados com frequência, consolidando, assim, uma configuração de novas formas de uso da praça mais ativa (Robba; Macedo, 2010).

Por sua vez, em João Pessoa, após acompanhar as cidades brasileiras no tocante às praças coloniais e ajardinadas no século XX, apenas em 2005 e 2006, na gestão do Prefeito Ricardo Coutinho (2004 - 2010), iniciou-se uma política de construção e revitalização de praças públicas em quantidade e com diversos equipamentos para diferentes públicos e bairros de distintas zonas da cidade. Essa ação foi ampliada e consolidada na gestão do prefeito Luciano Cartaxo (2012 - 2020). Na gestão atual do prefeito, Cícero Lucena (2021 - 2024), estão sendo executados novas praças e novos parques em várias áreas da cidade. As gestões anteriores e a atual contribuíram decisivamente para atualizar a nossa cidade em relação ao país em termos de praças para diferentes práticas, dentre elas, destacamos os jogos e os esportes.

Segundo Franch e Queiroz (2010), o Programa de Recuperação de Parques, Praças, Passeios e Jardins da Prefeitura Municipal de João Pessoa, criado em 2006, construiu e/ou revitalizou praças¹⁰⁰, colocando à disposição da população local um rol de equipamentos, tais como quadras de esporte, pistas de skate, parque infantil, “pista de *cooper*”, mesas para jogos e anfiteatro. A partir do estudo social dessas autoras, podemos perceber que a “diversidade de equipamentos evidencia o cuidado em contemplar diferentes grupos etários e identitários com a estrutura necessária às suas atividades de entretenimento, lazer, educação, saúde e cultura” (Franch; Queiroz, 2010, p. 13). A seguir, seguem algumas imagens que representam essa nova configuração das praças de João Pessoa no tocante à estrutura de equipamentos e rol de atividades culturais, de saúde, esportiva e de permanência.

¹⁰⁰ “Em alguns casos, a praça serve também como local de convergência de serviços voltados à população, como o projeto Vida Saudável, Estação Digital, Projeto Esportivo Segundo Tempo e as atividades do Pró-Jovem, além de ser utilizada para atividades escolares extra-muros” (Franch; Queiroz, 2010, p. 13).



Figura 45. Praça Ellen Lucy (Praça do Coqueiral), Bairro de Mangabeira – João Pessoa-PB
Fonte: Site Foursquare City Guide.



Figura 46. Praça Lauro Wanderley, bairro Funcionários (Oitizeiro) – João Pessoa-PB
Fonte: Blog Juventude Socialista Brasileira (JSB).



Figura 47. Praça da Convivência, bairro José Américo – João Pessoa-PB
Fonte: Site Click PB.



Figura 48. Praça Inocoop, bairro do Cristo Redentor – João Pessoa-PB
Fonte: Site Click PB.

A partir do estudo de Cunha (2011) sobre a acessibilidade física ao espaço público, podemos identificar que as praças de João Pessoa passaram a ter configurações na forma e no uso com vários espaços específicos para cada atividade que se objetiva realizar, sejam espaços destinados ao lazer passivo (contemplação) ou ativo (atividade física e esportiva). Segundo Cunha (2011), as áreas específicas das praças e seus elementos presentes podem ser:

Áreas de circulação: correspondem aos percursos livres de obstáculos, em que o pedestre pode circular e acessar diferentes áreas. Compreendem os passeios, as

rampas, as escadas e os caminhos. As atividades possíveis de serem desenvolvidas são as de interesse físico. São os espaços mais facilmente encontrados nas praças.

Áreas esportivas: são áreas que permitem a realização de atividades mais voltadas para a prática de esportes, como o futsal, o voleibol, o basquete e o handebol. Ainda, podem acrescer a pista de skate, quadras de areia, entre outros. Inclui-se, nessa área, a Academia para Terceira Idade (ATI), que tem como objetivo a prática regular de atividade física, a socialização e a melhora da autoestima e da saúde em geral.

Parquinhos infantis: são áreas destinadas à recreação infantil, equipadas com brinquedos, balanços, gangorras, escorregos etc. Geralmente, estão associados às áreas de estar, local em que os responsáveis permanecem para manter um contato visual com os filhos, podendo também interagir nas brincadeiras.

Áreas de estar (contemplação): normalmente, caracterizadas pela presença de bancos. São destinadas às atividades preferenciais de interesse social e intelectual, como leitura, bate-papo, paquera, namoro, descanso etc.

Áreas para jogos de tabuleiro: são caracterizadas pela presença de mesas de tabuleiros, como xadrez, damas, dominó, cartas etc. Normalmente, são usadas pelo público mais idoso.

Anfiteatros: são áreas destinadas às manifestações populares públicas, possuindo um espaço para o palco e para a plateia. Destinam-se às atividades com interesse artístico e social, sendo mais comum cantar, tocar instrumento e promover discursos e encenações teatrais.

Áreas ajardinadas: são áreas propícias para o lazer passivo, associadas às áreas de estar. Têm, como características, a presença de diferentes vegetações de plantas e árvores, que favorecem o repouso e o descanso. Permitem atividades de interesse social, artístico e intelectual.

Nosso estudo se limita especificamente às áreas dos jogos, sejam nos parquinhos, nas quadras poliesportivas e/ou de areia e/ou nas mesas de tabuleiro. Diante disso, objetivamos compreender os efeitos da frequência dos jogos a partir das configurações brincantes das praças de João Pessoa. De que forma os modelos das praças geram maiores frequências de determinados jogos? Jogos diurnos? Jogos noturnos? Quem mais brinca? Adultos, jovens ou crianças? São jogos provisórios ou mais duradouros? Em que praças estão os jogos? Quais praças não apresentam

jogos? Que regiões da cidade de João Pessoa possuem mais e menos jogos? Que jogos das praças predominam? São essas e outras indagações que conversaremos no capítulo seguinte.

6 OS JOGOS E AS PRAÇAS: CONFIGURAÇÕES BRINCANTES DA CIDADE

Após compreendermos as configurações das cidades e das praças, com suas aparências e frequências, do rural para o urbano, do colonial ao burguês, assim como das várias outras transformações com vistas à modernidade e atual contemporaneidade, partimos para adentrar nesse inventário das praças públicas de João Pessoa, explicitando dados convergentes e divergentes, similitudes e discrepâncias entre bairros e suas respectivas regiões no tocante às praças públicas, em especial, com configurações para a prática de jogos.

Para tanto, precisamos retomar os aspectos evolutivos urbanos da cidade de João Pessoa para melhor entendermos alguns cenários que, a posteriori, trarão indicadores para nossa análise. Tomando como base o estudo bastante minucioso sobre a topografia social dessa cidade, Sposati (2009) nos mostra traços claros e sintéticos do percurso urbano de João Pessoa, conforme mostramos:

- a) **De 1585 até 1885:** a cidade nasce, sem nunca ter sido vila, e cumpre com a função política e econômica de cidade colonial;
- b) **De 1885 até 1923:** a cidade adormece em seu desenvolvimento sem forças para enfrentar os obstáculos impostos por sua topografia;
- c) **De 1923 até 1963:** sua urbanização é acelerada. Sua expansão espacial segue em direção a leste pela Avenida Epitácio Pessoa, impulsionando a dinâmica urbana nas faixas litorâneas do Cabo Branco e Tambaú. A instalação da Universidade Federal da Paraíba, em 1955, no governo de José Américo de Almeida, favorece mudanças espaciais, demográficas e o desenvolvimento cultural da região;
- d) **De 1963 até 1978:** ocorre sua grande expansão e redefinição da estrutura urbana¹⁰¹. Os conjuntos habitacionais vão se constituir em elemento-chave para reordenação da estrutura urbana de João Pessoa, conduzindo a expansão dos bairros: Treze de maio (1968), Jardim Luna (1968), Ipês (1968), Pedro Gondim (1968), Cidade dos Funcionários (1968), Castelo Branco I, II e III (1969-1975), Costa e Silva (1974), Ernani Sátiro (1977),

¹⁰¹ “Impulsionado pela intervenção de políticas federais, como a implantação do Distrito Industrial (via SUDENE) e o crescimento do setor terciário; a ampliação do sistema viário; o crescimento da construção civil impulsionado pelo Banco Nacional de Habitação, favorecendo a intensificação da ocupação do solo urbano, com os loteamentos na região litorânea” (Sposati *et al.*, 2010, p. 43).

Cristo (1977), José Américo (1978), Ernesto Geisel (1978), Altiplano Cabo Branco (1978), Distrito Industrial (1979);

- e) **De 1978 aos anos 1980:** a cidade explode em direção às zonas sul e sudeste à revelia do planejamento e da implantação de infraestrutura básica. Essa política de expansão com base na política habitacional financiada pelo Sistema Financeiro da Habitação (SFH¹⁰²) se estende, também, durante a década de 1980, gerando os bairros Bancários, Alto do Mateus, Esplanada, Anatólia, Grotão, Mangabeira I e II, Valentina Figueiredo;
- f) **Anos 90:** registro de rápida expansão da malha urbana, valorização imobiliária de áreas nobres, proliferação de edificações comerciais, de lazer e serviços, tanto no centro da cidade quanto nos bairros residenciais.

É na década de 1990 que a cidade de João Pessoa passa a investir na divulgação da segunda cidade mais verde do mundo. A imagem de “cidade verde” era bem noticiada pela imprensa nacional e fora do Brasil, com o respaldo na qualidade de vida, na preocupação ecológica e nas belezas naturais da capital paraibana, com fins de um desenvolvimento turístico (Silva, 1997). Isso também se deu ante a nossa Mata do Buraquinho, uma área gigante no coração da cidade e uma presença significativa de plantas em residências, mas, na verdade, apenas uma conta matemática, não refletida nos espaços. Diferentemente do título “de ponto mais oriental das Américas” e de cidade “onde sol nasce primeiro”, comprovado geograficamente (apesar da forte erosão da barreira do Cabo Branco) e que destaca a cidade perante as demais (Coutinho, 1999).

Por outro lado, o ponto de vista de quem vive, trabalha e habita na cidade neste fim de século, é diferente da imagem que está sendo veiculada, já que a infraestrutura urbana não tem acompanhado o crescimento da cidade, ou seja, as vias públicas parecem não comportar mais o tráfego e os engarrafamentos são uma constante; os transportes públicos vivem lotados e a violência têm aumentado a olhos vistos; os espigões crescem assustadoramente, apesar da existência de muitos vazios urbanos; e as praias estão cada vez mais

¹⁰² Além do SFH, surgiram o Serviço Federal de Habitação e Urbanismo (SERFHAU), ambos financiados pelo Banco Nacional de Habitação (BNH). Isso oriundo de “um ordenamento do espaço urbano que se voltava para atender às novas necessidades de organização territorial indispensável à reprodução capitalista, cujo planejador e viabilizador seria o estado, a partir de uma Política Nacional de Desenvolvimento Urbano” (Silva, 1997, p. 181). Ver mais em: SILVA, Lígia Maria Tavares da. Forma urbana e cotidiano na evolução de João Pessoa. **Saeculum**, n. 3, p. 161-186, 1997.

sujeitas de lixo urbano além de poluídas em função das várias ligações clandestinas de novos prédios com as galerias pluviais. Se a cidade ainda se encontra num patamar bastante razoável em termos de qualidade urbana de vida, este fato deve-se ao lento processo de sua evolução urbana, relacionado ao atraso econômico historicamente vivenciado pela Paraíba (Silva, 1997, p. 184).

Algumas problemáticas persistem na João Pessoa da segunda década do século XXI, como a questão da mobilidade urbana com tantos veículos automotivos em circulação (apesar de ações de mudanças de rotas, aberturas de novas vias, criação de ciclovias etc.), a violência entre grupos que dominam vários pontos de venda de drogas (apesar das ações e prevenções da segurança pública), a especulação imobiliária que vive sempre pronta para agir nas oportunidades que surgem (apesar da resistência de grupos e entidades que buscam a igualdade territorial), as poluições dos rios e mares (apesar das campanhas de conscientização da preservação ambiental). Todos esses fatores também afetam o espaço público que investigamos, tanto no seu aspecto físico quanto na forma que é habitado; tanto nas distorções de praças em seus bairros quanto nas divergências das informações obtidas pelos órgãos públicos. Isso mostraremos mais à frente.

6.1 As praças públicas de João Pessoa: inventário comparativo por bairros e regiões

Esta subseção se inicia com um registro importante a partir de inúmeras entrevistas que Honorato (1999) realizou com diferentes atores sociais e culturais de João Pessoa, muitos oriundos dela, outros vindo de cidades do interior da Paraíba. Nesse estudo, que virou o livro “A cidade entrevista”, a autora descobre os vínculos afetivos e profissionais desses personagens: jornalistas, empresários, políticos, engenheiros, arquitetos, dentre outros, e que também falam sobre a cidade, nos aspectos da urbanização, turismo, cultura e lazer. Ao ler as trinta entrevistas, descobri que dez entrevistas mencionavam uma preocupação com a falta de praças e/ou o mau uso delas no fim dos anos 90. Eis que apresento essas falas:

Olha, o que acho que poderia contemplar nesse instante, que a gente não tocou, é sobre as praças de João Pessoa, que são equipamentos interessantes. Pegar por exemplo a Praça João Pessoa, ou a Praça da Independência, ou a Praça São Gonçalo, as praças da praia, são espaços de lazer, que antes mais do que ontem, a gente precisa estar

muito atento a isso, porque os espaços públicos estão sendo tomados por casas comerciais, que não oferecem como consequência nenhum abrigo para que as pessoas daquela localidade se beneficiem nesses ambientes físicos. [...] Então, é preciso que haja espaços, que haja atração, que haja espaços para as crianças estarem brincando nos parques (Walter Santos, jornalista).

Outro dia, eu li uma reportagem sobre uma intenção de voltar o nome das ruas, nomes lindíssimos que as ruas tinham, e que hoje estão com nome de pessoas. Houve uma avaliação dos projetos da Câmara Municipal e quase cem por cento dos projetos aprovados nesse semestre foram de nomes de pessoa para serem dados as praças; homenagens a pessoas, que nem sempre são merecidas (Paula Frassinete, historiadora e protetora das causas ambientais).

Tem aquela praça que na verdade é um terreno baldio; então eu vou me reunir com a comunidade, vou dar um giro pela comunidade, e propor um projeto de paisagismo: “eu banco o projeto de paisagismo para vocês, contanto que a prefeitura me ceda a praça por dez anos para eu explorar comercialmente minha barraquinha lá. Aí vai até a prefeitura, e ela cede, e o homem faz a praça. Isso já aconteceu no Jardim Luna, está acontecendo no Bessa agora. A praça está lá, o rapaz está explorando, ele cuida da praça, porque afinal de contas “é o bar dele”, e tem que estar bem apresentado...E a praça está lá, todo mundo usufruindo da praça, jogando, passeando, e com um pontinho para sentar-se, tomar um refrigerante (Raglan Gondim, arquiteto).

E outro ponto que chamo atenção, em algum momento nós falamos aqui de viver a cidade, veja quanto tempo não se faz uma praça nessa cidade. Uma praça que mereça o nome de praça, que não seja um campo de pelada, um campo de voleibol, que se coloca uma placa de inauguração, e geralmente se faz isso né, enche de saibro uma praça, bota uns quatro bancos de concreto, e diz que aquilo é uma praça. Praça é uma coisa muito acolhedora, tem fontes, ninguém saca o que é uma fonte nessa cidade. Água, mesas para jogos, cadeiras, bancos, esses elementos primários que toda praça tem que ter. João Pessoa, eu acredito, desde essas praças que foram construídas no núcleo central, não se vê mais uma praça que mereça esse nome (Gilberto Guedes, arquiteto).

E a quanto tempo foi feito um projeto de praça para João Pessoa, não é mesmo? (Rossana Honorato, entrevistadora). Os subúrbios não têm praça (Hermano José, pintor e gravador).

As praças nossas são muito mal-cuidadas, sem equipamentos, até sem iluminação, enfim... (Antônio Augusto de Almeida, engenheiro civil).

Por exemplo, as praças de João Pessoa são muito mal aproveitadas. As que sobraram, e que existem aí com uma quadrazinha e tal, são muito mal aproveitadas. João Pessoa é uma cidade que não cuida das praças dela, todas muito mal-cuidadas, e são espaços extremamente ricos, que podem ter um potencial de turismo, porque inclusive a gente tem uma cultura de festa, e de festa ao ar livre. As praças não são

ativadas. Inclusive, se tinha no Brasil uma cultura de música ao ar livre, de bandas tocando, retretas, os coretos, uma coisa que dava certo (Armando Carvalho, arquiteto).

Houve um prefeito que retalhou as praças para botar postos de gasolina dos amigos. Vou citar várias: ali em Jaguaribe, perto da Praça Bela Vista, aquela pracinha está retalhada com um posto de gasolina; tem mais: a Praça Antenor Navarro, linda, ali na cidade baixa, perto da Associação Comercial, foi também retalhada para se botar um posto de gasolina, e o restante para estacionamento. Os nossos administradores em geral têm sido muito fracos, com honrosas e poucas exceções (Wellington Aguiar, historiador e jornalista).

E olhe que a gente tem uma cultura de praças, de encontros no espaço público, mas até as praças não tem mais vez nas últimas administrações da cidade. Entre por esses bairros todos e observe as praças, que isso você faz melhor que do eu, as que existem, ainda, existem por força do uso da população local que, mesmo sem estrutura, inventa a praça, a quadra de esportes, o banco etc. (Ricardo Coutinho, Deputado estadual).

Uma cidade não é feita só de comércio, de residência, tem que ter praças, tem que ter fontes, tem que ter mirantes, para se tornar uma cidade. Eu não tenho visto em João Pessoa nenhum projeto que instale novas praças, novas fontes, novas paisagens na cidade. [...] que planejasse a cidade para que ela se tornasse realmente agradável, com coisas básicas que faltam nela, como essas alamedas, o cuidado urbano, a criação de praças. Isso é que faz uma cidade (Henrique Magalhães, jornalista).

Ao analisar essas falas dentro de outras mais nas entrevistas, percebemos que há uma predominância em afirmar que as praças continuam sendo a opção de lazer mais desejada pela população e que, se houvesse uma política de construção e cuidado com as praças da cidade, as pessoas voltariam a habitar esses espaços e permanecer neles. Duas gostaria de trazer aqui para destaque no tocante ao uso para jogos.

Primeira, a do arquiteto Gilberto Guedes sobre o que seria, de fato, uma praça. Para ele, não se resume a um campo de futebol ou uma quadra de vôlei, mas com outro elementos, inclusive mesas para jogos. Suspeito que ele se referia a mesas para jogos de tabuleiro. Também sou favorável que as praças tenham inúmeras opções de uso e aqui reforço a importância que se tenham, sim, campos e quadras para a prática de diferentes jogos.

A segunda se refere ao então Deputado estadual Ricardo Coutinho¹⁰³, o qual expõe que as praças têm cultura, critica a desatenção de várias administrações públicas com esse espaço público e ratifica a força de pertencimento dos moradores ao criarem seus espaços para jogos esportivos, apesar de o político não ter citado quais praças ocorrem isso ou em qual bairro existe esse movimento popular.

Essas falas, dentre tantas, são de muita importância para o nosso estudo, haja vista que nos indica uma lacuna sobre as praças na segunda metade do século XX e que não houve uma atenção de políticas públicas para novas praças e um uso mais adequado para as pessoas. Por exemplo, senti falta de ter acesso a informações sobre as praças, ano de fundação de todas elas, com exceção das mais antigas e/ou das mais recentes, porém com algumas placas de seu busto já arrancadas e não relocadas. Dessa forma, não pude criar uma cronologia da construção de praças ao longo do tempo. Ao tentar essas informações nas secretarias municipais SEPLAN e SEDURB, fui informado várias vezes que esses dados não são possíveis em função de ser recente a organização de dados sobre localizações, plantas e loteamentos da cidade.

O código de obras da cidade foi instituído pela Lei nº 1.347, de 27 de abril de 1971, com outras providências. O primeiro Plano Diretor da cidade é datado dos anos 1973-1974. Só no ano de 1992 é que o plano foi atualizado, com fundamento nos Artigos 30 e 182 da Constituição Federal de 1988. Depois de 1992, só em 2008 houve atualização e, agora, passados doze anos, uma nova versão foi produzida (2021/2022) para ser aprovada em 2023¹⁰⁴ com várias matérias no mais antigo e único jornal impresso do estado da Paraíba. Segundo a legislação do Estatuto da Cidade (2001), o projeto deve ser atualizado a cada dez anos.

Ou seja, ainda há muito o que se fazer sobre os dados da cidade de João Pessoa, principalmente para um melhor acesso público dessas informações. Não

¹⁰³ Ao se tornar prefeito de João Pessoa, sua gestão criou, em 2006, o Programa de Recuperação de Parques, Praças, Passeios e Jardins, sendo um marco na política pública de cuidado, atenção e ampliação das praças públicas da cidade.

¹⁰⁴ Plano diretor. Comissão define visitas e debates. **Jornal A União**, 15 de março de 2022.

Plano diretor. Outorga onerosa provoca polêmica. **Jornal A União**, 3 de abril de 2022.

Projeto pronto. Plano diretor será votado em 2023. **Jornal A União**, 18 de dezembro de 2022.

Câmara Municipal. Plano diretor é prioridade em 2023. **Jornal A União**, 7 de fevereiro de 2023.

Em discussão. Apenas 58 cidades têm legislação do plano diretor. **Jornal A União**, 17 de fevereiro de 2023.

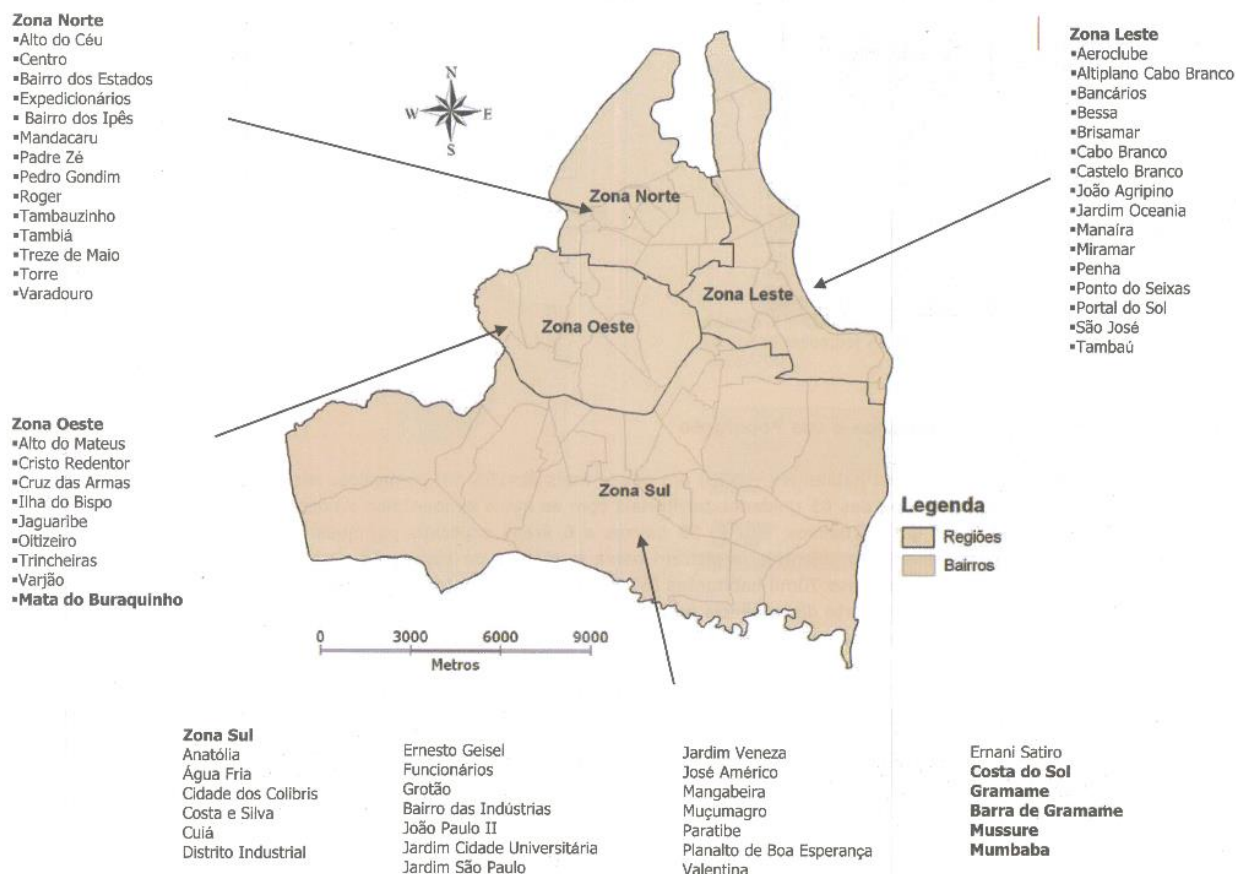
Cobrança de arquiteta. Plano diretor precisa ser atualizado. **Jornal A União**, 21 de fevereiro de 2023.

Novo plano diretor. Debates começam na terça-feira. **Jornal A União**, 4 de março de 2023.

Plano diretor. Debates e confusão na Câmara de João Pessoa. **Jornal A União**, 8 de março de 2023.

posso esquecer do *site* de informações Filipeia – Mapas da Cidade (<https://filipeia.joaopessoa.pb.gov.br/>), com muita interatividade com dados de diferentes dados geográficos da cidade e com dinâmica urbana e territorial. Contudo, além de precisar ter certos programas para acesso (o que não é possível para toda a população), possibilita-nos entender a linha do tempo da cidade, mas não das praças públicas.

No começo dos anos dos anos 2000, tínhamos uma divisão dos bairros de João Pessoa em quatro regiões com uma população¹⁰⁵ de 597.934 mil habitantes (Mapa 4):



Mapa 4. Bairros de João Pessoa por grandes regiões da cidade
Fonte: Sposati. Topografia social da cidade de João Pessoa (2009).

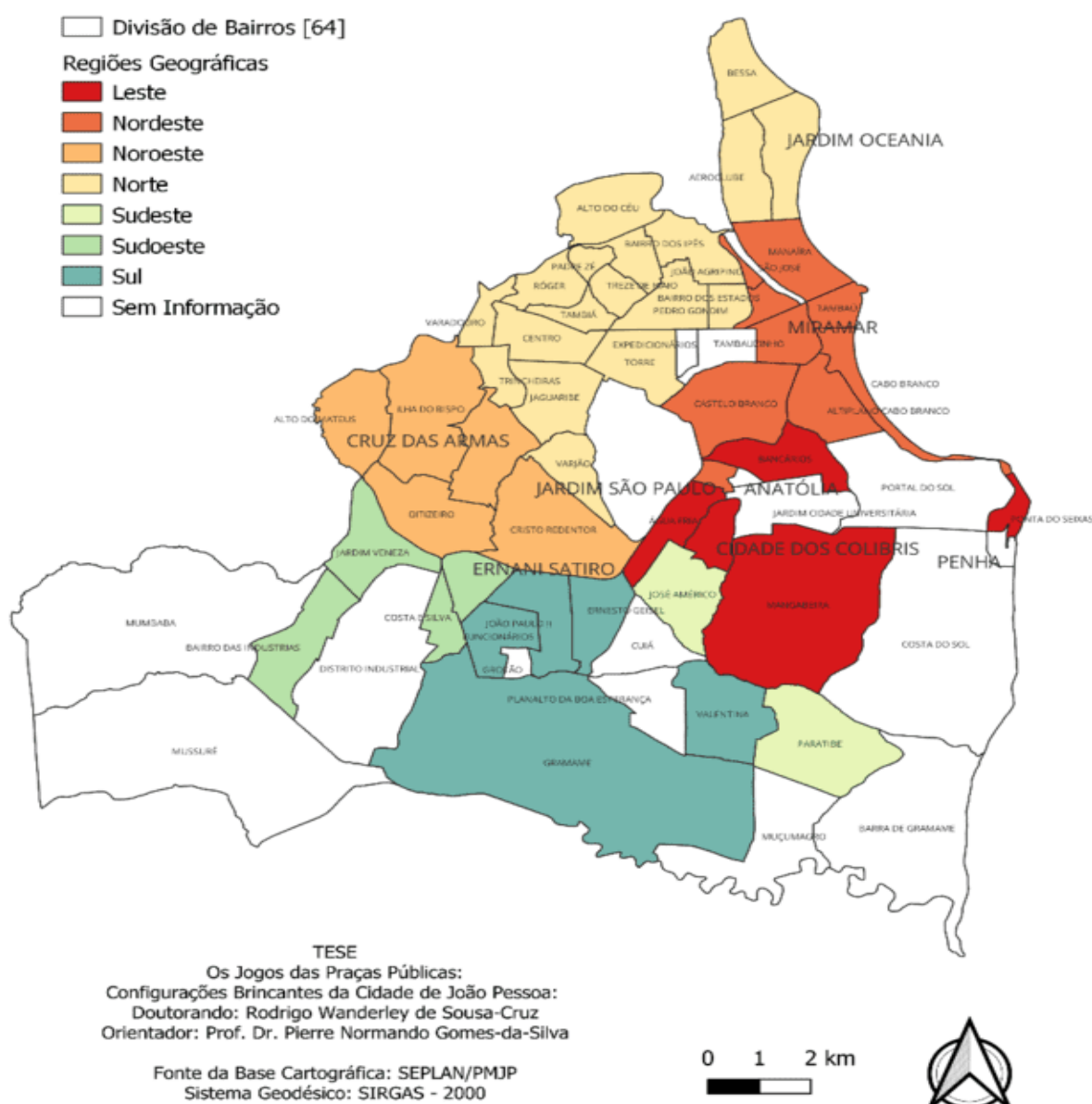
¹⁰⁵ Primeiros dados de Censo Demográfico de João Pessoa, datados de 1872, quando registravam 24.714 habitantes. Foi só em 1950 que a cidade chegou aos seus primeiros 100 mil habitantes, com 119.326 habitantes. Contudo, foi somente em 1970 que a urbe passou a atingir uma média de crescimento demográfico linear. Por conseguinte, passou a somar mais de 100 mil a cada novo levantamento, sendo 228.418 pessoas, em 1970; 338.629 pessoas, em 1980; 497.306 pessoas, em 1991. Fonte: **A UNIÃO**, 5 de agosto de 2022.

Nessa divisão, temos a região Sul com a maior quantidade de bairros, sendo vinte e um bairros, seguida da região Leste com dezesseis bairros, por sua vez, a região Norte com quatorze bairros e, por último, a região Oeste com oito bairros. Essa configuração urbana vai mudar de acordo com o próximo mapa a ser explicitado. Por exemplo, a região Norte ganha mais quatro bairros; a região Leste perde onze bairros; a região Sul deixa de ter em sua localização dezesseis bairros; e a região Oeste deixa de existir, passando a ser a região Sudoeste. Entretanto, o bairro do Varjão, que outrora pertencia à região Oeste, passa a compor a região Norte. São mudanças e reordenamentos que, por vezes, podem nos confundir, mas que fazem parte do processo de expansão urbana da cidade. Isso implicou em várias consultas e visitas para se chegar a uma exatidão. A posteriori, percebi que tudo é algo aproximado e não o mais preciso da realidade.

João Pessoa, na primeira década dos anos 2000, tinha uma população de 723.515 habitantes, segundo o último censo (IBGE, 2023a). Passados doze anos, a capital da Paraíba ultrapassou os 800 mil habitantes, com 833.932 habitantes, segundo dados recentes (IBGE, 2023b¹⁰⁶). Não só houve alterações nos dados populacionais, mas, sobretudo, na divisão dos bairros e suas respectivas regiões a partir do crescimento da cidade e do surgimento de novos bairros (ainda sem uma definição de sua região específica), como podemos ver a seguir.

¹⁰⁶ Além de todos os descasos do governo anterior com a saúde pública do país com exaustivas “falas” negacionistas contra a ciência em prol da vacinação para o combate contra o vírus da covid-19 e um desprezo com as políticas educacionais, em especial, com inúmeras ofensivas contra as universidades públicas, houve um atraso na coleta do Censo, que deveria ter ocorrido em 2020. Segundo a matéria de José Roberto de Toledo, “O atraso na realização do Censo traz diversas consequências para um país, sobretudo na formulação de políticas públicas. Quando não se conhece sua própria população, é impossível atender as demandas específicas de determinada região ou grupo social”. Veja mais em: <https://noticias.uol.com.br/colunas/jose-roberto-de-toledo/2023/06/28/governo-bolsonaro-foi-um-desastre-mas-no-caso-do-censo-foi-catastrofico.htm>. Acesso em: 29 de junho de 2023, às 9h44min.

BAIRROS E REGIÕES GEOGRÁFICAS JOÃO PESSOA - PB



Mapa 5. Bairros e regiões geográficas de João Pessoa-PB
 Fonte: Base Cartográfica: SEPLAN/PMJP / Sistema Geodésico (2000).

Com base nesse mapa mais atualizado, resultado do trabalho de revisão do plano diretor (2021/2022), que fixa o perímetro urbano e a divisa dos bairros, podemos dividir os bairros com suas regiões da seguinte forma e que nos ajudará na identificação espacial das praças públicas:

Região Norte (18 bairros): Aeroclube, Alto do Céu, Bairro dos Estados, Bairro dos Ipês, Bessa, Centro, Jardim Oceania, Jaguaribe, Mandacaru, Padre Zé, Pedro Gondim, Róger, Tambiá, Torre, Treze de maio, Trincheiras, Varadouro e Varjão;

Região Nordeste (9 bairros): Altiplano Cabo branco, Brisamar, Cabo Branco, Castelo Branco, Jardim São Paulo, João Agripino, Manaíra, Miramar e Tambaú;

Região Leste (5 bairros): Água fria, Bancários, Colibris, Mangabeira e Ponta do Seixas;

Região Noroeste (5 bairros): Alto do Mateus, Cristo, Cruz das Armas, Ilha do Bispo e Oitizeiro;

Região Sul (5 bairros): Ernesto Geisel, Funcionários, Gramame, João Paulo II e Valentina;

Região Sudoeste (4 bairros): Bairro das Indústrias, Costa e Silva, Ernani Sátiro e Jardim Veneza;

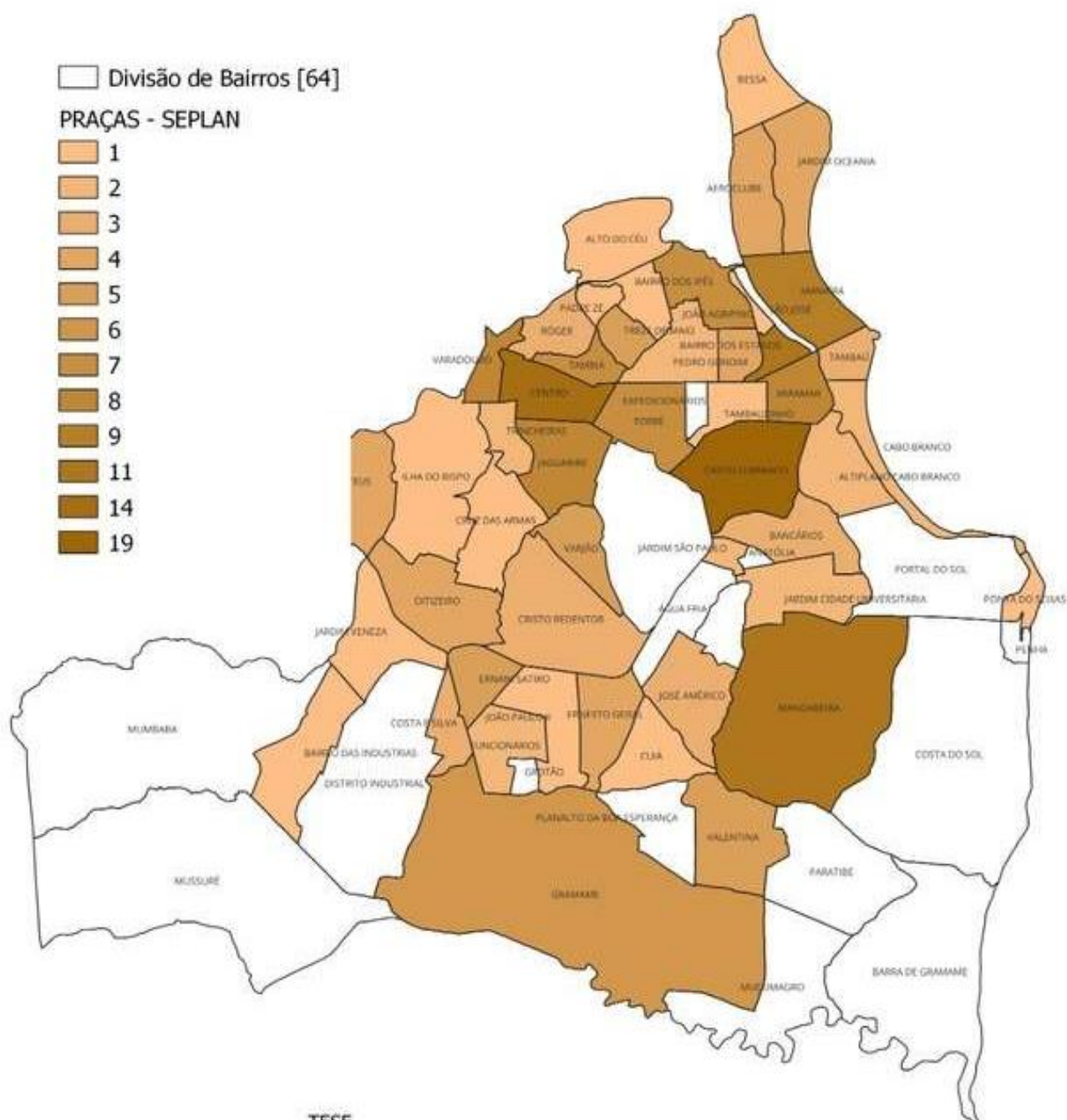
Região Sudeste (2 bairros): José Américo e Paratibe.

A partir dessa divisão, podemos perceber uma maior diferença entre as regiões e os bairros. A região Norte, com um maior quantitativo entre as demais; a região Nordeste, com a metade de bairros da região anterior; as regiões Leste, Noroeste e Sul, com uma equanimidade; e a região Sudeste, com apenas dois bairros. Essa discrepância afetará na divisão das praças e de suas quantidades.

Entretanto, existem divergências entre as distribuições das praças fornecidas pela SEPLAN e pela SEDURB. Nas minhas várias visitas para esses órgãos na busca de encontrar uma exatidão dos dados, percebi a falta de harmonização entre eles. Diante disso, faz-se necessário explicar que, mais uma vez insisto, as informações da cidade devem ser de fácil acesso e de forma pública. A SEDURB me informava que os dados foram enviados para a SEPLAN atualizar. Contudo, ao chegar à SEPLAN, era informado que o tema praça era com a própria SEDURB. Após esses imbróglios, apresento dois dados da presença de praças na cidade de João Pessoa por duas fontes da Prefeitura de João Pessoa, que, a meu ver, deveriam estar em forte sintonia entre si para o melhor da urbe.

Apresento, inicialmente, esse mapa a partir dos dados fornecidos pela SEDURB, que incluía uma ficha cadastral contendo o nome das praças, endereço e equipamentos existentes e não existentes. Tive um acesso mais rápido do que na SEPLAN, após a volta do atendimento presencial em 2021 diante dos decretos que mantiveram, por muitos meses, o atendimento remoto, desde março de 2020. As divergências não são abissais, todavia afetam no quantitativo de algumas praças e na existência ou não de praças em alguns bairros. Por exemplo, pelo que consta no mapa exposto, o bairro do Bessa comporta três praças. Já no mapa a seguir, com dados da SEPLAN, que só tive acesso muito tempo depois, esse bairro abrange apenas uma praça. Vale frisar que os endereços levavam ao destino do bairro que constava na ficha cadastral.

PRAÇAS POR BAIRRO - SEPLAN JOÃO PESSOA - PB



TESE

Os Jogos das Praças Públicas: Configurações Brincantes da Cidade de João Pessoa-PB

Doutorando: Rodrigo Wanderley de Sousa-Cruz

Orientador: Prof. Dr. Pierre Normando Gomes-da-Silva

Fonte da Base Cartográfica: SEPLAN/PMJP

Sistema Geodésico: SIRGAS - 2000

0 1 2 km



Mapa 8. Praças por bairro (SEPLAN)

Fonte: Base Cartográfica: SEPLAN/PMJP / Sistema Geodésico (2000).

Outro exemplo se dá no bairro do Cuiá¹⁰⁷. No mapa destacado, consta uma praça. No mapa da SEDURB, não consta praça. Ou no caso do bairro do Paratibe. No mapa oriundo da ficha da SEDURB, consta praça (e visitamos essa praça) e, no mapa da SEPLAN, não consta. Essas inconsistências ocorrem, também, por dois problemas que identifiquei: primeiro, pelo fato de os limites dos bairros muitas vezes serem tênues: por exemplo, entre os bairros do Bessa, Jardim Oceania e Aeroclube; Alto do Céu, Mandacaru e Padre Zé; Torre, Expedicionários e Tambauzinho; Bairro dos Estados, Bairro dos Ipês e Pedro Gondim; Centro, Varadouro e Trincheiras. Assim como o terreno ser destinado para ser praça, apesar de não estar construído e/ou ocupado com outros serviços, como uma Unidade de Pronto Atendimento (UPA), nos bancários e no João Paulo II.

Ademais, incluo o momento em que a cidade está inserida, dentro de uma atualização de novo Plano Diretor, a ser aprovado este ano, e os novos dados censitários. São alterações que acarretam novas análises e recontagens das praças, dos bairros etc. Por fim, a mudança da gestão municipal é outro fator que acrescento, pois as transições de equipes podem dar ou não continuidade de atualização das informações.

Problemas dessa natureza foram encontrados nos estudos de Vasconcelos (2022) sobre a imprecisão da quantidade e localização dos parquinhos ou brinquedopraças nas doze secretarias regionais de Fortaleza-CE e em Agustini (2021) sobre os dados diferentes na quantidade e nos nomes de algumas praças no mapa da cidade de Fernandópolis-SP. Em nossa realidade, Sposati (2009) identificou uma diferenciação de volume de população da cidade de João Pessoa entre a SEPLAN e o IBGE justamente pela ausência de harmonização entre os limites dos setores censitários com os limites dos bairros da cidade.

A divisão em bairros de João Pessoa não foi adotada pelo IBGE quando do censo em 2000. Assim, o cálculo da população por bairros demanda trabalhar com uma aproximação de limites entre setores censitários e limites dos bairros. Para efeito deste estudo foi realizado aproximação que permitisse tal análise. Outro aspecto primordial é que a adoção do Orçamento Democrático pela Prefeitura exigiu a constituição de regiões de orçamento, sendo estabelecidos 14 regiões

¹⁰⁷ O que se tem de mais concreto é o anúncio da PMJP sobre uma proposta antiga para a criação do Parque Linear do Cuiá, em parceria com o Governo do Estado. Segundo a matéria, será construído em área de mais de 420 mil metros quadrados que contará com equipamento de lazer, com foco na preservação ambiental. Fonte: **Jornal A União**, 29 de outubro de 2022 e 26 de novembro de 2022.

e a Mata do Buraquinho. Ocorre que durante o desenvolvimento do estudo foram revistos a designação numérica e a composição de bairros das regiões o que exigiu refazer inúmeros cálculos, gráficos, mapas já concluídos (Sposati, 2009, p. 49).

Isso me mostra que ainda temos muito a melhorar nesse quesito de precisão de informações. Tanto que tive de rever várias vezes o quantitativo de praças até o momento de compreender que esses problemas não seriam resolvidos neste estudo, mas que ele possibilita, sim, apresentar esses resultados divergentes para buscar, gradualmente, a informação mais correta possível em estudos posteriores. Dito isso, voltemos às praças nos bairros e regiões.

De acordo com o último levantamento realizado pela SEDURB, em 2021, existiam 204 praças em João Pessoa. Atualmente, o número pode ser um pouco mais alto. Segundo o chefe da Divisão de Praças e Jardins da secretaria, Neto Figueiredo, “esse levantamento foi feito, mais ou menos, em outubro do ano passado. Acredito que vamos atualizá-lo até o final do ano, mas demora um pouco para recebermos da Câmara Municipal área verde que já foi denominada para praça” (A União, 13 de novembro de 2022).

Na ficha que a própria SEDURB me forneceu, existiam 208 praças, em que excetuamos os dois parques que estavam constando no documento: o Parque Solon de Lucena (Lagoa¹⁰⁸) e o Parque Zoobotânico Arruda Câmara (Bica¹⁰⁹), totalizando 206 praças a serem visitadas. Uma pequena diferença entre o dito na matéria e o que tive acesso. Retornei esse ano para saber de uma nova atualização, e a resposta que tive é que ainda não fora realizada.

No entanto, em matéria publicada no início deste ano sobre a assinatura de uma ordem de serviço para a construção de uma nova praça no bairro do Miramar, a Prefeitura de João Pessoa afirma que “já entregou 15 novas praças à população, chegando a 226 o número total desses espaços públicos de lazer e convivência em toda a cidade” (A União, 7 de janeiro de 2023).

¹⁰⁸ Perto de virar centenária (1924-2024) e por sua importância na história da cidade, a Lagoa é protegida pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico do Estado da Paraíba (IPHAEP), desde 26 de agosto de 1980. Fonte: Almanaque. **A União**, 12 de junho de 2022.

¹⁰⁹ A Bica que completou 100 anos em dezembro de 2022 e, por sua relevância, coleciona, desde 2021, o título de Posto Avançado da Reserva da Biosfera da Mata Atlântica (PARBMA), concedido pela Organização das Nações Unidas (ONU) para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO). Fonte: Radar Ecológico. **A União**, 30 de abril de 2023.

Destarte, se esses dados são verídicos, ainda faltam ser atualizados, até porque, com as informações dadas pela Prefeitura de João Pessoa sobre a ocupação das praças de João Pessoa, a SEDURB informou, segundo reportagem, que “todos os bairros de João Pessoa são contemplados com praças, mas essa distribuição não é uniforme. Ao decidir um local para construir uma praça ou parque, dois fatores são levados em conta: a demanda do bairro e o espaço disponível para a realização da obra. Nesses lugares, projetos costumam ser implantados, sejam eles fixos ou periódicos” (A União, 13 de novembro de 2022).

A distribuição não é uniforme mesmo, algo observado inicialmente por Gatto (2022) sobre o desequilíbrio do quantitativo e localização das praças na cidade de Cuiabá-MT. As praças se concentravam mais nas áreas de maior poder aquisitivo. No decorrer do estudo, observou-se uma diminuição da discrepância entre as regiões da cidade, principalmente entre as regiões Norte e Sul, as mais desprovidas de praças. Na pesquisa de Coelho (2017), foi identificado que, apesar de a cidade de Belém-PA ter conseguido novos espaços públicos, mais de um terço dos bairros não apresentam praças e são poucos espaços destinados ao lazer ativo, como: quadras poliesportivas, parque infantil, espaços para idosos e atividades culturais para população.

No estudo de Lettieri (2019) sobre o uso e a apropriação de três praças na cidade de Campo dos Goytacazes-RJ, constatou-se uma preocupação do governo estadual com a revitalização e construção de praças, com atenção aos bairros mais carentes e com projetos. No nosso caso, não seria uma comparação justa fazer relação do quantitativo de praças de uma região como a Norte, com seus dezoito bairros, concomitante com os dois bairros da região Sudeste. No entanto, podemos fazer comparações por bairros. Voltemos ao quantitativo de praças por bairros e regiões, conforme apresentei nos mapas e que destaco, a seguir, um acréscimo dos dados populacionais.

Bairro	Região*	População**	Número de Praças***
Aeroclube	Norte	9,649 hab.	3
Água Fria	Leste	6,269 hab.	1
Altiplano Cabo Branco	Nordeste	5,233 hab.	5
Alto do Ceú	Norte	16,557 hab.	2
Alto do Mateus	Noroeste	16,281 hab.	4
Bairro dos Estados	Norte	7,458 hab.	2
Bairro das Indústrias	Sudoeste	8,712 hab.	1
Bairro dos Ipês	Norte	9,121 hab.	7
Bancários	Leste	11,863 hab.	6
Bessa	Norte	13,096 hab.	3
Brisamar	Nordeste	4,268 hab.	10
Cabo Branco	Nordeste	7,906 hab.	2
Castelo Branco	Nordeste	11,642 hab.	18
Centro	Norte	3,644 hab.	14
Cidade dos Colibris	Leste	4,095 hab.	1
Costa e Silva	Sudoeste	8,208 hab.	3
Cristo Redentor	Noroeste	37,538 hab.	5
Cruz das Armas	Noroeste	25,549 hab.	1
Ernani Sátiro	Sudoeste	8,641 hab.	6
Ernesto Geisel	Sul	14,184 hab.	3
Funcionários	Sul	15,848 hab.	2
Gramame	Sul	26,031 hab.	4
Ilha do Bispo	Noroeste	7,986 hab.	1
Jaguaribe	Norte	14,738 hab.	7
Jardim Oceania	Norte	15,283 hab.	2
Jardim São Paulo	Nordeste	4,550 hab.	2
Jardim Veneza	Sudoeste	12,812 hab.	1
João Agripino	Nordeste	1,161 hab.	1
João Paulo II	Sul	15,446 hab.	1
José Américo	Sudeste	16,269 hab.	2
Manaíra	Nordeste	26,369 hab.	8
Mandacaru	Norte	12,593 hab.	1
Mangabeira	Leste	82,539 hab.	11
Miramar	Nordeste	9,500 hab.	6
Oitizeiro	Noroeste	29,125 hab.	4
Padre Zé	Norte	6,964 hab.	1
Paratibe	Sudeste	12,396 hab.	1
Pedro Gondim	Norte	3,360 hab.	4
Ponta do Seixas	Leste	474 hab.	1
Róger	Norte	11,130 hab.	4
Tambaú	Nordeste	10,163 hab.	2
Tambiá	Norte	2,541 hab.	7
Torre	Norte	15,103 hab.	7
Treze de Maio	Norte	7,760 hab.	5
Trincheiras	Norte	6,995 hab.	2
Valentina	Sul	22,452 hab.	6
Varadouro	Norte	4,384 hab.	9
Varjão	Norte	17,766 hab.	5

Quadro 4. Bairros, regiões e população

Fonte: Autoria própria.

*Dados oriundos do novo Plano Diretor da cidade de João Pessoa (2021/2022).

**Dados: Filipeia. Atlas Municipal de João Pessoa a partir do IBGE (2010). Disponível em: Filipeia Mapas da cidade (joaopessoa.pb.gov.br).

***Dados do endereço e nomes das praças fornecidos pelo setor de paisagismo da Secretaria de Desenvolvimento Urbano (SEDURB, 2021).

Ao somarmos a população¹¹⁰ dos bairros das regiões e o número de praças, temos os seguintes números e alguns questionamentos:

Região Norte: **178.142 habitantes** em dezoito bairros (85 praças);

Região Nordeste: **67.989 habitantes** em nove bairros (54 praças);

Região Leste: **108.861 habitantes** em cinco bairros (20 praças);

Região Noroeste: **116.479 habitantes** em cinco bairros (15 praças);

Região Sul: **93.961 habitantes** em cinco bairros (16 praças);

Região Sudoeste: **38.373 habitantes** em quatro bairros (11 praças);

Região Sudeste: **28.665 habitantes** em dois bairros (3 praças).

As praças da **região Norte**, principalmente as mais centrais da cidade, são oriundas do período colonial que assumia um modelo mais de adros religiosos, em seguida, com função contemplativa de jardins com gradis para apresentações das retretas e atos políticos. Além disso, estão localizadas perto de postos de gasolina, cemitério, estação rodoviária, estação ferroviária e comércio, principalmente nos bairros do Centro e Varadouro. Só esses dois bairros concentram vinte e três praças.

Ademais, esses bairros concentram praças históricas que passaram por muitas transformações na centralidade de João Pessoa (1970-2006); mudanças em suas configurações (1980 a 1990), algumas requalificações (2000-2010) e que têm muitas histórias de uso e memórias, segundo estudos de Andrade (2007), Silva (2014) e Costa (2015). Por exemplo, a Praça Antenor Navarro, localizada no bairro do Varadouro, passou por um tempo com a presença de um posto de gasolina, mas que, felizmente, foi retirado, e a praça foi reformada como ponto de encontro boêmio e cultural, com a presença de bares, casas de *show* e associações culturais. “Por ter mantido as formas arquitetônicas e estéticas antigas dos casarios, o lugar sugere uma representação da cidade antiga e é utilizado como cartão postal para atrair turistas e grupos diversos” (Teixeira, 2014, p. 27).

Outro exemplo a ser mencionado é sobre a Praça Vidal de Negreiros, o popular Ponto de Cem Reis. Após o desuso do bonde elétrico, nos anos 70, teve-se uma

¹¹⁰ Ainda não estão disponíveis os dados populacionais atualizados dos bairros de João Pessoa. O que saiu foram os dados populacionais da cidade no último dia 28 de junho de 2023 pelo IBGE (2023b). Nesse caso, apesar de a nossa capital ter sido uma das que mais cresceram na última década, ainda não tínhamos os números mais atuais da realidade dos habitantes dos bairros.

grande intervenção quando se criou um viaduto para circulação de automóveis em direção ao Parque Solon de Lucena. Em 2009, outra grande reforma fora realizada: na oportunidade, o viaduto felizmente foi coberto, dando “lugar a um grande pavilhão concretado. A praça abriga muitas festas tradicionais da cidade, *shows* e apresentações de grande porte promovidos principalmente pelo governo municipal” (Teixeira, 2014, p. 29).

Outro bairro antigo da região e que fica perto do perímetro central da cidade que destaco é o bairro de Jaguaribe, com sete praças. Jaguaribe tem em seu território muitas edificações públicas importantes, como Instituto Federal, Tribunal de Contas, Centro Administrativo Estadual etc. Segundo estudo de Jardim e Andrade (2010), as praças a seguir são as únicas opções de lazer público para os moradores do bairro:

- a) Praça General João Neiva (antigo pátio da feira): localizada próximo ao centro Administrativo, oferece serviços comerciais por meio de quiosques, área de repouso e conversa;
- b) Praça João XXIII¹¹¹: encontra-se frente a um supermercado na Avenida João Machado. É voltada ao comércio informal, bastante ampla e muito utilizada pelos idosos para jogos de tabuleiro;
- c) Praça Aquiles Leal (antes chamada Praça Onze): reformada recentemente pela Prefeitura de João Pessoa, fica próxima da União dos Servidores Municipais (USM). Comporta parquinho infantil e equipamentos urbanos triviais: bancos, parada de ônibus, postes;
- d) Praça Dr. João Monteiro da Franca (conhecida como Praça dos Motoristas): nas imediações do Hospital Napoleão Laureano, tem sua imagem marcada a uma manifestação cultural denominada “Malhação de Judas”¹¹²;
- e) Praça Simeão Leal (antiga Praça Bela Vista): estabelecida na Avenida Cruz das Armas, um dos limites do bairro, foi recentemente revitalizada pela Prefeitura de João Pessoa. No passado, a praça era bastante movimentada pela presença de cinemas e outros estabelecimentos voltados à sociabilidade e cultura;

¹¹¹ Não foi mencionada, mas essa praça é popularmente conhecida como a Praça Castro Pinto.

¹¹² Não foi citada, mas essa malhação de Judas é um evento tradicional na sexta-feira da semana santa, em que um boneco é pendurado em uma árvore com bombons e chocolates em seu interior.

- f) Praça Odilon de Carvalho: apresenta estrutura e equipamentos habituais. Utilizada, sobretudo, para conversa e socialização dos moradores do Jardim Glória.

Outro bairro com sete praças é o bairro da Torre. A Torre é um dos bairros mais tradicionais de João Pessoa e um dos mais ricos culturalmente. Localiza-se próximo ao centro da cidade com um forte comércio em diferentes campos de serviços à população, incluindo hospitais, supermercados, farmácias etc.

A praça mais famosa do bairro e com mais histórias é a Praça Tiradentes, já estudada por Mello (1990). Segundo Monteiro e Bastos (2010), houve uma tentativa, há anos do então prefeito Cícero Lucena, para implantar um projeto de “adoção” de praças e canteiros da cidade, em parceria por parte da prefeitura e da iniciativa privada. “Na Praça Tiradentes a tentativa de realização desse projeto de adoção se deu, de maneira pouca satisfatória, por parte da Unimed, que pouco fez pela praça, além de depositar brita e seixos nas bordas dos seus canteiros gramados” (Monteiro; Bastos, 2010, p. 51).

Na segunda administração de Cícero Lucena, segundo Monteiro e Bastos (2010), isso foi menos eficiente. As raras melhorias na praça foram feitas pelos moradores: pequenos reparos em sua quadra de futsal e a implantação de um bebedouro com água gelada, nas proximidades das mesas de jogos de tabuleiro que idosos e jovens jogavam baralho, em local semelhante onde ficava o extinto coreto.

Chamam-nos atenção, dentre todos os bairros, o de Tambiá ser o menos populoso (assim como o Centro e o Varadouro) e comportar mais praças que o Varjão, por exemplo, com mais habitantes, e o bairro do Alto do Céu, segundo colocado em número de habitantes. Tambiá, bairro antigo pessoense, foi sede de um dos mais queridos e frequentados clubes sociais da capital, ao dividir o protagonismo com o Clube Cabo Branco nos carnavais, nos comícios políticos e nos esportes até o final dos anos 80 e início dos anos 90, o gigante alviceleste do Tambiá: o clube Astréa¹¹³.

¹¹³ Fundado em 1886, o Astréa passou por prédios históricos e sediou momentos importantes para a capital. A primeira sede do clube foi na Rua Duque de Caxias, número 77, em um sobrado que pertencia à família do poeta Augusto dos Anjos. Atualmente, o edifício tem o número 242 e não foi tombado pelo patrimônio histórico, antes de ter a fachada alterada. Além desse endereço, o Astréa passou por um palacete no bairro do Tambiá e pela sede moderna, no mesmo bairro, onde funcionou até o encerramento das atividades, no começo da década de 1990. Fonte: **Jornal da Paraíba**. Disponível em: <https://jornaldaparaiba.com.br/cultura/joao-pessoa-astrea-clube-historia-da-cidade-no-seculo-20/>. Acesso em: 5 de agosto de 2022.

Os bairros dos Ipês e do Treze de maio comportam sete e cinco praças, respectivamente, estando dentre os dez bairros mais populosos. Também dentre os dez mais populosos estão os bairros do Bessa, Jardim Oceania e Aeroclube. Aproveito para trazer mais um dado curioso. Além das praças existentes nos bairros citados, existem mais três parques nessas mediações e mais um quarto que será inaugurado em breve, todos chamados de Parque Parahyba.¹¹⁴ São parques construídos pelo governo estadual que contemplam os moradores da região com muitos equipamentos e diversidade de uso.

Ademais, em relação a todos esses espaços nesses bairros que são próximos da praia, a gestão do atual Prefeito de João Pessoa, Cícero Lucena, já iniciou algumas etapas das obras de construção do Parque da Cidade – uma área de 25 hectares no bairro do Bessa onde antes era sediado o Aeroclube da Paraíba – com quadras esportivas, mirantes, academia ao ar livre, lagos, ciclovia, pista de skate e viveiros, segundo reportagem do Jornal A União, de 25 de janeiro de 2023¹¹⁵.

Bem diferente é o caso de outro bairro antigo e tradicional de nossa cidade: o Róger. Com apenas quatro praças, esse bairro, além de ter sua cultura expressa nos carnavais com seus blocos e sua tradição esportiva, onde sedia o ginásio do Clube Guarany e o famoso Campo de futebol do Onze Futebol Clube, é mistificado por duas marcas de cunho pejorativo na sociedade: ter tido por mais de quatro décadas o maior depósito de lixo da cidade e o mais famoso presídio¹¹⁶ da capital. Ambos carregam o nome do bairro. Porém, os dias podem ser melhores com a possibilidade da criação do Parque Socioambiental do Róger¹¹⁷.

O Parque do Róger terá 21 hectares, e o desenho prevê sete setores com a possibilidade de quadras esportivas, parques para as crianças, pavilhão para ensaios e apresentações culturais, salas para cursos profissionalizantes etc. (A União, 10 de novembro de 2022). Sem dúvidas, o bairro merece ter um espaço público como esse,

¹¹⁴ Inaugurado em 2017, o Parque Linear Parahyba foi uma obra pensada ainda em 2010, quando o governador Ricardo Coutinho era prefeito da Capital. Nessa primeira etapa, contempla o trecho Leste dos canais, no Jardim Oceania, em duas localidades. Já a segunda etapa vai compreender as imediações do bairro Aeroclube, o trecho do canal próximo da BR-230 e o final da Av. Presidente Campos Sales, no Bessa. Matéria disponível em: https://auniao.pb.gov.br/noticias/caderno_paraiba/parque-linear-parahyba-e-inaugurado-pelo-governador-na-capital. Acesso em: 30 de junho de 2023.

¹¹⁵ Parque da Cidade. Obras começam na segunda-feira. **Jornal A União**, 6 de janeiro de 2023.

¹¹⁶ Denominado Penitenciária Desembargador Flósculo da Nóbrega.

¹¹⁷ Novo Parque Socioambiental. Obras devem começar no segundo semestre. **Jornal A União**, 28 de janeiro de 2023.

fora dos bairros mais próximos das praias e que valorize os bairros mais próximos do centro de João Pessoa. Há de se realçar um detalhe importante: com consulta à população sobre as necessidades do bairro¹¹⁸.

A região **Nordeste** concentra o bairro com mais praças: o Castelo Branco, com dezoito praças. Temos, também, o bairro do Brisamar, com dez praças, um número significativo. Interessante perceber que o segundo bairro citado é o menos populoso da região. Contudo, tem mais praças que o Altiplano Cabo Branco, Miramar e Manaíra, sendo este último o mais habitado da região. Pela distribuição das praças do Castelo Branco e Brisamar, identificamos muita proximidade territorial entre as praças e um baixo uso delas, destacando-se poucas como ocupadas e/ou com uma estrutura convidativa para seus moradores.

Sobre os bairros Altiplano Cabo Branco, Miramar e Manaíra¹¹⁹, estes são bairros mais próximos de dois bairros litorâneos: os bairros de Cabo Branco e Tambaú. Encontramos estudos sobre a urbanidade e relações entre espaço *versus* sociedade sobre o bairro do Altiplano Cabo Branco, onde enfatizamos a Praça José Targino (Cruz, 2015) e sobre a avaliação do ambiente construído e da vitalidade urbana do bairro de Manaíra, a partir das Praças Alcides Carneiro, Sílvio Porto e Chateaubriand Arnaud (Duarte, 2014; Guimarães; Santana, 2010). Sobre o Miramar, destacamos que é a sede do clube social mais antigo em funcionamento, que rivalizou junto com o Astréa, os carnavais, comícios políticos e disputas esportivas no futebol, futebol de salão, voleibol e basquete: o alvirrubro do Miramar: o Esporte Clube Cabo Branco.

No tocante aos bairros Cabo Branco e Tambaú, temos como destaque suas praias com uma tradição de uso e permanência. Palcos de vários *shows* à beira mar, competições esportivas, prática de atividades físicas, passeios, bares e lanchonetes ao seu redor. O Cabo Branco tem em sua larga faixa de orla marítima uma praça identificada e que está interditada, porém será reconstruída: a praça de Iemanjá¹²⁰. Já

¹¹⁸ Parque Socioambiental. Consulta define prioridades no Róger. **Jornal A União**, 6 de dezembro de 2022.

¹¹⁹ Apesar de ser um bairro que tem sua faixa litorânea e com muitas opções de lazer, uma ação da Prefeitura de João Pessoa vem desagradando os moradores do bairro que moram no entorno da famosa “Quadra de Manaíra” – local utilizado para a prática de atividades físicas e de lazer há 40 anos. A PMJP destruiu as calçadas perto da quadra para permitir a passagem de veículos a pedido de alguns empresários que abriram lojas na circunvizinhança. Ver mais em: Quadra de Manaíra. **Jornal A União**, 25 de janeiro de 2023.

¹²⁰ A estátua de Iemanjá é alvo constante de vandalismo e com a cabeça decepada e mãos cortadas. É o principal símbolo das religiões de matriz africana em João Pessoa. Na reconstrução da praça, está

o bairro de Tambaú tem duas praças que estão uma ao lado da outra, estabelecendo-se na famosa “Feirinha de Tambaú”, com seu comércio de artesanato e produtos em geral. São espaços para passeio e compras que ficam próximos do mercado de peixe e do Hotel Tambaú, marco da arquitetura local e que estava desativado, sendo levado a leilão recentemente.

A região **Leste** comporta o bairro mais populoso de nossa cidade: o bairro de Mangabeira, que sozinho tem mais habitantes do que a região Nordeste, a qual, por sua vez, tem mais bairros do que a região Leste. Com quarenta anos completados em 2023, esse bairro é considerado por muitos como completo, pois tem de tudo¹²¹.

Mangabeira, além da liderança populacional, tem mais praças em sua região, totalizando onze. Essa quantidade de praças não é algo antigo, pois, no estudo de Araújo (2006), fora identificado que existiam apenas duas praças instaladas: a praça Cristo Rei, defronte a uma igreja católica, no entorno de um Fórum e perto de vários quiosques que “agitavam” as noites do bairro; e a Praça Coqueiral, de arborização e jardinagem rarefeitas, com alguns equipamentos de lazer (uma quadra de vôlei e outra de futebol), de modo a ficar perto da sede da Associação dos Alcoólicos Anônimos (AAA) e do 3º Distrito Sanitários de Mangabeira.

Sobre a popular Praça Coqueiral, mas que tem seu nome de origem como Praça Ellen Lucy, “podemos perceber como um pequeno espaço na cidade pode dizer sobre a vida diária dos moradores e do seu habitat. A praça parece intensificar os laços de amizade e vizinhança, o lazer, entretenimento e diversão” (Almeida; Araújo, 2010, p. 68). Segundo os autores, essa praça passou por um intenso processo de revitalização urbana, promovida pela Prefeitura da cidade de João Pessoa. Além de mudar a paisagem, fortaleceu a sociabilidade local e os laços de vizinhança entre habitantes não só da grande Mangabeira, mas de outras localidades do bairro e da cidade. Conforme observado por Araújo (2006), a praça não era provida de muitas alternativas de lazer e permanência no local, haja vista que a ocupação era

prevista a inclusão de uma área de vegetação, além da instalação de bancos, plantio de coqueiros, criação de estacionamento, um largo central e um espaço multiuso. Ver mais em: Praça de Iemanjá será reconstruída. **Jornal A União**, 4 de fevereiro de 2023.

¹²¹ “A expressão corrente “Mangabeira tem de tudo” parece expressar a satisfação que vários moradores deste bairro possuem com a relativa autonomia do lugar, uma vez que só raramente seus habitantes precisam se deslocar para outras localidades da cidade. Desse modo, afirmam encontrar tudo em Mangabeira: comércio, serviços, lazer, bem como praias próximas ao bairro (Seixas, Jacarapé e Penha), o que facilita e torna mais cômoda a vida cotidiana desses moradores. A sociabilidade de Mangabeira, sua cultura, serviços e comércios, parecem manter-se cada vez mais vivos na complexidade do urbano contemporâneo da cidade e do próprio bairro” (Almeida; Araújo, 2010, p. 68).

esporádica. A partir do estudo de Almeida e Araújo (2010), é notório que o cenário mudou: a praça é frequentada desde crianças a idosos com diferentes atividades.

Já o bairro dos Bancários, segundo maior em população e praças, tem sua origem na construção de um conjunto residencial destinado às categorias de trabalhadores das instituições bancárias na cidade de João Pessoa, conforme pesquisa de Soares e Andrade (2010). Segundo as autoras, “desde o início da estruturação do bairro dos Bancários, os espaços em que as praças haviam sido projetadas se apresentavam, na prática, como terrenos baldios sem edificações, abandonados pela gestão pública” (Soares; Andrade, 2010, p. 65).

No final de 2005, foram iniciadas as obras de revitalização da Praça dos Bancários, que até aquele instante ainda não tinha denominação. Por meio do Projeto de Lei nº 414/2006, de autoria da vereadora Paula Frassinete, aquele espaço público passou a se chamar Praça da Paz, como proposta de uma cultura de paz no bairro diante das várias ocorrências de violências vividas ali. Em 14 de julho de 2006, foi inaugurada a Praça da Paz. Constituída por uma área de 39.537,19 metros quadrados, a praça contém os seguintes equipamentos: pista de *skate*, parque infantil, pista de caminhada/corrida, anfiteatro, quiosques, barras para exercício, dentre outros (Soares; Andrade, 2010). Ademais, está em construção um novo parque¹²² dentro do bairro que atenderá a diversas comunidades adjacentes, como Timbó, Anatólia, Jardim São Paulo, Jardim Cidade Universitária.

Sobre os bairros enfatizados, um estudo de Pizzol (2005) concernente aos espaços livres dos bairros de Água Fria, Anatólia, Jardim Cidade Universitária e Jardim São Paulo já identificava a carência de praças na região. “Não existem praças públicas, apenas duas áreas que os moradores transformaram em área de lazer com alguma vegetação e com o uso restrito aos moradores do entorno” (Pizzol, 2005, p. 96). Essas duas áreas, localizadas no bairro Jardim São Paulo, foram configuradas para “praças” com iniciativa dos moradores. Não obstante, ainda hoje, esse bairro é o único que comporta, além dos bancários, uma praça nessa região.

A região **Noroeste** concentra a mesma quantidade de bairros das regiões Leste e Sul, contudo com menos praças que ambas. Ilha do Bispo e Cruz das Armas com

¹²² Novo cenário. Prefeito autoriza obra nos Bancários. **Jornal A União**, 22 de novembro de 2022. O Parque das Três Ruas vai contar com ciclovia, duas quadras de esportes, brinquedos adaptados para crianças, espaço para trilhas e caminhadas, parquinho, pista de *skate*, bicicletários etc. Espaço terá mais opções para a prática e esportes e lazer. **Jornal A União**, 4 de abril de 2023.

apenas uma praça cada. Ilha do Bispo, sede do tradicional clube de futebol amador Maguari, que rivalizava com o 5 de agosto, time de futebol do bairro do Varadouro e com o São Bento, da cidade fronteira Bayeux. Cruz das Armas, bairro tradicional, celeiro de grandes jogadores de futebol e sede de um dos campos de futebol mais queridos da cidade – o campo Leonardo Vinagre, carinhosamente chamado de campo da “Graça”.

O bairro do Alto do Mateus e Cristo com um quantitativo parecido de praças e bem mais do que os dois já citados. O bairro do Cristo, além das cinco praças existentes, sedia dois dos espaços esportivos mais importantes não só da cidade de João Pessoa, como do estado da Paraíba: o ginásio poliesportivo “O Ronaldão” e o estádio de futebol “O Almeidão”, já mencionado em outra oportunidade na tese. Ademais, é sede do Botafogo Futebol Clube, maior vencedor de campeonatos estaduais do estado e o único campeão nacional¹²³ da Paraíba.

Sobre o bairro Oitizeiro, com quatro praças, sendo destaque a Praça Lauro Wanderley, o objeto de estudo de Santos e Pontual (2010). A praça existe há mais de quarenta anos. Durante esse período, passou por várias reformas, porém nem sempre contemplava os desejos dos habitantes. A sua última reforma¹²⁴ foi uma solicitação dos delegados do sistema de Orçamento Democrático (2005-2009), eleitos pelos moradores do bairro.

Segundo Santos e Pontual (2010), foram revitalizadas as duas quadras já existentes, uma para a prática do futsal e handebol, e outra para vôlei e basquete. Foi construído um *Half* para esportes radicais, um parquinho com escorregos, gangorras e balanços. Com a revitalização e a implantação dos novos equipamentos de lazer, a praça passou a oferecer mais atrativos aos habitantes de todas as idades, “surgiram novos espaços de sociabilidade, de práticas de esporte, de manifestações culturais, apesar de algumas dessas práticas já existirem mesmo antes dessa reforma” (Santos; Pontual, 2010, p. 61).

As praças da região **Sul** contemplam os bairros do Ernesto Geisel, João Paulo II, Gramame, Valentina e Funcionários. O bairro Valentina se destaca com mais

¹²³ Campeão Brasileiro da série D, em 2013.

¹²⁴ “A revitalização da praça foi iniciada em 23 de abril de 2007 e concluída em janeiro de 2008, tendo sido executada pela Secretaria de Infraestrutura (Seinfra) através do Programa de Recuperação de Praças, Parques e Jardins do município, com o apoio também da Secretaria de Desenvolvimento Urbano (SEDURB), que tratou da parte de paisagismo, replantio e poda de árvores da praça” (Santos; Pontual, 2010, p. 61).

praças, seguido do bairro Gramame. O Geisel, sede do Santos Futebol Clube¹²⁵, tradicional clube de futebol amador que já disputou várias edições do Campeonato Paraibano nos anos de 1970, tem três praças, e o bairro dos Funcionários, sede do Clube Sportivo Paraibano, referência nas categorias de base de João Pessoa que hoje disputa o Campeonato Paraibano da primeira divisão, tem quatro praças, com destaque para a Praça Bela, investigada por Dieb e Borges (2010).

Ao apresentar poucas áreas verdes e espaços de convivência, o bairro Cidade dos Funcionários foi contemplado com o Programa de Recuperação de Praças, Parques, Passeios e Jardins, sendo beneficiado com a construção da Praça Manuel Pereira Júnior, conhecida, também, como Praça Bela, entregue pela Prefeitura à população no dia 28 de outubro de 2006 (Dieb; Borges, 2010). A praça conta com um anfiteatro, denominado Sivuca, em homenagem ao nosso grande artista paraibano; uma quadra poliesportiva, uma quadra de vôlei de praia, uma rampa de skate, parquinho, áreas de passeio e caminhada/corrida, dentre outros equipamentos para as diversas práticas para diferentes grupos sociais, sejam eles moradores do Funcionários ou não (Dieb; Borges, 2010).

A região **Sudoeste** é a penúltima em quantidade de bairros e praças. Os bairros Ernani Sátiro e Costa e Silva assumem a liderança de praças com seis e três, respectivamente, enquanto o Bairro das Indústrias e Jardim Veneza com apenas uma cada. Interessante salientar que os bairros que menos têm praças são os mais populosos e que foram construídos de forma mais recente. Mesmo assim, com mais estrutura para uso e permanência, apenas se realça a praça do Bairro das Indústrias.

Por fim, temos os dois bairros da menor região da cidade: José Américo e Paratibe, que compõem a região **Sudeste**. Além de ser a região menos populosa, é a região com menos praças, sendo duas do bairro José Américo e uma do bairro Paratibe. Destacamos, ainda, que as duas últimas regiões, além de serem as menos populosas, com menos bairros e menos praças, foram as únicas que não encontrei estudos que se debruçaram em algum aspecto desses bairros, bem diferente no que concerne aos bairros da região Norte, em especial, à região central da cidade.

Após esse levantamento dos bairros, regiões e distribuição espacial das praças dentro da cidade de João Pessoa, partimos para a catalogação e categorização dos jogos das praças públicas de João Pessoa. Agora, podemos visualizar, com eficácia,

¹²⁵ Popularmente conhecido como Santos de Tereré, em alusão ao seu fundador.

os jogos mais praticados ao menos vivenciado nesses espaços públicos a partir da configuração das praças com quadras esportivas e/ou parquinhos infantis.

6.2 Os jogos das praças públicas de João Pessoa: catalogação e categorização

As informações da subseção anterior nos indicam que não é a quantidade de praças em um bairro e/ou região da cidade que resulta em praças favoráveis para a vivência e presença de jogos. É imprescindível que as praças públicas tenham uma modelização básica para convidar crianças, jovens, adultos e idosos para a prática do jogo. Para nós, o parquinho infantil com balanço, escorrego e gangorra favorece o público infantil; as quadras de areia e/ou poliesportiva para jovens e adultos; mesas de jogos de tabuleiro para os idosos. Veremos mais à frente que não é o suficiente. Assim, das praças visitadas, identificamos 75 praças com equipamentos de parquinho infantil e 60 praças com quadras esportivas.

No entanto, não é apenas ter parquinho e/ou quadra para se concretizar a prática de jogos nas praças públicas de João Pessoa. Claro que é o primeiro passo para seduzir as pessoas. Prova disso é que identificamos jogos nos parquinhos infantis em apenas 24 praças observadas das 75 praças com parquinho. Então, quais são os obstáculos para o jogo da praça? O que pode potencializar ou não a presença de jogos? Citamos cinco fatores fundamentais para a nossa compreensão após nossas visitas e observações em cada praça. Vejamos a seguir.

- a) Estrutura: é o primeiro passo. Ter equipamentos para jogos é fundamental. Possuir espaços amplos e diversos não só convida, mas facilita a permanência. Ter várias quadras com diferentes dimensões. Contemplar o parquinho com outros brinquedos para além do escorrego, balanço e gangorra, por exemplo. Identificamos praças minúsculas no bairro João Agripino, Costa e Silva, Róger com apenas bancos ao redor e piso sem calçamento ou apenas com equipamentos para exercícios, pista de caminhada/corrida, nos bairros dos Bancários, Treze de maio e Jardim São Paulo.
- b) Iluminação: as praças são usadas mais ao fim da tarde adentrando na noite, com exceção de uma praça no bairro do Geisel que acontece o jogo de vôlei de areia aos domingos pela manhã. Impossível permanecer nela sem iluminação ou com ela deficiente. Além de dificultar a visão dos espaços, gera

um clima de insegurança. Recentemente, cabos de fios foram furtados da praça Inocoop, no bairro do Cristo e na praça Sílvio Porto, no bairro de Manaíra, que afastaram as pessoas do uso no turno noturno, enquanto a Prefeitura não realiza a reposição da parte elétrica.

- c) Segurança: não só a iluminação pode causar insegurança ou até mesmo a ausência da polícia militar e guarda municipal. Há outro medo que assola alguns bairros e suas respectivas praças: o embate entre facções pelo poder do tráfico de entorpecentes. Identificamos em uma praça do Cristo e nas praças do bairro Gramame alegações de ausência de jogos mediante o perigo de estar fora de casa com medo de uma bala perdida ou de alguma ameaça.
- d) Manutenção: não adianta ter todos os itens anteriores se não existir a manutenção dos espaços e dos equipamentos. Praças com pichações em seu entorno, parquinhos danificados, como visto nos bairros dos Bancários¹²⁶ e Gramame, quadras com traves e/ou tabelas furtadas, como nos bairros do Cristo e da Torre, e sem a devida reposição dos órgãos públicos e o cuidado dos usuários, tudo isso torna uma praça sem beleza e com falta de peças para um bom funcionamento e desfrute.
- e) Outros usos: as praças podem ter outras ocupações que dificultam a prática de jogos. Praça que é estacionamento no bairro do Alto do Céu; praça que é utilizada para fins de bancos e mesas de comércio de espetinhos e som alto, como no bairro Ilha do Bispo, ou com quiosques com música que resultam em mesas e cadeiras na área externa, como encontrados nos bairros do Brisamar, Bancários, Jaguaribe, Altiplano.

Expostos esses fatores para o impeditivo da presença dos jogos, vamos, agora, apresentar os jogos encontrados. Os jogos mais observados e os menos vistos nas praças de João Pessoa. É importante reforçar que muitos dos jogos que foram identificados aconteciam de forma aleatória e/ou programada. Ocorriam com duração breve e/ou mais longa.

Com inspiração em Gomes-da-Silva (2015b) a partir de que alguns ícones nos oferecem a frequência com que tal situação de movimento jogo está modulando o jogador, individual ou coletivo, observamos que, por intermédio da configuração das

¹²⁶ Praça da paz precisa de reformas. Moradores reclamam de problemas, como falta de manutenção dos equipamentos de lazer e ações de limpeza. Brinquedos do parque infantil e equipamentos de ginástica necessitam de maior manutenção. Fonte: **Jornal A União**, 23 de abril de 2022.

praças, é gerado um modelo para determinados jogos e, conseqüentemente uma modulação que regulariza uma frequência para determinado lugar de jogo (parquinho ou quadra; quadra de cimento ou de areia; no gramado ou areia batida no entorno da praça); uma frequência de manipulação de objetos (apenas bola, bola e rede, bola e raquetes, *skate*, patins e bicicleta, por exemplo); ou, por fim, uma frequência de jogadas e ordenamento do tempo (duração do jogo ou por tipo de pontuação. Por exemplo, se é uma “pelada” de futebol, aula de escolinha de basquete ou jogo válido por algum torneio de futevôlei).

Apresentamos, a seguir, um infográfico dos jogos encontrados nas praças para a visualização do cenário em que identificamos uma maior frequência de determinados jogos em relação a outros jogos. Não só o modelo de praça gerou tais frequências de jogos, mas também efeitos oriundos das preferências e padrões de conduta (Gomes-da-Silva, 2015b) dos habitantes das praças.

INFOGRÁFICO DOS JOGOS ENCONTRADOS NAS PRAÇAS

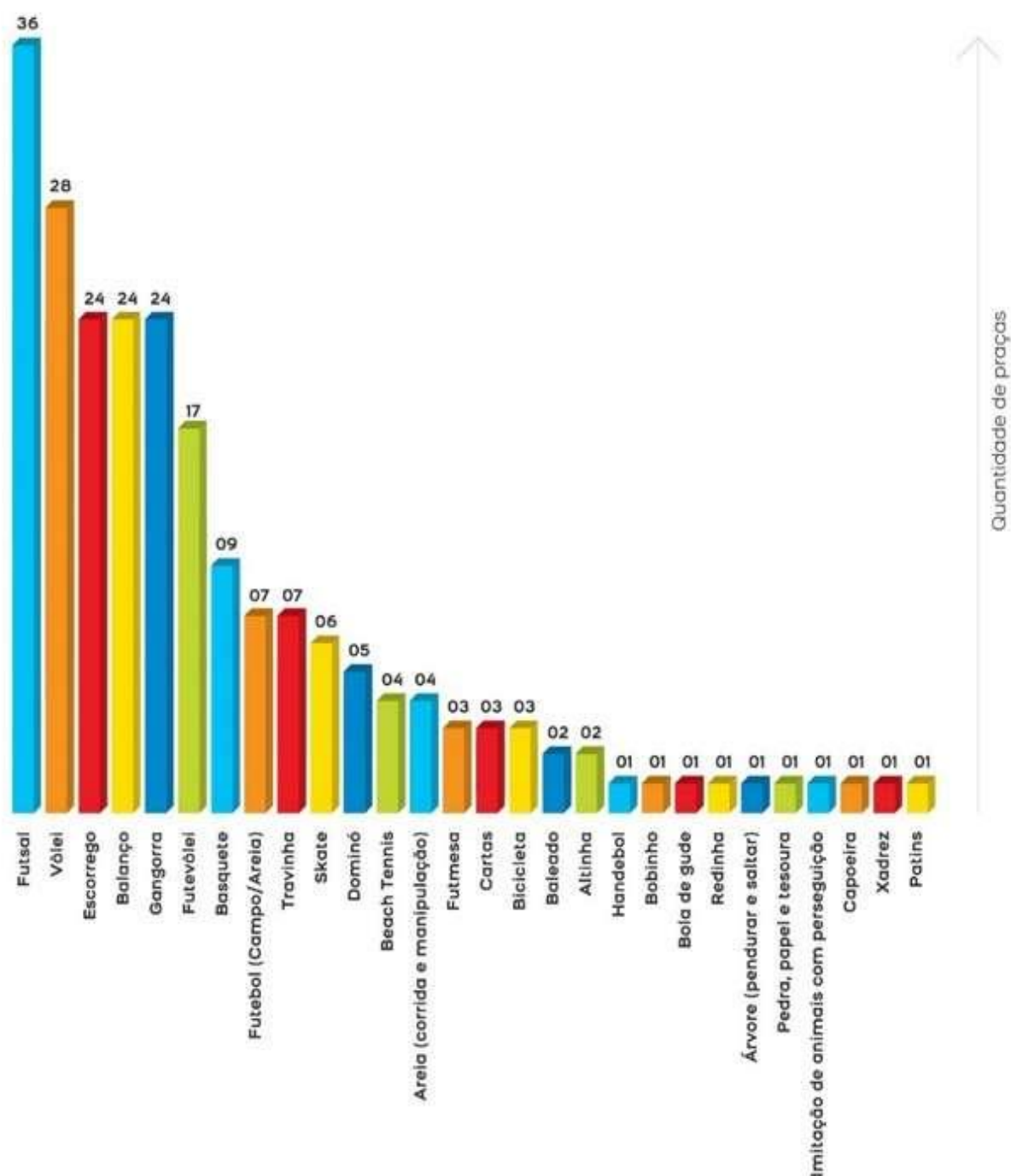


Figura 49. Jogos identificados nas praças de João Pessoa-PB
Fonte: Autoria própria.

Das 206 praças visitadas, 36 praças tiveram a presença do futsal; 28 praças com a presença do voleibol; 24 praças com jogos no parquinho; 17 praças com jogos de futevôlei; 9 praças com jogos de basquete; 7 praças com jogos de futebol (campo/areia) e travinha; 6 praças com jogos de skate; 5 praças com jogos de dominó; 4 praças com a presença do *beach tennis* e jogos com areia; 3 praças com jogos de futmesa, cartas e bicicleta; 2 praças com jogos de baleado e altinha; e praças com a presença única do handebol, bobinho, bola de gude, redinha, jogos na árvore, jogos de imitação, capoeira, xadrez e patins.

Percebemos, nesse infográfico, uma presença dominante do futsal nas praças, seguido pelo vôlei, tanto de quadra como de areia. Os jogos no parquinho surgem atrás com mais frequência que o futevôlei, basquete e futebol, tanto de campo como de areia. Não surpreende o jogo de “travinha” estar entre os dez jogos mais praticados, uma vez que esse jogo já é praticado sem precisar de tanta estrutura. É visto ainda nas ruas e campinhos improvisados. Surpresa é a presença do skate em mais praças do que o patins e a bicicleta, além dos jogos de tabuleiro, como dominó, cartas e xadrez.

O *beach tennis* surge como novidade nesse panorama de jogos em poucas praças, com sua predominância bem conhecida nas praias de João Pessoa. Interessante é esse jogo de raquetes ter uma frequência maior que jogos mais tradicionais, como o baleado, a bola de gude, e do jogo esportivo handebol e da capoeira como patrimônio cultural brasileiro. Também nos chama atenção a presença dos jogos altinha e redinha, jogos com variações e semelhanças com o jogo futevôlei.

Após a catalogação dos jogos das praças, organizamos em uma categorização originária de um diagrama dos *gêneros de jogos* da Pedagogia da Corporeidade, fruto de estudos realizados por Gomes-da-Silva (2017a; 2017b; 2019¹²⁷) e Betti e Gomes-da-Silva (2019). Inicialmente, Gomes-da-Silva (2017a; 2017b) pensou na apresentação de uma possível taxionomia do jogo como possibilidade de visibilizar a polifonia, a transculturalidade e atualização dos jogos, que deslizam em um fluxo contínuo entre indivíduo e cultura, contingência local e herança desterritorializada.

Por conseguinte, o autor pondera que o termo taxionomia empregado nessa perspectiva não é fechamento do fenômeno em classes excludentes, haja vista que

¹²⁷ Fonte: GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Gêneros de jogos**: enunciações do brincar. Tese Prof. Titular UFPB, 2019.

os jogos são infindáveis em sua pluralidade. Contudo, opta por uma descrição e caracterização dos jogos mais conhecidos em unidades de sentido que guardam semelhanças comunicativas ou narrativas.

Sobre a ideia da taxionomia, gênero e comunicações ou narrativas, Betti e Gomes-da-Silva (2019) entendem os jogos como estruturas de conversação (como processos comunicativos), já que, em todos eles, os jogadores estão sempre em diálogo, sejam consigo mesmos, sejam com o meio, sejam com outro jogador. Assim, classificam os jogos por seu conteúdo/temática e objetivo, como gêneros da cultura brincante ou do acervo brincante de um povo. Dessa forma, construíram uma taxionomia do jogo, por compreendê-lo como uma obra de arte.¹²⁸

Os jogos são narrativas que contam uma história que se desenvolve com início, meio e fim, de acordo com as circunstâncias e condicionamentos, escolhas, decisões e ações dos jogadores. Cada gênero está marcado por uma configuração espacial e social, por um modo de ocupar um espaço e uma tendência a regular condutas. Em torno de cada gênero gravita um tema central que possui uma concepção de indivíduo, ao prever um tipo de relação afetiva entre os jogadores e os objetos do jogo. Por isso resolvemos propor uma taxionomia que valoriza os objetivos educativos e as temáticas, compostas por treze gêneros (Betti; Gomes-da-Silva, 2019, p. 64).

Dessa maneira, as estruturas de funcionamento, diferentes em cada gênero, determinam múltiplos comportamentos comunicativos entre os protagonistas do jogo, bem como os interativos em relação ao meio ambiente em que acontecem, gerando diferentes situações de movimento do jogo. A seguir, estão os *gêneros de jogos* que os autores propuseram dentro de uma taxionomia com alguns exemplos nossos.

- a) Jogos sensoriais: favorecer aos jogadores o aguçamento dos sentidos gustativo, auditivo, tátil, olfativo e/ou visual. Combinação de sensações diferentes, dando percepção interpretação de si no espaço. Muito propício para vivências com o paradesporto e a inclusão esportiva. Podemos exemplificar com o vôlei sentado, futebol para cegos, dentre outros.
- b) Jogos ambientais: favorecer aos jogadores a integração com a natureza, com consciência ecológica enquanto participante e corresponsável. Uma

¹²⁸ Assim como há diferentes gêneros no cinema (drama, comédia, ação, dentre outros), na literatura (épico, dramático, romance, dentre outros) ou na música (forró, samba, *rock*, dentre outros), há no jogo. Ver mais em: BETTI, Mauro; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Corporeidade, jogo, linguagem: a Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental**. São Paulo: Cortez, 2019.

decodificação do meio para agir nele. Indicado para vivências com os esportes de aventura. Podemos exemplificar com: escalada, *slackline*, trilhas orientadas.

- c) Jogos de (des)construção: favorecer aos aprendentes a aquisição da noção de reversibilidade com os objetos e o próprio corpo, ou seja, que é possível construir, desconstruir e reconstruir mediante determinados processos, a partir das experiências de montar e desmontar, criar e recriar. Podemos exemplificar com a Oficina de Brinquedos e Brincadeiras (OBBA¹²⁹) já experimentada em estudos de Soares (2016); Gomes-da-Silva *et al.* (2017b) e Soares, Marin e Gomes-da-Silva (2019).
- d) Jogos simbólicos: favorecer aos aprendentes a ampliação da capacidade imaginativo-criativa, seja representando com o próprio corpo, seja projetando uma representação em algo ou com alguém, de modo que esse gênero pode ser subdividido em duas classes, ao tomar como referência o suporte: representação corporal e representação projetiva. Podemos exemplificar com a personificação de animais em perseguição ou seres imaginários na primeira representação; ou uma pista de corrida na “tampinha *cross*”.
- e) Jogos rítmicos: favorecem movimentos com cadência rítmica ou ordenada no espaço e tempo, com a mediação de sons, músicas, cantigas, lemas ou versinhos. Oportunizam tanto a tomada de consciência dos ritmos biológicos (respiração, batimentos cardíacos, assovio) quanto das variedades de ritmos presentes em sons diversos, em cantigas, modinhas, poesia, métricas, emboladas, repentes e marchinhas presentes na cultura musical. Podemos exemplificar os ritmos da rica manifestação da capoeira.
- f) Jogos de exercícios: atividades essencialmente sinestésicas e de equilíbrio dinâmico, experimentando as próprias possibilidades corporais, bem como o uso de objetos. Suscitam elementos da ginástica geral (rolamentos,

¹²⁹ Fruto de uma atividade didática com discentes do curso de Educação Física (UFPB) que construiu 24 brinquedos organizados em livro. GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando (org.). **Oficina de brinquedos e brincadeiras**. Petrópolis: Vozes, 2013. Também utilizada na dissertação de mestrado do Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física (UFPB/UPE) intitulada **A tendência antissocial no ensino fundamental e a oficina de brinquedos e brincadeiras**, de autoria de Leys Eduardo dos Santos Soares (2016), e no artigo de autoria de Soares, Marin e Gomes-da-Silva (2019), intitulado Oficina de brinquedos e brincadeiras na promoção de comportamentos sociais. **Revista Educación Física y Ciencia**, volume 21, número 3, 2019.

estrelinha), como também práticas circenses (malabares, equilíbrio e acrobacias). Podemos exemplificar com a prática do *parkour*.

- g) Jogos de luta: envolvem a capacidade de se defender com estratégias de ataque, com características predominantes de contato corporal. São possibilidades os jogos de agarrar o adversário e manter preso; conquista de objetos; conquista de território; jogos para o desequilíbrio. Podemos exemplificar com os esportes de combate um contra um ou de forma coletiva, como o “cabo de guerra”.
- h) Jogos integrativos: favorecer a aprendizagem do se conectar interiormente e se responsabilizar pela própria saúde. A ênfase é nas atividades de sensibilização corporal ou de consciência corporal. Portanto, são jogos aqui realizados visando à experiência do estado de bem-estar. Podemos exemplificar com jogos que envolvam a respiração (“cheirar a flor” e “assoprar a vela”, que tratam da postura – posição imóvel da “estátua” e que visem ao bem-estar físico e mental – alongamentos, meditações, massagens).
- i) Jogos de invasão: favorecer aos jogadores o desenvolvimento da estratégia para pontuar ou invadir o campo adversário. Predomina a disputa de uma bola, provocando uma intensa e simultânea movimentação, seja na defesa (com marcação), seja no ataque, dado o avanço com o móvel. Muito adequado para os esportes coletivos com bola. São jogos de ocupação de território; portanto, o ataque necessita ultrapassar a defesa. Podemos exemplificar com o handebol, basquete, travinha, rugby, barra-bandeira.
- j) Jogos de rebatida: favorecem o uso de implementos ou de partes do corpo para rebater um objeto (peteca, bola). Exemplificamos com vários jogos que podem ser vivenciados: futevôlei, altinha, redinha, badminton, *beach tennis*, squash, beisebol.
- k) Jogos de marca: favorecem a mensuração do tempo, distância ou peso. Nesse gênero, estão os jogos de estafeta e revezamentos, que envolvem competição entre duas ou mais equipes, e podem ser realizados conduzindo bolas, bastões ou outros materiais. Podemos exemplificar com as corridas rasas e com obstáculos, revezamento; o salto em distância, triplo e com vara; os lançamentos de discos e dardos; os arremessos de peso e martelo.

- l) Jogos de precisão: favorecem aproximar ou atingir um alvo com algum objeto (bolas, setas, flechas), usando a própria mão ou algum implemento. Assim como os jogos sensoriais, os jogos de precisão são bem pertinentes para o esporte adaptado. Podemos exemplificar com a bocha, o boliche, o goalball. Há, também, jogos para retirar todas as varetas, uma por uma, sem que as outras se desloquem. Podemos exemplificar com o pega-varetas.
- m) Jogos de raciocínio: favorecem a competência lógica para planejar o encadeamento das jogadas e antecipar as ações do adversário. Demandam considerar o movimento das peças ou personagens, as possibilidades de percurso, as indicações, permissões e proibições das regras para cada situação no tabuleiro. Podemos exemplificar com a dama, o xadrez, o jogo da velha.

A título exemplo, construir uma pirâmide com tampinhas de garrafa PET, imaginando as tumbas dos faraós, é um jogo simbólico tanto como um jogo de construção. A “amarelinha” ou “academia” é um de jogo de marca e, ao mesmo tempo, um jogo de precisão. Os jogos de luta podem ter características dos jogos de rebatida, como no caso do *rallye* no *beach tennis* ou do vôlei, em que existe uma luta constante entre ataque e defesa.

Percebemos que os *gêneros de jogos* apresentados por Betti e Gomes-da-Silva (2019) não são estanques, mas inter-relacionados. Segundo Machado (2018), Bakhtin desenvolveu a ideia de gênero não reduzindo a classificações, mas nas relações comunicativas que produzem linguagem e uma pluralidade de sistemas de signos de cultura. Por isso é que desejamos compreender os efeitos dos jogos das praças públicas de maneira ampliada, porém com uma tradição que diz muito dos sujeitos que a utilizam e nela se constituem, sobre a sociedade anterior e atual e suas formas de lidar com a vida do jogo, “captando sua atualidade, sua inovação, sua dimensão individual e coletiva” (Brait; Pistori, 2012, p. 377). Corroboramos com o pensamento de Bakhtin (2010): não buscamos apenas o individual, mas o coletivo da multidão popular na praça pública da cidade.

Esse mesmo coletivo tem a marca da liberdade da praça pública, a qual é o ponto de convergência de uma linguagem não institucionalizada formada por um mundo único impregnado de um ambiente livre e familiar. Para Bakhtin (2010), a cultura popular tem um território próprio: a praça pública, que reúne gêneros e uma

sensação única de forma maior e menor de mundo. Tem uma atmosfera específica e especial, com seu jogo livre e alegre, em que o superior e o inferior adquirem direitos iguais. Existe um cenário popular e brincalhão que se enuncia nas praças públicas da cidade. É nessa perspectiva que perquirimos os jogos das praças públicas de João Pessoa.

Com a defesa da tese para professor titular da Universidade Federal da Paraíba, intitulada “Gêneros de jogos: enunciações do brincar”, Gomes-da-Silva (2019) atualiza seus estudos sobre os *gêneros de jogos*. Tais enunciados solicitam uma ótica para outros elementos que os constituem (Brait; Melo, 2018). Elegemos o jogo, por esse âmbito, “o enunciado e as particularidades de sua enunciação configuram o processo interativo - o verbal e o não verbal - que integram a situação e, ao mesmo tempo, fazem parte de um contexto maior histórico” (Brait; Melo, 2018, p. 67).

Dessa forma, reorganizam-se as categorias dos *Gêneros de Jogos*, desenvolvidos pela Pedagogia da Corporeidade. Tais categorias foram organizadas por sua forma composicional (dinâmica de funcionamento do jogo – desempenho do jogador) e por sua forma arquitetônica (interação-conhecimento-representação que o jogo favorece consigo mesmo e com o meio ambiente – aprendizagens do jogador) (Gomes-da-Silva, 2019). Nesse caso, a nossa tese se encontra na organização da forma arquitetônica diante das configurações das praças públicas e da relação com os *gêneros de jogos* praticados nelas, envolvendo a interação entre os jogadores com o lugar de práticas que geram uma configuração mais brincante da cidade.

A ideia de *gêneros de jogos* vem inspirada nas esferas da linguagem proposta por Bakhtin. Segundo Machado (2018), o autor caracteriza os gêneros discursivos primários como pertencentes da comunicação cotidiana. Já os gêneros discursivos secundários fazem parte da classe de comunicação produzida a partir de códigos culturais elaborados e mais complexos. Porém, ambos os gêneros se modificam e se complementam. É o caso da ideia de *gêneros de jogos* da Pedagogia da Corporeidade. Não são categorizações imutáveis, mas dialogam e podem ser de vários tipos e estilos.

Assim, os jogos são distribuídos pelas categorias gêneros primários e secundários, tipos e estilos. Os *gêneros de jogos* primários são os ambientais e os sensoriais. Os ambientais são do tipo: *com espaço*, dos estilos livres e combinados;

com ar, dos estilos compressão e expansão; com fogo, dos estilos cozimentos, foguinhos e pirotécnico; com água, dos estilos corrente e parada; e com terra, dos estilos vegetais, animais e solos. Os sensoriais são do tipo: *sonoros*, dos estilos sequência, volume e localização; *táteis*, dos estilos textura, térmico e dor; *visuais*, dos estilos profundidade, forma, tamanho e cor; *gustativos*, dos estilos azedo, amargo, salgado, doce; e *olfativos*, dos estilos floral, mentolado, picante, pútrido. Na sequência, criamos um diagrama para os gêneros primários com suporte no Diagrama de Gêneros da Pedagogia da Corporeidade (DGPC):

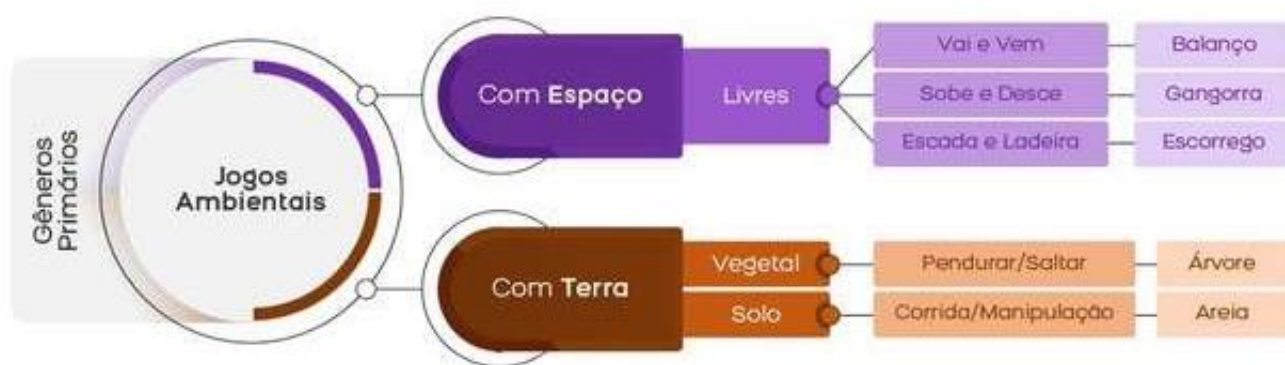


Diagrama 3. Gêneros Primários da Pedagogia da Corporeidade encontrados nas praças de João Pessoa-PB

Fonte: Adaptado de Gomes-da-Silva (2019).

A partir do diagrama sobre os gêneros primários de jogos da Pedagogia da Corporeidade, não identificamos nenhum jogo que integra os *gêneros de jogos* sensoriais. Nosso grupo de pesquisa também tem uma atenção aos jogos sensoriais. Tanto que esses jogos fizeram parte de uma metodologia do Programa de Jogos Sensoriais para Educação Infantil (PROJSEI¹³⁰), ao resultar em um estudo dissertativo sobre a avaliação dos efeitos desse projeto na educação física infantil (Gomes-da-Silva; França, 2016).

¹³⁰ “Uma proposição metodológica para a educação física infantil, que auxilia os educandos e educadores a degustarem o mundo e a reconhecerem que o lugar fundamental da relação com a circunstância é a alegria. Trata-se de a) delinear uma proposição de educação física em perspectiva semiótica, denominado Pedagogia da Corporeidade; b) descrever um programa de jogos sensoriais para a infância; c) estabelecer critérios para selecionar e mediar os jogos tradicionais aos objetivos da educação sensorial; d) evidenciar uma metodologia por meio da qual as crianças possam vivenciar jogar em grupo, o processo da construção coletiva e a consciência do desenvolvimento alcançado; ratificar o valor cultural da vivência dos jogos tradicionais” (Gomes-da-Silva; França, 2016, p. 97-98).

Todavia, encontramos poucas práticas de jogos ambientais do tipo – com espaço, do estilo livre (praça pública); e de jogos ambientais do tipo – com terra, do estilo solo (manipulação de areia) e do estilo vegetal (pêndulo na árvore). Acrescentamos, dentro dessa categorização, singularidades dos jogos do parquinho. O “vai e vem” para frente e para trás do balanço com ou sem ajuda de alguém para empurrar; o “sobe e desce” para cima e para baixo da gangorra sempre com dois participantes para a manutenção do movimento; e a subida da escada com degraus e a descida sentado ou deitado no escorrego até o chão.

Já os *gêneros de jogos secundários* são os rítmicos, simbólicos, confrontações, construções e expedições. Os rítmicos são do tipo *dançados*, dos estilos coreografados, repertórios e livres; *cantados*, dos estilos improvisados e cancionero; tocados, dos estilos com implementos e com o corpo. Os simbólicos são do tipo *mágicos*, dos estilos divinatórios e ilusionistas; *projeções*, dos estilos assombros, sombras e bonecos; e *imitações*, dos estilos narrativas, circunstâncias e personagens. Os de confrontações são do tipo *tabuleiros/games*, dos estilos mistos, competência e sorte; dos tipos *esportivos*, dos estilos precisão, marcas, rebatidas e territorial; e *lutas*, dos estilos com implementos e com o corpo. Os de construção são do tipo *fabricações*, dos estilos oficinas, modelagem e dobraduras; *montagens*, dos estilos amarrações, armações e composições; e *coleções*, dos estilos natureza, imagens e objetos. Por fim, os de expedição, dos tipos *integrativos*, dos estilos respiratórios, posturais e automassagens; *acrobáticos*, dos estilos rotações, saltos-quedas e equilibrismos; e aventureiros, dos estilos aéreos, aquáticos e terrenos (Gomes-da-Silva, 2019). A seguir, criamos um diagrama para os gêneros secundários com suporte no Diagrama de Gêneros da Pedagogia da Corporeidade (DGPC):

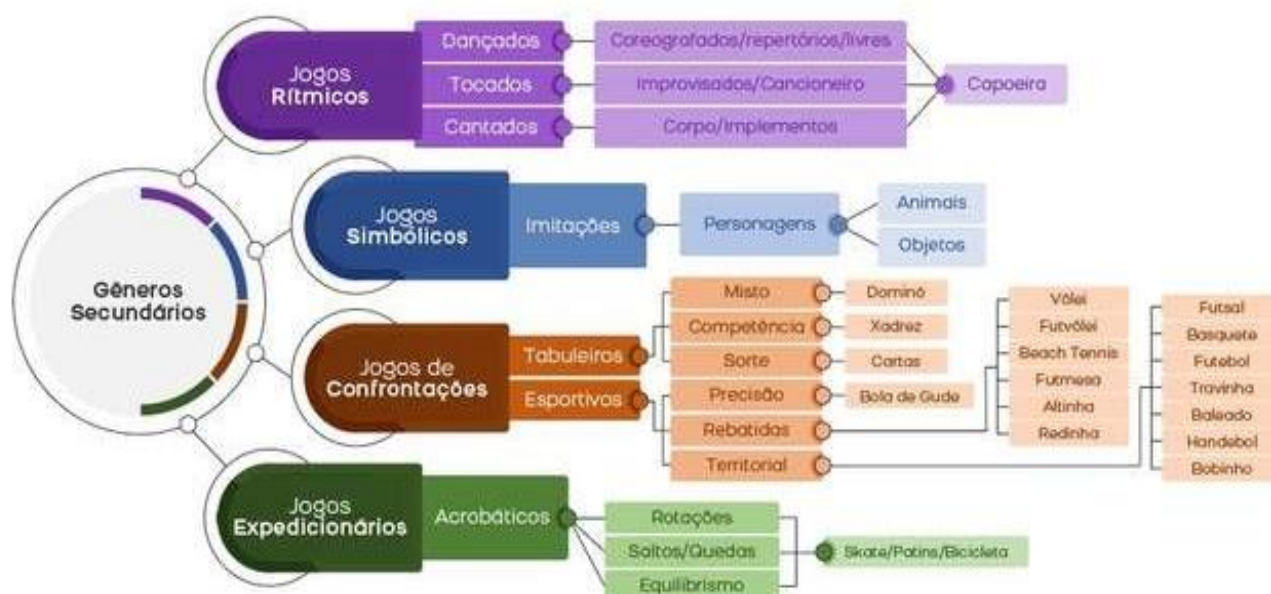


Diagrama 4. Gêneros Secundários da Pedagogia da Corporeidade encontrados nas praças de João Pessoa-PB

Fonte: Adaptado de Gomes-da-Silva (2019).

Já no diagrama sobre os Gêneros secundários de jogos da Pedagogia da Corporeidade, percebemos um acervo mais diversificado de vivências nas praças, com exceção da ausência de jogos de construções nas observações.

Nos *gêneros de jogos* rítmicos, identificamos a capoeira, que abarca todos os tipos e estilos. Na capoeira, tem dança, tem canto e tem toque; tem coreografia, tem repertório e tem liberdade. Tem improviso e tem músicas já consagradas na tradição. Tem toques com o corpo por meio das palmas da mão e com instrumentos: agogô, atabaque, berimbau, pandeiro e reco-reco.

Nos *gêneros de jogos* simbólicos, do tipo imitação, identificamos o estilo personagem com uma “corrida de perseguição de animais”. Os personagens eram cachorros e gatos. Já são personagens que fazem parte do imaginário infantil, por exemplo, no desenho “Tom e Jerry”, criado por Joseph Barbera. Apesar de ser uma trama entre “Thomas Cat” e “Jerry Mouse”, há vários capítulos que envolvem uma corrida entre o cachorro “*Spike Bulldog*” e o gato “*Tom*”. Ou na experiência favorecida a adolescentes meninos nos bancos de areia do estuário do Rio Sanhauá,

na maré baixa, às margens do manguezal, onde “os adolescentes começaram a se enlamearem e a brincarem como soldados na guerra” (Gomes-da-Silva, 2015a, p. 48).

Nos *gêneros de jogos* de confrontação, do tipo esportivo, identificamos o estilo territorial: baleado, basquete, bobinho, futsal, futebol, handebol, travinha) e o estilo rebatida (altinha, *beach tennis*, futevôlei, futmesa, redinha, voleibol). Além de ter um maior número de jogos já conhecidos, muito praticados e até já investigados por nosso grupo, como o baleado (Sousa-Cruz, 2014; 2020), futebol (Sousa-Cruz; Gomes-da-Silva, 2022; Gomes-da-Silva *et al.*, 2014), handebol (Gomes-da-Silva *et al.*, 2017a; 2017b; Oliveira *et al.*, 2012), travinha e futevôlei (Soares; Gomes-da-Silva; Ribas, 2012). Compõem essa categoria jogos mais recentes em nossa realidade, mas que tiveram grande adesão para novos praticantes, como o jogo de altinha, redinha e futmesa.

Nos *gêneros de jogos* de confrontação, do tipo tabuleiro/games, encontramos o estilo competência (xadrez), o estilo sorte (cartas) e o estilo misto – envolve competência e sorte (dominó); por fim, identificamos apenas o jogo da bola de gude, representando o gênero secundário, do tipo esportivo, com o estilo precisão. O jogo da bola de gude foi um objeto de análises minuciosas e aprofundadas sobre sua referencialidade cultural¹³¹ e sua potência educativa¹³², realizadas por Gomes-da-Silva (2015).

Por fim, temos os *gêneros de jogos* expedições, do tipo acrobático, com estilo rotações, saltos-quedas e equilibrismo. Aqui, identificamos a prática da bicicleta, do skate e dos patins. Em ambos os jogos, percebemos os três estilos: giros, ultrapassagem de obstáculos e manutenção da estabilidade sob o solo e/ou sobre os implementos. Seja em duas rodas com apoio dos pedais na bicicleta; seja em quatro rodas com o suporte da prancha no skate ou nas botas e nas várias configurações de rodas dos pares dos patins.

Após o nosso levantamento das praças, e o consequente inventário destas nas regiões da cidade, nos respectivos bairros da capital paraibana com sua distribuição

¹³¹ O Jogo da Bola de Gude (JBG) foi analisado como uma semiose cultural em espaços de lazer comunitário e em intervalos escolares. A pesquisa indicou que esse jogo se refere às seguintes experiências culturais: icônica – do rural, do enfrentamento e do arredondamento corporal; indicial – disputa territorial, personalização e prestígio social; simbólica – da feminilidade, do objeto fálico e da horizontalidade aguerrida.

¹³² O Jogo da Bola de Gude (JBG) foi analisado em termos da produção de significados estéticos, éticos e lógicos entre crianças de 6 a 12 anos, nas cidades de João Pessoa-PB e Itabaiana-PB. O estudo se propôs a examinar a trama de significados construída pelo movimentar-se dos jogadores no jogo.

espacial, realizamos uma catalogação dos jogos mais praticados aos menos jogados e, como desdobramento, uma categorização embasada no diagrama dos *gêneros de jogos* da Pedagogia da Corporeidade. Agora, vamos para a nossa última subseção, com a intenção de relacionar os modelos das praças e a frequência dos jogos para delineações de uma cidade mais brincante.

6.3 As relações entre as modelagens das praças e as frequências dos jogos: delineamentos de uma cidade brincante

Eis que chegamos à subseção final da tese, mas que abre novas discussões e cenários. Delinear uma perspectiva de uma cidade brincante a partir das relações modeladoras das praças com as frequências dos jogos é instigante e desafiador.

Nossa perspectiva é que o jogo da praça precisa 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). Acreditamos na existência dessas cenas de jogos 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; Lamanó-Ferreira, 2015).

No estudo de Gatto (2022), as praças foram classificadas em grupos:

- a) Praças esportivas – estrutura com predominância ao esporte;
- b) Praças recreativas – estrutura com predominância ao lazer em geral;
- c) Praças mistas – estrutura que não mostra uma única predominância;
- d) Praças contemplativas – estrutura com predominância ao ócio;
- e) Praças cívicas – praças em que se formam conjuntos com edifícios governamentais.

Nossa tese deu ênfase nas praças com características esportivas, recreativas e mistas, pois eram essas as mais propícias para a prática de jogos, mesmo visitando as demais praças com configurações menos favoráveis para a presença de jogos, principalmente as praças dos bairros centrais da cidade. Ao analisar as praças

históricas de Londrina-PR, Arrebola (2015) identificou apenas a Praça Nishinomiya com mobiliário para jogos, por exemplo, um campo de futebol e um parque infantil.

Já Coelho (2017) observou nas praças públicas do bairro Cidade Velha, na capital paraense Belém, uma maior atratividade de áreas de lazer infantil do que quadras poliesportivas. Por sua vez, Cabral (2015), ao analisar a apropriação de oito praças de Florianópolis-SC, também identificou que as atividades relacionadas aos parques infantis e nas quadras de esportes podem servir de mais atrativos para a utilização das pessoas. Destaca o parque infantil da Praça João Batista Vieira e as grandes quadras esportivas da Praça Balneário.

Agustini (2021), ao avaliar as praças da cidade de Fernandópolis-SP, percebeu que o parquinho infantil e a quadra poliesportiva são equipamentos que têm uma função importante e que podem se sobrepor a qualquer outro elemento do espaço, ao resultar em um uso determinante da praça. “A instalação de brinquedos em espaços públicos configura-se como uma forma prática e de baixo custo de cumprir o dever dos municípios brasileiros de criar espaços de lazer para a infância” (Vasconcelos, 2022, p. 89-90). Dessa forma, a autora ratifica que a presença de parquinhos infantis é considerada um relevante indicador na medição da ludicidade urbana.

Ao investigar os espaços públicos de Fortaleza-CE sob a ótica brincante infantil, Vasconcelos (2022) cita a criação do governo estadual cearense do Programa Mais Infância¹³³, organizado em três pilares: Tempo de Crescer, Tempo de Aprender e Tempo de Brincar. Esse estudo enfatiza que tal programa estadual apresenta alguns aprimoramentos em relação ao projeto municipal anterior (Praça Amiga da Criança). Principalmente melhoras no tocante à ação do brincar, com brinquedos com cores vibrantes; na segurança, com pisos anti-impactos, e na inclusão, com brinquedos adaptados.

Diante disso, encontramos uma realidade em João Pessoa-PB sobre a existência dos parquinhos infantis e quadras esportivas. Importante frisar que esses números indicam bairros que podem estar nos quatro grupos a seguir ou apenas em alguns deles:

¹³³ O projeto é reconhecido como uma política pública do estado do Ceará pela Lei nº 17.380/2021, cujo Artigo 22 prevê que o pilar do brincar gere cinco diferentes tipologias de espaços de brincar: Brinquedopraça; Brinquedocreches; Praças Mais Infância; Espaço de Desenvolvimento Infantil e Praia acessível. Saber mais em: VASCONCELOS, Alana Aragão. **Cidade e criança**: estudo de espaços públicos de Fortaleza sob a ótica brincante infantil. 2022. Dissertação (Mestrado em Arquitetura, Urbanismo e Design) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022.

Grupo 1: 110 Praças sem parquinho e sem quadra – 36 bairros;
Grupo 2: 51 Praças com parquinho e com quadra – 26 bairros;
Grupo 3: 24 Praças com parquinho e sem quadra – 20 bairros;
Grupo 4: 08 Praças com quadra e sem parquinho – 05 bairros;

Quadro 5. Grupos sobre praças, quadras e parquinhos
 Fonte: Autoria própria.

Por exemplo, as quatorze praças do bairro do Centro e as oito praças do bairro Varadouro estão apenas no grupo 1. Por outro lado, as nove praças do bairro Manaíra e as seis praças do Bairro dos Ipês estão distribuídas nos quatro grupos. São modelos de praças com o acréscimo de características recreativas e esportivas, apesar de identificarmos mais praças com ausência do parquinho recreativo e das quadras esportivas. Ou seja, somando os grupos 2, 3 e 4, totalizam-se 83 praças com, pelo menos, algum equipamento para brincar, ficando abaixo do grupo 1, com 110 praças sem parquinho e quadra.

No levantamento de Dacosta (2005) sobre as instalações esportivas brasileiras, 131 municípios paraibanos, de um total de 223 que compõem o estado, informaram sobre seus equipamentos. Ao nos determos aos estádios, quadras, ginásios e campos de futebol, foram divulgados 4 estádios, 289 quadras, 20 ginásios e 381 campos de futebol registrados no Atlas do esporte no Brasil. Não se faz inteligível onde estão inseridas as quadras: nas praças ou em outros espaços da cidade.

O que fica mais explícito para nós é que, hodiernamente, faz-se mais comum visualizar um parque infantil nas praças públicas e quadras esportivas (Ré, 2017; Neubarth, 2020; Lemos, 2020). O parquinho é um elemento de grande sedução para crianças nos finais de tarde e nos fins de semana. “É um espaço amplo onde as crianças podem correr livremente, brincar nos balanços e utilizar gangorras, escorregadores e outros brinquedos que são confeccionados de madeira e pneus reciclados” (Ré, 2017, p. 90). Desde que esteja em boas condições de uso, atrai famílias para usufruir desse espaço. A quadra é associada aos esportes e podemos encontrar quadras cobertas e descobertas, campos de futebol, quadra de vôlei de areia, dentre outros espaços (Ré, 2017).

Franch e Queiroz (2010) já percebiam o uso das quadras como um equipamento muito disputado em algumas praças de João Pessoa durante toda a

semana em diferentes horários, exceto quando o sol estava mais forte; geralmente, entre 12h e 15h, as quadras estavam vazias, assim como em casos de chuvas. As autoras observaram negociações para o uso das quadras.

Por exemplo, na Praça Coqueiral, no bairro de Mangabeira, acontecia, duas vezes na semana, o “baleado gay”¹³⁴. Além do baleado, a praça tem sua modelagem com quadras circundadas por arquibancadas, de modo a favorecer os jogos competitivos e com torcida ativa. Há uma modulação de uma frequência masculina em relação à feminina, com a predileção da prática do futebol, apesar da existência do voleibol, basquete e futsal. Há uma presença maior de jovens praticando esportes do que adultos. Contudo, na Praça Bela Vista, nos Funcionários II, ocorre uma relação entre gerações, como a “pelada dos velhos”, nas noites de quinta-feira (Franch; Queiroz, 2010).

As autoras identificaram quatro atividades esportivas desenvolvidas nas praças estudadas, sendo classificadas em:

- a) esportes individualizados – caminhada, uso de barras e tábuas de exercícios e a participação no Projeto Vida Saudável, organizado pela Prefeitura Municipal de João Pessoa, com a orientação de Profissionais de Educação Física;
- b) os esportes coletivos espontâneos – as “peladas” nas quadras bem dimensionadas das praças recuperadas estimularam o uso recreativo;
- c) os esportes coletivos educativos – projetos esportivos educativos direcionados às crianças e jovens dos bairros mais populares e de baixa renda;
- d) os esportes radicais – dentro de um contexto contemporâneo do *Half*, espacialmente instalado para o uso de *skatistas*, outrora marginalizados, hoje tem mais visibilidade, ao ser observada a prática do *Parkour* na Praça da Paz, no bairro dos Bancários.

Diante dessas constatações, percebemos que alguns jogos continuam com uma permanência de prática nas praças estudadas por Franch e Queiroz (2010), e outros não foram observados, passados doze anos da obra e da nossa coleta dos

¹³⁴ Segundo Franch e Queiroz (2010, p. 80), “o jogo é frequentado por pessoas que se definem como homossexuais, e que encontraram nessa atividade uma forma de lazer e, sobretudo, um modo de obter visibilidade, de fortalecer os laços entre si, bem como manifestar seu orgulho pela identidade assumida. O baleado de Mangabeira tornou-se referência para outros grupos gays da cidade”.

dados. Algumas praças mantiveram sua regularidade, outras não na mesma frequência. Outros jogos surgiram, outros desapareceram. Suspeitamos, ainda, que tiveram outros jogos que não estavam na época de serem praticados.

Os jogos têm suas temporadas de realização. São tão cíclicos como as estações do ano. Quando retornam, não são exatamente as mesmas, mas estão transmutadas. Os jogos de rua têm seu período próprio para sua realização¹³⁵ (Gomes-da-Silva, 2011). Também desconfiamos dos jogos das praças. Tanto que esperávamos encontrar certos jogos – e não foi possível. Outros foram surpresas na presença. Já outros foram constantes, independentemente do período, mesmo durante a pandemia da Covid-19¹³⁶, com decretos proibindo a ocupação de parques, praças e demais espaços públicos antes das visitas.

A seguir, apresentamos o que consideramos o retrato brincante da cidade de João Pessoa a partir dos jogos das praças públicas entre o segundo semestre de 2021 e o primeiro semestre de 2022: os gêneros de jogos (figura 50) e o mapa dos jogos das praças públicas por região da cidade com seus respectivos pictogramas (mapa 9). Corroboramos com Gomes-da-Silva (2011) de que há uma circularidade na prática do jogo, há diferentes exigências e não existe jogo superior a outro jogo. “Cada um vale pela espécie de prazer que proporciona. Cada um tem uma proposta de alegria distinta. Por isso, o jogo é o que é um todo coeso e tensivo, com o desencadeamento de comoções específicas” (Gomes-da-Silva, 2011, p. 302).

Nessa direção, as modelagens das praças favoreceram a modulação de vinte e oito jogos identificados nas diferentes regiões da cidade. Os parquinhos favoreceram brincadeiras nos escorregos, balanços e gangorras. As quadras esportivas favoreceram o futsal, o vôlei, o basquete, o handebol, o futmesa. As quadras de areia favoreceram o vôlei, o futevôlei, o *beach tennis*. Os campos contribuíram para o futebol. Os entornos dos parquinhos e das quadras ajudaram a prática do baleado, bola de gude, pedra-papel-tesoura, imitação de animais, travinha, dos jogos na areia, brincadeiras na árvore, do bobinho, da altinha e redinha. As áreas

¹³⁵ Após observar os jogos realizados por meninos em uma comunidade menos favorecida de João Pessoa-PB, em fins de 2001, Gomes-da-Silva (2011) indagou a uma das crianças se não sabia jogar bola de gude. Ela respondeu: “Claro que sabemos! Só que agora não é tempo de bola de gude, mas de pipa”.

¹³⁶ Sugerimos a leitura do estudo de NECA, Bruno Rodrigues; RECHIA, Simone. Ficar em casa ou ocupar os espaços de lazer ao ar livre? Reflexões e possibilidades para uma apropriação segura dos diferentes espaços públicos de lazer em tempos de pandemia. **LICERE**, Belo Horizonte, v. 23, n. 4, p. 471-509, 2020.

específicas para skate, patins e bicicleta e as mesas de tabuleiro favoreceram os jogos de dominó, xadrez e carteadado.

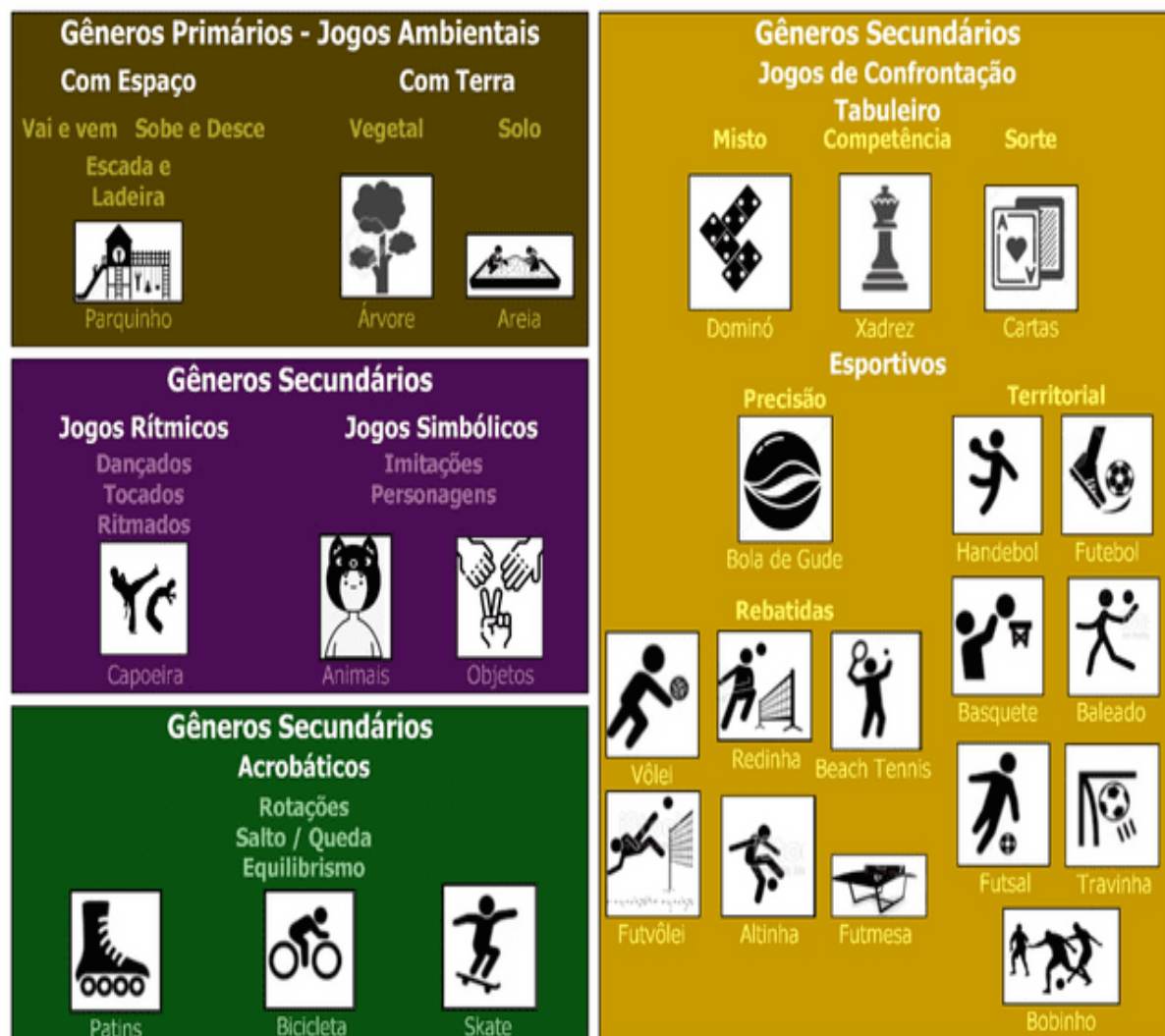
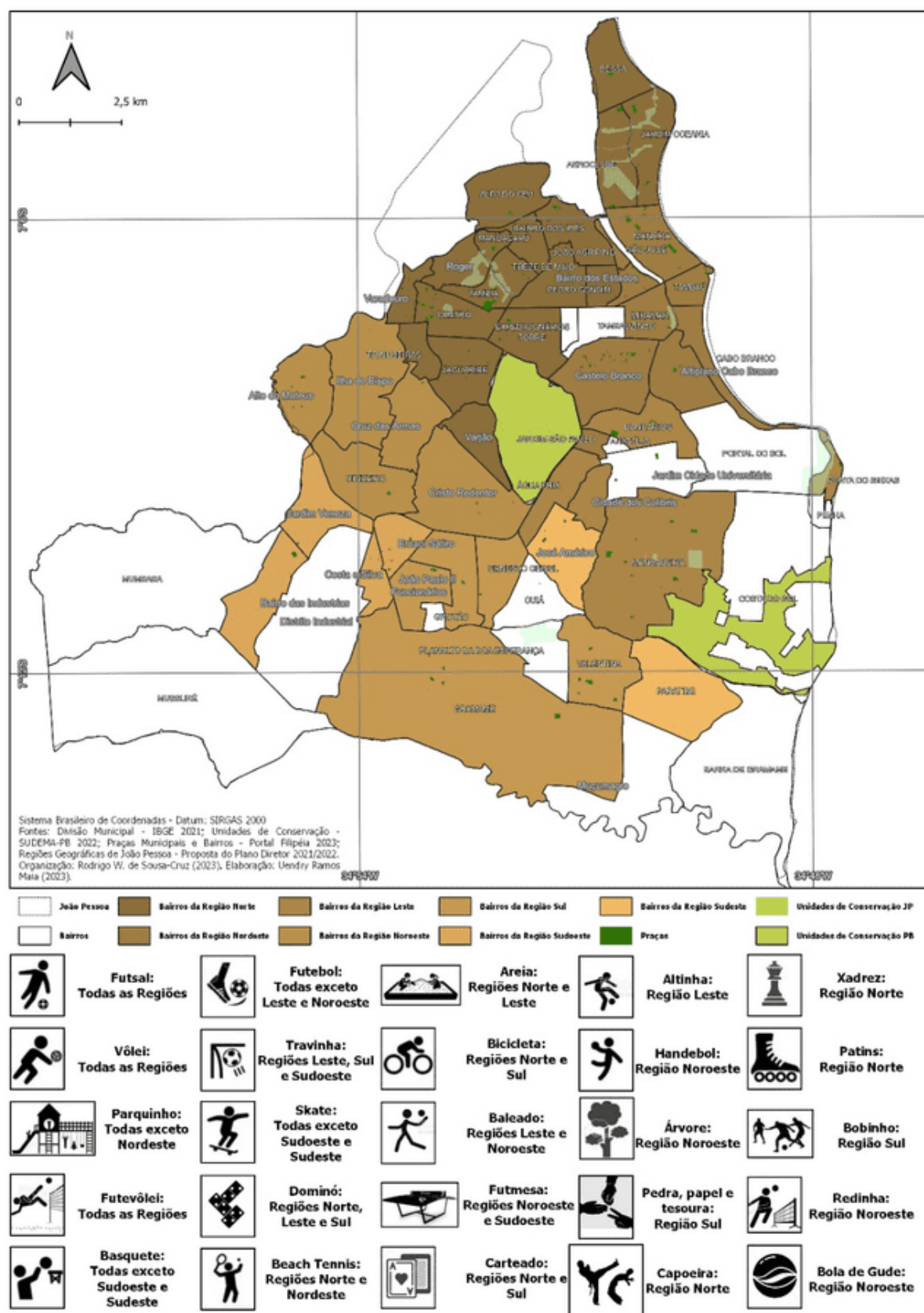


Figura 50. Gêneros de jogos e seus pictogramas
Fonte: Autoria própria.



Mapa 9. Jogos das praças públicas por regiões da cidade de João Pessoa-PB
 Fonte: Autoria própria.

Consideramos a figura e o mapa acima produtos muito relevantes da tese. Para chegar até eles, foram muitas andanças e pausas; observações e anotações; agendamentos e remarcações; escritas e reestruturações, contagens e recontagens; desejos e preocupações; inspirações e transpirações; alegria em ver os jogos das praças e a frustração em não visualizar os jogos em outras. Todavia, todos os resultados nos dizem muito da vida cidadina. Todas as informações são necessárias para compreender os efeitos dos jogos das praças para nossa urbe.

Tudo isso para deixar um contributo para a cidade de João Pessoa e seus habitantes, em especial, aos que jogam e têm uma atenção com os jogos das praças. Mas serve para os desatentos e indiferentes. Aos que só enxergam o espaço público da praia e espaço privado dos clubes como ambientes para a prática de jogos. Os jogos das praças públicas de João Pessoa-PB são modulados pela frequência das experiências, pela repetição insistente na mesma ação ou conjunto de ações. Conforme Xavier Filho (2006), pensando em espaços para jogos em nossa capital, desejamos que, de alguma forma, as esferas do governo ofereçam em todos os bairros de João Pessoa, do menos populoso ao mais habitado, do mais distante ao próximo das praias, campinhos de peladas, quadras esportivas e espaços para jogos, do menos conhecido pela mídia aos já massificados pela sociedade. A praça pode e dever ser um desses espaços da cidade.

Entretanto, “dotá-los das condições essenciais de funcionamento e conservação implica a obrigação do desejável e indispensável envolvimento da própria coletividade beneficiária” (Xavier Filho, 2006, p. 95). Durante minhas visitas e indagações nas praças, fui confundido inúmeras vezes como um agente da prefeitura ou pretendo candidato a vereador da capital. Pediam que anotasse certas reivindicações, como: trocar iluminação da praça, pintura, conserto de brinquedos, troca de poste da quadra etc. Percebi, também, a falta de pertencimento em dezenas de habitantes das praças.

As praças que estavam cuidadas e ativas eram fruto do envolvimento dos moradores, sem ficar na dependência dos órgãos públicos. Claro que não estou isentando os responsáveis, mas creio que se sentir parte do bem público é um grande passo para mantê-lo bonito e com condições de ser desfrutado. O vandalismo ainda é um mal que assola as praças de João Pessoa-PB. É preciso ter mais diálogo e ações

da Prefeitura junto aos líderes de bairros e demais habitantes para minimizar esses danos ao patrimônio público.

No entanto, não tem como esquecer da frequência noturna do futevôlei na Praça Félix Cahino às segundas, quartas e sextas, no bairro do Valentina com o mesmo grupo; o vôlei no domingo pela manhã na Praça Radialista Pascoal Carrilho, no bairro do Geisel; o basquete na Praça Maximiano da Franca (Quadra de Manaíra) todos os dias, das 16h às 23h, podendo jogar novatos; a resistência da turma do *beach tennis* na Praça Wanda Braga Lucena, no bairro Jardim Oceania, mesmo com a saída de outros habitantes para os clubes em detrimento da praça; o jogo de redinha improvisado no gramado da Praça Inocoop, mesmo sob chuva, no bairro do Cristo. São muitas frequências de jogos (provisórias e/ou duradouras) a partir de diversas modelagens configuradas das praças.

Conforme observado por Ré (2017) em sua pesquisa sobre os espaços públicos da cidade de Campo Mourão-PR, também observamos nas praças de João Pessoa-PB, apesar de sempre precisar de melhorias e mediações, que elas são espaços fundamentais para o exercício da cidadania. É possível a integração entre pessoas de classes sociais e econômicas diferentes e faixas etárias distintas. Todos os elementos que compõem as praças existem por alguma razão: seja estético, seja político, seja funcional ou outro. Houve um investimento público para que elas tivessem esse modelo que se apresenta atualmente, favorecendo diversas funções. “Continuarão assim enquanto a praça existir, porque novas funções irão aparecer e novas estruturas poderão surgir para atender a essas funções, alterando a forma e dando vida ao processo de constituição dessas praças” (Ré, 2017, p. 112).

Evidentemente, há regiões que jogam mais do que outras. Bairros que jogam mais do que seus vizinhos. Ao mesmo tempo, bairros que são mais favorecidos com praças mais configuradas para o brincar. Outrossim, jogos mais frequentes, como o futsal e o voleibol, presentes em todas as regiões da cidade, e jogos com poucas ou raras aparições. Os jogos de gêneros primários são menos praticados do que os jogos de gêneros secundários. Os jogos de gêneros primários identificados foram mais provisórios. Os jogos de gêneros secundários observados têm uma duração maior.

Os parquinhos e o entorno das praças ainda têm uma predominância quase total de crianças. Poderiam ter outros brinquedos para além do balanço, do escorrego e da gangorra. Faz-se prudente criar espaços com brinquedos naturalizados com

troncos de árvores e rampas em formatos mais abstratos, mas que despertam a curiosidade e inspiram a ocupação criativa, conforme estudo de Vasconcelos (2022).

As quadras, em geral, são habitadas mais pelos jovens e adultos. Sugerimos quadras menores para atender a outros públicos para além das quadras com tamanhos maiores, tanto de cimento quanto as de areia. Miniquadras com implementos flexíveis e ajustáveis, como traves para o futebol e handebol; postes para o voleibol e cestas para o basquete. Além de outros materiais para outros *gêneros de jogos* – pouco ou nada vistos –, como os jogos de precisão e os jogos de construção. Os idosos não ocupam esses espaços, ainda optando por espaços com mesas e cadeiras para jogos de tabuleiro, uma circunstância também constatada no estudo de Kielwagen (2016) sobre a história, a configuração e a apropriação da Praça Nereu Ramos, na cidade de Joinville-SC.

A situação exposta gera determinadas configurações brincantes da cidade. Quanto maior for a frequência, mais serão as repetições de jogos nas praças e mais haverá a fixação de padrões de conduta, manutenção de determinados interesses, predileções, intenções, ao codificar, assim, uma linguagem brincante da cidade.

7 CONSIDERAÇÕES REFLEXIVAS E PROPOSITIVAS

O convite é para brincar, pois quem brinca não envelhece, porque está numa contínua renovação dos hábitos (Gomes-da-Silva, 2015a, p. 67).

Conforme iniciei o texto da tese, esta pesquisa ultrapassa o vínculo institucional de um discente-professor-pesquisador e de um docente-pesquisador. Contudo, está dentro de algo maior, que é o Laboratório de Ensino-Pesquisa-Extensão “Escola Brincante”. É uma parceria longa em diferentes parcerias dentro do curso de Educação Física e Pós-Graduação em Educação e na Pós-Graduação em Educação Física com monitoria, iniciação científica, monografia, artigos científicos, capítulos de livros, projetos de extensão, pesquisa de mestrado – e, agora, uma pesquisa doutoral. Sempre na Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Casa de convivência, do saber e de produções. Com parcerias em momentos distintos com a Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) e com a Universidade de Pernambuco (UPE). Outros espaços que viajei, vivi e aprendi. É uma confirmação da nossa preocupação e prazer com um tema que nos une e mantém juntos por quase duas décadas: o jogo!

Esta tese não pensou o jogo restritamente na educação escolar, no esporte ou no lazer, mas apresenta relações (Sousa-Cruz; Gomes-da-Silva, 2022). Foi realizada no espaço público urbano praça, mas que pode ser integrada com a escola, mantendo uma relação mais dialógica com os jogos que ocorrem nos espaços livres. As aulas de educação física devem se aproximar do que é praticado e produzido pelas culturas das comunidades locais (Sousa-Cruz; Gomes-da-Silva, 2023). O jogo pode – e deve – ser praticado para além da competição regulamentada, porém de forma mais despretensiosa e com diferentes configurações no tempo disponível na companhia de outros semelhantes e com esmero diante dos ambientes e implementos que podem estruturar cenários e espaços de uma cidade mais brincante (Sousa-Cruz, 2023). O que desejamos com este estudo é que somemos mais as áreas e campos de atuação, assim como as experiências e aprendizagens nos mais diferentes contextos e nos mais variados públicos. Queremos juntar, e não separar.

O presente trabalho está vinculado à linha de pesquisa prática pedagógica e formação profissional, mas dialoga com a linha de pesquisa sociocultural. Ambas compõem uma área de concentração do PAPGEF (UFPB-UPE): Cultura, educação e movimento humano. Expresso isso, nossa pesquisa está alinhada ao escopo dos

estudos que investigam o movimento humano em suas diferentes manifestações, abrangendo seus aspectos culturais e pedagógicos. Esses aspectos nos movem como área de interesse.

Para compreender a praça e a cidade, bebemos da fonte de estudos da área da arquitetura e urbanismo, *design*, geografia, educação, engenharia, sociologia, sociedade e desenvolvimento, meio ambiente, história, dentre outras áreas de conhecimento. Sempre com o desejo de manter conexões com a Educação Física.

No nosso campo de saber, defendemos os efeitos dos jogos na cidade. Quando apresentei o projeto de tese, a priori, o objeto de estudo era o jogo nos espaços públicos do estado da Paraíba. Não sabia que espaço público seria, se o urbano ou rural – ou quais regiões. Era impossível essa investida para o tempo que dispunha, já alertava o sábio Prof. Iraquiton Caminha, membro da banca avaliadora. Ao ser aprovado, tentei reduzir para algumas das cidades que compõem a Região Metropolitana de João Pessoa, principalmente as que fazem divisa com a nossa capital: Bayeux, Cabedelo e Santa Rita. Ainda era muito. Decidimos, eu e meu orientador, a focar apenas na cidade de João Pessoa. Voltava nesse momento o dilema: que espaço público?

Como sempre, o Prof. Pierre Gomes-da-Silva suscita uma jogada mais inventiva dentro do jogo da pesquisa: investigar o jogo da praça. Mas não era suficiente investigar uma ou duas praças. Um ou dois bairros. Uma ou duas regiões. Era necessário visitar mais de uma centena de praças em dezenas de bairros distribuídos em sete regiões geográficas da cidade. Era imprescindível compreender o jogo da praça para ilustrar o cenário brincante de João Pessoa-PB. Essa compreensão teve limitações e potencialidades.

Sobre as limitações

Acesso a documentos públicos: primeiro, tivemos acesso muito depois em função do trabalho *home office* que vigorava nas repartições públicas de João Pessoa à época da pandemia. As tentativas de acesso juntamente à tramitação do processo para autorização levaram meses.

Imprecisão das informações: tivemos dificuldades com as informações imprecisas das Secretarias de Planejamento e Secretaria de Desenvolvimento Urbano. A falta de harmonia dos dados nos levou a inúmeras conferências de

informações que deveriam estar à disposição para uma consulta pública da população, estudantes e pesquisadores em geral.

Pandemia: tivemos de ajustar o calendário de visita às praças mediante o período de autorização dos decretos para o uso e a permanência em espaços públicos, como a praça. Quando se deu a permissão, era período de inverno, o que dificultava a regularidade de idas aos bairros. Além disso, suspeitamos que, mesmo após as liberações dos órgãos responsáveis, alguns jogos não aconteciam mais em função do receio de as pessoas aglomerarem novamente e se contaminarem com o vírus.

Tempo de permanência nas praças: como o número de praças foi grandioso, não foi possível permanecer dias ou meses em uma praça de um bairro. A dinâmica foi criar um calendário e tentar cumprir dentro do tempo viável. A rota de visita era, muitas vezes, por bairro com muitas praças ou vários bairros com poucas praças. Demarcavam-se praças escuras e sem a presença de pessoas. Ou praças sem o menor movimento. Não se observavam condições de ficar mais tempo em uma área como esta.

Sobre as potencialidades

Produção de artigos científicos: a ideia é submeter produtos da tese para revistas com alto fator de impacto e divulgar para as várias áreas de conhecimento nossos resultados sobre o jogo, a praça e a cidade brincante. Já publicamos dois artigos: um resumo expandido e outro resumo em construção durante o período do doutorado.

Produção de livro com imagens dos jogos das praças: inspirado em livros sobre o brincar em áreas urbanas e rurais de vários estados brasileiros com fotografias de diferentes jogos em múltiplas realidades, desejamos criar esse livro inovador, que resultará em um retorno às praças, dessa vez na captação de imagens dos jogos das praças de João Pessoa-PB, a fim de dar visibilidade a essas configurações brincantes da nossa capital.

Produção de curtas-metragens: em conversas informais sobre a tese, duas pessoas da cidade, ligadas ao cinema e a documentários, ficaram interessadas em produzir conosco pequenos curtas sobre os jogos das praças. A intenção é participar de editais de cultura com o intento de concorrer a financiamentos para esses

documentários sobre a realidade brincante das praças públicas, podendo ser por bairro ou por região.

Intervenções nas praças: como contribuição educativa e social, desejamos levar jogos para as praças, principalmente as que não têm e/ou pouco vivenciam. A ideia consiste em construir parcerias com escolas que estão no entorno das praças, com professores das unidades escolares; levar os membros do EBA Recreação para atuarem como voluntários nas ações; e aproximar os projetos do Laboratório Escola Brincante, mediados pelas oficinas do OBBA, dos estudos do Grupo de Pesquisa (GEPEC-UFPB), principalmente por meio do Grupo de Trabalho Cidade Brincante (GTCB).

Sobre os objetivos da tese

Ao comparar as configurações das praças a partir dos bairros e das regiões, identificamos praças em todas as regiões da cidade, mas não em todos os bairros. Bairros que concentram o maior número de praças, como Castelo Branco, Centro e Mangabeira e Brisamar; concomitante, há bairros com apenas uma praça: Casos de Cruz das Armas, Jardim Veneza, Bairro das Indústrias e Paratibe. A pesquisa também explicita que existem mais praças da cidade que não ocorrem jogos em função dos aspectos que dificultam a presença deles: estrutura, iluminação, segurança, manutenção e outros usos. Apesar disso, a prática de jogos resiste a esses obstáculos com alternativas e busca de outros espaços para jogar.

Destarte, ao catalogar os jogos das praças e categorizar pelo sistema de *gêneros de jogos* da Pedagogia da Corporeidade, encontramos 28 jogos praticados nas praças públicas. Jogos com mais presença, como o futsal, vôlei e futevôlei; e jogos com menos presença, como o handebol, xadrez e patins. Todavia, ao classificarmos pela categorização dos *gêneros de jogos* primários, não tivemos a presença dos jogos sensoriais, mas apenas os jogos ambientais, com espaço (parquinho) e com terra (areia e árvore). Mesmo assim, com baixa frequência e de maneira mais provisória. Por outro lado, nos *gêneros de jogos* secundários, tivemos a ausência de jogos de construção. Concomitante, tivemos baixa aparição dos jogos rítmicos (1), simbólicos (2) e expedicionários (3). A maior presença e duração se deu nos jogos de confrontação, principalmente dos tipos rebatida e territorial (17). As crianças estavam mais nos parquinhos e no entorno. Os jovens e adultos frequentavam mais as quadras. Os idosos nas mesas de tabuleiro e/ou caminhando.

Logo, ao relacionar o modelo de praça com a frequência dos jogos, observamos praças com características favoráveis para a ocorrência de jogos, mas sem a habitação, cuidado necessário e pertencimento. Ademais, identificamos que, no total de praças, há mais praças na cidade sem parquinho e sem quadras. Metade comporta o parquinho e a quadra. Menos da metade tem parquinho e sem quadra. Poucas praças têm quadra, exceto parquinho. Isso suscita que as modelações das praças poderiam favorecer a presença e frequência de mais jogos. E, dentre os jogos identificados a partir da modelação dos espaços, percebemos a relevância dos equipamentos que indicam o uso e a escolha por determinados jogos em detrimento de outros. O entorno é um espaço entre o parquinho e as quadras que favoreceu a adaptação de jogos fora de delimitações preestabelecidas.

Nosso delineamento sobre os efeitos dos jogos passa pela compreensão de que o jogo da praça pode favorecer a construção de configurações para uma cidade brincante. Para tanto, tem de existir o ambiente favorável, com espaços com uma estrutura convidativa, acessível, adequada, porém com um modo de habitar das pessoas. Em síntese: a situação de movimento (jogo), que ocorre dentro de um ambiente comunicativo (praça), o qual pode gerar diversos efeitos (configurações). É fundamental a relação dos três para existir uma configuração brincante. Kielwagen (2016) se refere não só ao olhar da praça para a cidade, mas descreve o olhar da cidade para a praça. Para nós, não nos é suficiente essa díade. Tem de ser a tríade jogo-praça-cidade: a cidade atenta para a praça por intermédio do jogo – e os jogos da cidade mediados pelas praças.

Foi importante ver os efeitos das configurações das praças ao longo do tempo com seus modelos estéticos que geraram modulações no uso e na regularidade das pessoas. Do adro religioso ao largo cívico e militar. Da praça ajardinada ao passeio público. Das retretas musicais à recreação. Da contemplação aos jogos. A tese mostra que a cidade de João Pessoa estava em sintonia com outras cidades brasileiras em relação às praças coloniais do fim do século XIX e às praças ajardinadas do início do século XX.

Entretanto, percebemos uma distância temporal significativa na construção e na ampliação de praças com características mais recreativas e esportivas, havendo mais cuidado e investimento no início do século XXI. Com algumas exceções, como as praças Tiradentes (São Gonçalo), no bairro da Torre, e a Praça Lauro Wanderley,

no bairro de Oitizeiro (Funcionários IV), que são antigas e conhecidas com a presença de jogos esportivos, os espaços principais para a presença de jogos na cidade não eram as praças. A cidade tinha outra modelagem e outra frequência. Os jogos estavam nas ruas, nos campinhos em terrenos baldios, nas praias e nos clubes esportivos, sociais e classistas.

João Pessoa, hodiernamente, é uma cidade mais brincante. Não em sua totalidade, mas vem caminhando para atingir esse patamar a partir das praças públicas com seus modelos mais sugestivos para jogar e uma maior frequência para permanecer jogando. Ainda há muito a se fazer em termos de oferta de políticas públicas, projetos para ampliação de diferentes jogos, pesquisas de perfil e mapeamentos, formações iniciais, continuadas e intervenções em parceria entre órgãos públicos, escolas, universidades, professores e agentes sociais e culturais dos bairros. É preciso recorrer a ações individuais e coletivas em prol da valorização dos jogos dentro do espaço público praça, lugar tão importante e necessário para a vida cotidiana e do modo de viver mais brincante aos habitantes da cidade.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Maurício. Sobre a memória das cidades. *In*: CARLOS, Ana Fani Alessandri; SOUZA, Marcelo Lopes de; SPOSITO, Maria Encarnação Beltrão (org.). **A produção do espaço urbano**: agentes e processos, escalas e desafios. São Paulo: Contexto, 2011. p. 19-39.
- ABREU, Paulo Roberto F. de; CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos. A importância da cartografia escolar e do SIG nas disputas territoriais e nas disputas cartográficas. **Revista Brasileira de Cartografia**, Rio de Janeiro, v. 62, n. 3, p. 543-549, 2010.
- AGUIAR, Wellington Hermes Vasconcelos de. **Cidade de João Pessoa**: a memória do tempo. João Pessoa: Gráfica e Editora Persona, 1992.
- AGUIAR, Wellington Hermes Vasconcelos de; MELLO, José Octávio de Arruda. **Uma cidade de quatro séculos**: evolução e roteiro. João Pessoa: Fundação Cultural do Estado da Paraíba, 1989.
- AGUIRRE, Argentino José; MELLO FILHO, José Américo de. **Introdução à cartografia**. 2. ed. Santa Maria: UFSM, 2009.
- AGUSTINI, Maria Vitória Gabrielli Battilani. **Avaliação das praças da cidade de Fernandópolis-SP**. 2021. Dissertação (Mestrado em Ciências Ambientais) – Universidade Brasil, Fernandópolis, 2021.
- ALBUQUERQUE, Alexandre Macedo. **Museu da cidade**: um novo conceito de memória da capital paraibana. João Pessoa: A União, 2021.
- ALEX, Sun. **Projeto da praça**: convívio e exclusão no espaço público. São Paulo: Editora Senac, 2008.
- ALMEIDA, Alexandre Paz; ARAÚJO, Fabrícia de. O bairro de Mangabeira e a Praça do Coqueiral. *In*: FRANCH, Mônica; QUEIROZ, Tereza (org.). **Da casa à praça**: um estudo da revitalização de praças em João Pessoa. Belo Horizonte: Argumentum, 2010. p. 66-69.
- ALMEIDA, Maria Cecília Fernandes de. **Espaços públicos em João Pessoa (1889-1940)**: formas, usos e nomes. 2006. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade de São Paulo, São Carlos, 2006.
- ALMEIDA, Maurílio Augusto de. **Presença de D. Pedro II na Paraíba**. 2. ed. João Pessoa: Vozes, 1982.
- ALMEIDA, Maurílio Augusto de. Cidade da Paraíba – 1859 – “Um pequeno aglomerado urbano”. *In*: AGUIAR, Wellington; MELLO, José Octávio de Arruda. **Uma cidade de quatro séculos**: evolução e roteiro. João Pessoa: Fundação Cultural do Estado da Paraíba, 1989.

ANDRADE, Paulo Augusto Falconi de. **Metamorfose dos centros urbanos**: uma análise das transformações na centralidade de João Pessoa-PB. 1970-2006. 2007. Dissertação (Mestrado em Engenharia Urbana) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2007.

ANDRÉ, Luana Carla *et al.* Revisão sistemática sobre a produção científica do Programa Esporte e Lazer da cidade. **LICERE**, Belo Horizonte, v. 25, n. 1, p. 277-314, 2022.

AQUINO, Aécio Villar de. O século XIX e a cidade. *In*: AGUIAR, Wellington Hermes Vasconcelos de; MELLO, José Octávio de Arruda. **Uma cidade de quatro séculos**: evolução e roteiro. João Pessoa: Fundação Cultural do Estado da Paraíba, 1989.

ARAÚJO, Luciana Medeiros de. **A produção do espaço intra-urbano e as ocupações irregulares no Conjunto Mangabeira, João Pessoa-PB**. 2006. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006.

ARREBOLA, Camila Lima Chechin Camacho. **Análise urbanística de praças históricas de Londrina-PR**. 2015. Dissertação (Mestrado em Engenharia Urbana) – Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2015.

AZEVEDO, Everson Silva de. Angiospermas da Praça da Independência – João Pessoa / PB. **Praça da Independência**, 2023. Disponível em: <https://pracadaindependencia.queplantaeeessa.com.br/historico>. Acesso em: 3 out. 2023.

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento**: o contexto de François Rabelais. São Paulo: HUCITEC, 2010.

BETTI, Mauro; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Corporeidade, jogo, linguagem**: a Educação Física nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. São Paulo: Cortez, 2019.

BEUPAREPAIRE ROHAN, Henrique. Embelezamento da capital e abertura de novas ruas. *In*: AGUIAR, Wellington; MELLO, José Octávio de Arruda. **Uma cidade de quatro séculos**: evolução e roteiro. João Pessoa: Fundação Cultural do Estado da Paraíba, 1989.

BORGES, Carlos Nazareno Ferreira; PORTILHO, Gilberto Otávio Neto de Souza; PROTÁSIO FILHO, Marcos Antônio Castro. Usos de espaços públicos de esporte e lazer: um estudo na região metropolitana de Belém. **LICERE**, Belo Horizonte, v. 22, n. 4, p. 159-194, 2019.

BRAIT, Beth; MELO, Rosineide de. Enunciado/ enunciado concreto/ enunciação. *In*: BRAIT, Beth (org.). **Bakhtin**: conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2018. p. 61-78.

BRAIT, Beth; PISTORI, Maria Helena Cruz. A produtividade do conceito de gênero em Bakhtin e o círculo. **ALFA**: Revista de Linguística, São Paulo, v. 56, n. 2, p. 371-401, 2012.

BRITO, Ana Laura de Freitas Rosas. **A pequena escala e a cidade**: o mobiliário na ativação dos espaços livres públicos. 2019. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2019.

BURGUÉS, Pere Lavega. Classificação dos jogos, esportes e as práticas motrizes. *In*: RIBAS, João Francisco Magno (org.). **Jogos e esportes**: fundamentos e reflexões da praxiologia motriz. Santa Maria: Ed. UFSM, 2008. p. 81-104.

CABRAL, Heitor (org.). **História da Paraíba e sua capital**. João Pessoa: Imprell, 2010.

CABRAL, Thalyne Nadja Dittert. **Espaço público e urbanidade**: um estudo sobre a apropriação de praças no município de Florianópolis. 2015. Dissertação (Mestrado em Urbanismo, História e Arquitetura) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

CALDEIRA, Júnia Marques. **A praça brasileira**. Trajetória de um espaço urbano: origem e modernidade. 2007. Tese (Doutorado em História) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2007.

CAMARGO, Allana *et al.* Análise sobre os espaços de esporte e lazer do Morro da Formiga/RJ. **LICERE**, Belo Horizonte, v. 22, n. 2, p. 18-47, 2019.

CAMPOS, Ricardo Bruno Cunha. A cidade de João Pessoa. *In*: FRANCH, Mônica; QUEIROZ, Tereza (org.). **Da casa à praça**: um estudo da revitalização de praças em João Pessoa. Belo Horizonte: Argumentum, 2010. p. 33-41.

CAMPOS, Ricardo Bruno Cunha. **Medo e violência na cidade**: imagens, discursos e sociabilidade nas praças de João Pessoa-PB. 2014. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2014.

CAMPOS, Ricardo Bruno Cunha. **Vivendo o espaço urbano**: sociabilidade e apropriações no cotidiano da Praça do Caju em João Pessoa - PB. 2010. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2010.

CARNEIRO, Ana Rita Sá; MESQUITA, Liana de Barros. **Espaços livres do Recife**. Recife: UFPE, 2000.

CARVALHO, Ana Maria Almeida *et al.* **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca. Volume I – Brincadeiras de todos os tempos. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2007a.

CARVALHO, Ana Maria Almeida *et al.* **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca, Volume II – Brincadeiras de todos os tempos. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2007b.

CARVALHO, Celso Santos; ROSSBACH, Anaclaudia (org.). **Estatuto da cidade**: comentado. São Paulo: Ministério das Cidades; Aliança das Cidades, 2010.

CAVALCANTI, Kátia Brandão. **Esporte para todos**: um discurso ideológico. São Paulo: IBRASA, 1984.

COELHO, Roseane Lima. **O uso das praças públicas por populações de áreas urbanas históricas**: o caso do bairro da Cidade Velha Belém-PA. 2017. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento e Meio Ambiente Urbano) – Universidade da Amazônia, Belém, 2017.

COSTA, Marília Jerônimo. **Um olhar sobre a cidade de João Pessoa - PB (1987-2014)**: uso, percepção e memória das praças do centro histórico da capital. 2015. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2015.

COUTINHO, Marco Antônio. Entrevistado sobre a cidade de João Pessoa. In: HONORATO, Rossana. **A cidade entrevista**. João Pessoa: Editora UFPB, 1999.

CRUZ, Elianete Lira. **Praça da Paz**: espaço público na cidade de João Pessoa-PB. 2011. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2011.

CRUZ, Patrícia Costa e Silva. **Urbanidades e relações entre espaço x sociedade**: estudo de caso do bairro do Altiplano Cabo Branco - João Pessoa-PB. 2015. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015.

CUNHA, Marcella Viana Portela de Oliveira. **Acessibilidade física do idoso ao espaço público**: estudo e proposições projetuais em João Pessoa-PB. 2011. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2011.

CUNHA, Maria Luisa Oliveira da; MAZO, Janice Zarpellon; STIGGER, Marco Paulo. A organização das praças de desporto/Educação Física na cidade de Porto Alegre (1920-1940). **LICERE**, Belo Horizonte, v. 13, n. 1, p. 1-33, 2010.

DACOSTA, Lamartine (org.). **Atlas do esporte no Brasil**. Rio de Janeiro: Shape, 2005.

DEMO, Pedro. **Pesquisa e informação qualitativa**. Campinas: Papirus, 2009.

DIEB, Paula; BORGES, Sam Thiago. O bairro da Cidade dos Funcionários II e a Praça Bela. In: FRANCH, Mônica; QUEIROZ, Tereza (org.). **Da casa à praça**: um estudo da revitalização de praças em João Pessoa. Belo Horizonte: Argumentum, 2010. p. 69-71.

DIMENSTEIN, Marcela. **Experiências urbanas de idosos no centro de João Pessoa**. 2014. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014.

DOCUMENTO BÁSICO DE CAMPANHA. **Revista Brasileira de Educação Física e Desportos**, Brasília, DF, n. 35, p. 13-27, 1977.

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, p. 31-45, 2015.

DUARTE, Juliana de Souza. **Ambiente construído e vitalidade urbana**: avaliação de três praças do bairro Manaíra. 2014. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014.

FARIAS, Arion. 1916 – Da colônia italiana à revolução urbanística. *In*: CABRAL, Heitor (org.). **História da Paraíba e sua capital**. João Pessoa: Imprell, 2010.

FEDATTO, Carolina Padilha. **Um saber nas ruas**: o discurso histórico sobre a cidade brasileira. Campinas: Editora Unicamp, 2013.

FEIX, Eneida. **Lazer e cidade na Porto Alegre do início do século XX**: a institucionalização da recreação pública. 2003. Dissertação (Mestrado em Ciências do Movimento Humano) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2003.

FERNANDES, Edesio. O estatuto da cidade e a ordem jurídico-urbanística. *In*: CARVALHO, Celso Santos; ROSSBACH, Anaclaudia (org.). **Estatuto da cidade**: comentado. São Paulo: Ministério das Cidades; Aliança das Cidades, 2010. p. 55-70.

FILYPEIA – Atlas Municipal de João Pessoa. **Prefeitura de João Pessoa**, c2023. Disponível em: <https://www.joaopessoa.pb.gov.br/projeto/filipeia-atlas-municipal-da-cidade-de-joao-pessoa/>. Acesso em: 23 set. 2023.

FOGUEL, Israel. **Praças e coretos**: fotos, fatos e curiosidades. São Paulo: Clube de Autores, 2018.

FORTES, Márcio; COBBETT, Billy. Apresentação. *In*: CARVALHO, Celso Santos; ROSSBACH, Anaclaudia (org.). **Estatuto da cidade**: comentado. São Paulo: Ministério das Cidades; Aliança das Cidades, 2010. p. 3.

FRANCH, Mônica; QUEIROZ, Tereza (org.). **Da casa à praça**: um estudo da revitalização de praças em João Pessoa. Belo Horizonte: Argumentum, 2010.

FRANCH, Mônica; QUEIROZ, Tereza. Usos do espaço, lazer e sociabilidades. *In*: FRANCH, Mônica; QUEIROZ, Tereza (org.). **Da casa à praça**: um estudo da revitalização de praças em João Pessoa. Belo Horizonte: Argumentum, 2010. p. 73-108.

FREIRE, João Batista. Conviver e aprender. *In*: GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando; CAMINHA, Iraquitan de Oliveira (org.). **Aprender a conviver**: um enigma para a educação. João Pessoa: Editora UFPB, 2007. p. 49-64.

FREIRE, João Batista. Da escola para a vida. *In*: VENÂNCIO, Silvana; FREIRE, João Batista (org.). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005. p. 3-26.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1989.

FREIRE, João Batista. **O jogo de bola na escola**: introdução à pedagogia da rua. Campinas: Autores Associados, 2022.

FREIRE, João Batista. **O jogo**: entre o riso e o choro. Campinas: Autores Associados, 2002.

FREIRE, João Batista. Por uma educação de corpo inteiro. *In*: HERMIDA, Jorge Fernando (org.). **Educação Física**: conhecimento e saber escolar. João Pessoa: Editora UFPB, 2009.

FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2003.

G1. Veja horário de visitação de igrejas históricas de João Pessoa. **G1**, 18 jan. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2020/01/18/veja-horario-de-visitacao-de-igrejas-historicas-de-joao-pessoa.ghtml>. Acesso em: 3 out. 2023.

GATTO, Joel Marcos. **Apropriação do espaço público**: o caso de 100 praças em Cuiabá (2017-2020). 2022. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Centro Universitário de Várzea Grande em associação com a Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Várzea Grande, 2022.

GEHL, Jan. **Cidades para pessoas**. 3. ed. 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 (org.). **Oficina de brinquedos e brincadeiras**. Petrópolis: Vozes, 2013.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando *et al.* Descrevendo a corporeidade: implicações educativas a partir da ginga do brasileiro no futebol e na dança. **Educação: Teoria e Prática**, v. 24, n. 46, p. 97-119, 2014.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando *et al.* Estrategia motriz en el balonmano playa: un análisis praxiológico. **Revista Acción Motriz**, n. 19, p. 59-70, 2017a.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando *et al.* Mapa dos jogos tradicionais infantis no município de Conde-PB. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, v. 26, n. 2, p. 64-72, 2018.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando *et al.* **O brincar na construção de uma cultura de paz**. João Pessoa: Agência Mayday, 2017b.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. A corporeidade do movimento: por uma análise existencial das práticas corporais. *In*: HERMIDA, Jorge Fernando; ZÓBOLI, Fábio (org.). **Corporeidade e educação**. João Pessoa: Editora Universitária UFPB, 2012a. p. 139-174.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Cultura corporal burguesa**: história e sistematizações pedagógicas. João Pessoa: Editora Universitária UFPB, 2012b.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Educação Física pela Pedagogia da Corporeidade**: um convite ao brincar. Curitiba: CRV, 2016.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Gêneros de jogos**: enunciações do brincar. [S. l.: s. n.], 2019.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. O jogo da bola de gude e sua referencialidade cultural. *In*: MARIN, Elizara Carolina; STEIN, Fernanda (org.). **Jogos autóctones e tradicionais de povos da América Latina**. Curitiba: CRV, 2015a. p. 39-68.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **O jogo da cultura e a cultura do jogo**: por uma semiótica da corporeidade. João Pessoa: Editora Universitária UFPB, 2011.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Pedagogia da corporeidade, experiência e gêneros lúdicos. *In*: CONGRESO ARGENTINO, 12.; LATINO-AMERICANO DE EDUCACIÓN FÍSICA Y CIENCIAS, 7., 2017, Buenos Aires. **Anais** [...]. Buenos Aires: [s. n.], 2017a.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Pedagogia da Corporeidade: o decifrar e o subjetivar na educação. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, v. 7, n. 13, p. 15-30, 2014.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Por uma ontologia do movimento comunicativo. *In*: GUEDES, Onacir Carneiro (org.). **Atividade física e esportes**: contextos e perspectivas evolutivas. João Pessoa: Unipê, 2001. p. 47-65.

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

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Ser jugador y la cultura lúdica en Brasil: géneros de los juegos tradicionales. *In*: VELÁSQUEZ, Maria Isabel Herrera; BEDOYA, Daniel Hincapié; GÓMEZ, William Moreno (coord.). **Juegos y deportes autóctonos, tradicionales y populares**: conocimiento desde la acción lúdica latinoamericana. Medellín: Universidad de Antioquia, 2017b. p. 49-59.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando; ALMEIDA, Julia Elisa Albuquerque de; ANTÉRIO, Djavan. A comunicação corporal no jogo de goalball. **Movimento**, Porto Alegre, v. 21, n. 1, p. 25-40, 2015.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando; FRANÇA, Ana Rachel. Uma pedagogia para degustar o mundo: jogos tradicionais e sensorialidade. *In*: MARIN, Elizara Carolina; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando (org.). **Jogos tradicionais e educação física escolar**: experiências concretas e sedutoras. Curitiba: CRV, 2016. p. 77-100.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando; GOMES, Eunice Simões Lins. **Malhação**: corpo juvenil e imaginário pós-moderno. João Pessoa: Editora Universitária UFPB, 2010.

GOMES JARDIM, Vicente. A cidade da Paraíba na passagem do século. **Revista IHGP**, Parahyba, n. 2, 1910.

GRAZZIOTIN; Luciane Sgarbi; KLAUS; Viviane; PEREIRA, Ana Paula Marques. Pesquisa documental histórica e pesquisa bibliográfica: focos de estudo e percursos metodológicos. **Pro-posições**, Campinas, v. 33, p. 1-21, 2022.

GUIMARÃES, Arthur Silveira; SANTANA, Clareanna Viveiros. O bairro de Manaíra e a Praça Alcides Carneiro. *In*: FRANCH, Mônica; QUEIROZ, Tereza (org.). **Da casa à praça**: um estudo da revitalização de praças em João Pessoa. Belo Horizonte: Argumentum, 2010. p. 51-55.

HILLMAN, James. **Cidade e alma**. São Paulo: Studio Nobel, 1993.

HONORATO, Rossana. **A cidade entrevista**. João Pessoa: Editora UFPB, 1999.

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

IBGE. Censo 2010. João Pessoa. **IBGE**, 2023a. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pb/joao-pessoa/pesquisa/23/27652?detalhes=true>. Acesso em: 24 set. 2023.

IBGE. João Pessoa (PB). **Panorama do Censo 2022**, 2023b. Disponível em: <https://censo2022.ibge.gov.br/panorama/>. Acesso em: 24 set. 2023.

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

JARDIM, George Ardilles da Silva; ANDRADE, Sayonara de Souza. O bairro de Jaguaribe e a Praça Simeão Leal. *In*: FRANCH, Mônica; QUEIROZ, Tereza (org.). **Da casa à praça**: um estudo da revitalização de praças em João Pessoa. Belo Horizonte: Argumentum, 2010. p. 42-45.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 15 mar. 2022.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 3 abr. 2022.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 23 abr. 2022.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 12 jun. 2022.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 5 ago. 2022.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 29 out. 2022.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 13 nov. 2022.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 22 nov. 2022.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 26 nov. 2022.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 6 dez. 2022.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 18 dez. 2022.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 6 jan. 2023.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 7 jan. 2023.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 25 jan. 2023.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 28 jan. 2023.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 4 fev. 2023.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 7 fev. 2023.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 17 fev. 2023.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 21 fev. 2023.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 4 mar. 2023.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 8 mar. 2023.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 4 abr. 2023.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 30 abr. 2023.

JORNAL A UNIÃO. João Pessoa: [s. n.], 27 jul. 2023.

KIELWAGEN, Carla Wille. **História, configuração e apropriação do espaço público**: a Praça Nereu Ramos em Joinville / SC. 2016. Dissertação (Mestrado em Urbanismo, História e Arquitetura da Cidade) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

LACERDA, Ana Emília Fernandes; CAMPOS, Ricardo Bruno Cunha. O bairro do Bessa e a Praça do Caju. In: FRANCH, Mônica; QUEIROZ, Tereza (org.). **Da casa à**

praça: um estudo da revitalização de praças em João Pessoa. Belo Horizonte: Argumentum, 2010. p. 55-59.

LE GOFF, Jacques. **Por amor às cidades:** conversações com Jean Lebrun. São Paulo: UNESP, 1998.

LEFEBVRE, Henry. **O direito à cidade.** Itapevi: Nebli, 2016.

LERNER, Jaime. Prefácio. *In:* GEHL, Jan. **Cidades para pessoas.** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017. p. XII-XIII.

LETTIERI, Ana Paula Pereira de Campos. **Espaços livres públicos e a vida nas cidades:** usos e apropriações de três praças localizadas em Campos dos Goytacazes/RJ. 2019. Dissertação (Mestrado em Planejamento Regional e Gestão da Cidade) – Universidade Candido Mendes, Campos dos Goytacazes, 2019.

LIMA, Thiago Hernandes de Souza. As praças: história, usos e funções. **Estudos**, n. 12, p. 97-110, 2008.

LUCENA, Ricardo de Figueiredo. **O esporte na cidade:** aspectos do esforço civilizador brasileiro. Campinas: Autores Associados, 2001.

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

LUCENA, Ricardo de Figueiredo; MENDES, Maria Isabel Brandão de Sousa; CANUTO, Priscila Santos. (org.). **Esportes no Nordeste:** um mosaico sócio-histórico. João Pessoa: Editora UFPB, 2011.

LUCENA, Ricardo de Figueiredo; SOUZA, Edilson Fernandes (org.). **Educação Física, Esporte e Sociedade.** João Pessoa: Editora UFPB, 2003.

LUCIANO Cartaxo entrega praça no Valentina. **Mais PB**, 4 abr. 2019. Disponível em: <https://www.maispb.com.br/362129/luciano-cartaxo-entrega-praca-no-valentina.html>. Acesso em: 3 out. 2023.

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**, Porto Alegre, v. 26, n. 3, p. 552-560, 2013.

LYRA, Mabel da Fonseca; HOLANDA, Mara Rúbia Araújo. A importância do espaço público como área de convivência social: estudo preliminar de requalificação urbana da Praça Lions, Maceió-AL. **Ciências Humanas e Sociais**, Alagoas, v. 6, n. 1, p. 123-134, 2020.

MACHADO, Irene. Gêneros discursivos. *In:* BRAIT, Beth (org.). **Bakhtin:** conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2018. p. 151-166.

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

MAGNOLI, Miranda Martinelli. Prefácio. *In*: ROBBA, Fabio; MACEDO, Silvio Soares. **Praças Brasileiras**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo; Imprensa Oficial do Estado [Coleção Quapá], 2002. p. 9-10.

MARICATO, Ermínia. O estatuto da cidade periférica. *In*: CARVALHO, Celso Santos; ROSSBACH, Anaclaudia (org.). **Estatuto da cidade**: comentado. São Paulo: Ministério das Cidades; Aliança das Cidades, 2010. p. 5-22.

MARIN, Elizara Carolina. Jogo tradicional como patrimônio material e imaterial: discussões a partir da experiência brasileira. *In*: VELÁSQUEZ, Maria Isabel Herrera; BEDOYA, Daniel Hincapie; GÓMEZ, William Moreno (coord.). **Juegos y deportes autóctonos, tradicionales y populares**: conocimiento desde la acción lúdica latinoamericana. Medellín: Universidad de Antioquia, 2018. p. 23-31.

MARIN, Elizara Carolina; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando (org.). **Jogos tradicionais e educação física escolar**: experiências concretas e sedutoras. Curitiba: CRV, 2016.

MARIN, Elizara Carolina; RIBAS, João Francisco Magno (org.). **Jogo tradicional e cultura**. Santa Maria: Ed. UFSM, 2013.

MARIN, Elizara Carolina; STEIN, Fernanda (org.). **Jogos autóctones e tradicionais de povos da América Latina**. Curitiba: CRV, 2015.

MARIN, Elizara Carolina; STEIN, Fernanda. O jogo tradicional no contexto brasileiro: elementos para pensar a educação física escolar. *In*: MARIN, Elizara Carolina; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando (org.). **Jogos tradicionais e educação física escolar**: experiências concretas e sedutoras. Curitiba: CRV, 2016. p. 19-39.

MARX, Murillo. **Cidade brasileira**. São Paulo: Editora da USP; Melhoramentos, 1980.

MATA, Áurea Augusta Rodrigues da. **Políticas públicas de esporte e lazer na cidade de João Pessoa/Paraíba**: uma análise do ordenamento legal. 2011. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2011.

MELLO, Humberto. A expansão da cidade. *In*: CABRAL, Heitor (org.). **História da Paraíba e sua capital**. João Pessoa: Imprell, 2010.

MELLO, José Octávio Arruda. **Os coretos no cotidiano de uma cidade**: lazer e classes sociais na capital da Paraíba. João Pessoa: Funcep, 1990.

MELLO, José Octávio de Arruda. A defesa da terra – Paraíba sob o domínio holandês. *In*: CABRAL, Heitor (org.). **História da Paraíba e sua capital**. João Pessoa: Imprell, 2010.

MELLO, José Octávio de Arruda. **Os italianos na Paraíba** - da capital ao interior. João Pessoa: A União, 2017.

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

MIRANDA, Nicanor. **Organização das atividades da recreação**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1984.

MONTEIRO, Lorena Lúcia Cardoso; BASTOS, Yuriallis Fernandes. O bairro da Torre e a Praça Tiradentes. *In*: FRANCH, Mônica; QUEIROZ, Tereza (org.). **Da casa à praça**: um estudo da revitalização de praças em João Pessoa. Belo Horizonte: Argumentum, 2010. p. 46-51.

NECA, Bruno Rodrigues; RECHIA, Simone. Ficar em casa ou ocupar os espaços de lazer ao ar livre? Reflexões e possibilidades para uma apropriação segura dos diferentes espaços públicos de lazer em tempos de pandemia. **LICERE**, Belo Horizonte, v. 23, n. 4, p. 471-509, 2020.

NOGUEIRA, Regina Celly. As singularidades do bairro na realização da cidade. **Geografares**, Vitória, n. 1, p. 109-116, 2000.

OLIVEIRA, Diego Moreira da Costa de *et al.* A sistematização do handebol e as contribuições da praxiologia motriz nas aulas de educação física escolar. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, v. 11, n. 1, p. 53-60, 2012.

OLIVEIRA, Marcelo Ponestki; RECHIA, Simone. O espaço cidade: uma opção de lazer em Curitiba (PR). **LICERE**, Belo Horizonte, v. 12, n. 3, p. 1-25, 2009.

OLIVEIRA, Marcos Vinícius de Faria *et al.* **Brinquedos e brincadeiras populares**: identidade e memória. Natal: IFRN, 2010a.

OLIVEIRA, Marcos Vinícius de Faria *et al.* **Imagens lúdicas**: um olhar sobre as tradições infantis. Natal: IFRN, 2010b.

OLIVEIRA, Ueliton Peres de *et al.* Adolescentes e conduta infracional: espaços, equipamentos e conteúdos de esporte e lazer. **Movimento**, v. 26, p. 1-20, 2020.

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, deporte y sociedades**: léxico de praxiologia motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PEREIRA, Ana Maria Klupell. **A produção do espaço público contemporâneo e as formas de apropriação**: o Parque Solon de Lucena, João Pessoa - PB. 2017. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017.

PEREIRA, Maria Amélia Pinho; CARVALHO, Ana Maria Almeida. Brincar é preciso. *In*: CARVALHO, Ana Maria Almeida *et al.* **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil

que brinca. Volume II – Brincadeiras de todos os tempos. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2007. p. 119-123.

PINTO, Irineu. **Datas e notas para a história da Paraíba**. 2. ed. João Pessoa: Editora Universitária, 1977.

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

PLANO Diretor de João Pessoa. A cidade que eu quero. Revisão do Plano Diretor Municipal – 2021 / 2022. **PDJP**, c2023. Disponível em: <http://pdjp.com.br/>. Acesso em: 24 set. 2023.

PRAÇA da Independência. **Prefeitura de João Pessoa**, 2023. Disponível em: <https://turismo.joaopessoa.pb.gov.br/o-que-fazer/pontos-turisticos/pracas-e-parques/praca-da-independencia/>. Acesso em: 3 out. 2023.

PROGRAMA Esporte e Lazer da Cidade (Pelc). **Ministério do Esporte**, 12 set. 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/esporte/pt-br/acoes-e-programas/programa-esporte-e-lazer-da-cidade-pelc>. Acesso em: 24 set. 2023.

QUEIROZ, Teresa; FRANCH, Mônica. As praças e a cidade: sua história, seus usos. In: FRANCH, Mônica; QUEIROZ, Tereza (org.). **Da casa à praça: um estudo da revitalização de praças em João Pessoa**. Belo Horizonte: Argumentum, 2010. p. 21-32.

RE, Tatiane Monteiro. **A pequena cidade e a praça: memória e funcionalidade do espaço público**. 2017. Dissertação (Mestrado Interdisciplinar Sociedade e Desenvolvimento) – Universidade Estadual do Paraná, Campo Mourão, 2017.

RECHIA, Simone *et al.* O lugar do lazer nas políticas públicas: um olhar sobre alguns cenários. **LICERE**, Belo Horizonte, v. 18, n. 1, p. 225-246, 2015.

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, 2005.

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, p. 1-19, 2011.

RECHIA, Simone; SANTOS, Karine do Rocio Vieira dos; TSHOCKE, Aline. As forças sociais de estrutura, estética e movimento: a dinâmica da apropriação do Parque Cachoeira. **Movimento**, Porto Alegre, v. 18, n. 2, p. 85-106, 2012.

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**, Brasília, DF, v. 81, n. 198, p. 366-379, 2000.

REVISTA ERA NOVA. [S. l.: s. n.], 15 set. 1921.

RIBAS, João Francisco Magno (org.). **Jogos e esportes**: fundamentos e reflexões da praxiologia motriz. Santa Maria: Ed. UFSM, 2008.

RIBAS, João Francisco Magno (org.). **Praxiologia motriz e voleibol**: elementos para o trabalho pedagógico. Ijuí: Unijuí, 2014.

RIBAS, João Francisco Magno (org.). **Praxiologia motriz na América Latina**: aportes para a didática na Educação Física. Ijuí: Unijuí, 2017.

RIBAS, João Francisco Magno. **Contribuições da praxiologia motriz para a educação física escolar**: Ensino Fundamental. 2002. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade de Campinas, Campinas, 2002.

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

RODRIGUES, Janete Lins; DROULERS, Martine. **João Pessoa**: crescimento de uma capital. João Pessoa: Fundação Casa de José Américo, 1981.

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

ROMEU, Gabriela; PERET, Marlene. **Lá no meu quintal**: o brincar de meninas e meninos de Norte a Sul. São Paulo: Petrópolis, 2019.

SALDANHA, Nelson. **O jardim e a praça**. São Paulo: Edusp, 1993.

SANTOS, Celly Souza dos; PONTUAL, Rafael. O bairro cidade dos Funcionários I e a Praça Lauro Wanderley. In: FRANCH, Mônica; QUEIROZ, Tereza (org.). **Da casa à praça**: um estudo da revitalização de praças em João Pessoa. Belo Horizonte: Argumentum, 2010. p. 60-62.

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

SCAGLIA, Alcides José. Jogo: um sistema complexo. In: VENÂNCIO, Silvana; FREIRE, João Batista (org.). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005. p. 37-69.

SCAGLIA, Alcides José. **O futebol e as brincadeiras de bola**: a família dos jogos de bola com os pés. São Paulo: Phorte, 2011.

SEGAWA, Hugo. **Ao amor do público**: jardins no Brasil. São Paulo: Studio Nobel; FAPESP, 1996.

SILVA, Anne Camila César. **Sobre a requalificação de praças no centro histórico de João Pessoa**: um panorama das ações entre as décadas de 1980 e 2010. 2014.

Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014.

SILVA, Emília Amélia Pinto Costa da *et al.* Percepção da qualidade do ambiente e vivências em espaços públicos de lazer. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 38, n. 3, p. 251-258, 2016.

SILVA, José Flávio. **Progresso e destruição na cidade da Parahyba**: cidade dos jardins. João Pessoa: Editora UFPB, 2009.

SILVA, Junior Vagner Pereira da; SILVA, Dirceu Santos; SAMPAIO, Tânia Mara Vieira. Políticas públicas de esporte em parques e a inclusão de pessoas com deficiência. **LICERE**, Belo Horizonte, v. 21, n. 4, p. 339-358, 2018.

SILVA, Lígia Maria Tavares da. Forma urbana e cotidiano na evolução de João Pessoa. **Saeculum**, n. 3, p. 161-186, 1997.

SILVEIRA, José Augusto Ribeiro da; SILVA, Geovany Jessé Alexandre da. **Ensaio urbanos**: configurações e deslocamentos na cidade. João Pessoa: Editora do CCTA, 2018.

SOARES, Cristiane Leal R.; ANDRADE, Lílian. O bairro de Bancários e a Praça da paz. *In*: FRANCH, Mônica; QUEIROZ, Tereza (org.). **Da casa à praça**: um estudo da revitalização de praças em João Pessoa. Belo Horizonte: Argumentum, 2010. p. 62-66.

SOARES, Leys Eduardo dos Santos. **A tendência antissocial no ensino fundamental e a oficina de brinquedos e brincadeiras**. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016.

SOARES, Leys Eduardo dos Santos; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando; RIBAS, João Francisco Magno. Comunicação motriz nos jogos populares: uma análise praxiológica. **Movimento**, v. 18, n. 3, p. 159-182, 2012.

SOARES, Leys Eduardo dos Santos; MARIN, Elizara Carolina; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Oficina de brinquedos e brincadeiras na promoção de comportamentos sociais. **Educación Física y Ciencia**, v. 21, n. 3, p. 1-11, 2019.

SOARES, Leys Eduardo dos Santos; SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Jogos da praia: mapeamento, comunicações e emoções. *In*: CAVALCANTI, Jeane Odete Freire dos Santos; ARAÚJO, Wellington Cavalcanti de; CRUZ, Rodrigo Wanderley de Sousa (org.). **Educação física na perspectiva de múltiplos olhares**: esporte, lazer e saúde. Cabedelo: IESP, 2019. v. 2. p. 59-90.

SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de *et al.* “Barra-bandeira” en clases de educación física: de la lógica interna a la significación existencial. **Acción Motriz**, v. 25, n. 1, p. 105-122, 2020.

SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de Sousa. **As aprendizagens interativas e cognitivas em jogos tradicionais/populares nas aulas de educação física**. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014.

SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de. A cidade: olhares e reflexões para espaços mais brincantes. **Revista Conhecimento Online**, Novo Hamburgo, v. 1, p. 165-192, 2023.

SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de. Educação de corpo inteiro nas aulas de educação física: uma experiência pedagógica. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, v. 14, p. 59-68, 2015.

SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de. **Jogo tradicional-popular e aprendizagem**. Curitiba: Appris, 2020.

SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de. **Meu jogo poético**. João Pessoa: Editora Mídia, 2016.

SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de. **O significado da linguagem nos jogos infantis**: uma semiótica da corporeidade. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Licenciatura Plena em Educação Física) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006.

SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Jogo, Cultura e Educação Física: por uma cidade brincante. *In*: CONGRESSO DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 2023, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: CONPEFE, 2023.

SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Garrincha e o futebol: semiótica das situações de movimento do drible. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, v. 27, n. 287, p. 28-46, 2022.

SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. “Escolas” do jogo: investigações e aplicações na educação escolar, esporte e lazer - Estudo 1. **LICERE**, Belo Horizonte, v. 25, n. 2, p. 233-260, 2022.

SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando; GOMES-DA-SILVA, Eliane. Jogos livres na educação infantil: uma abordagem semiótica. **Kinesis**, v. 33, n. 2, p. 78-98, 2015.

SILVA, Antônio Josias de. **Brincadeiras populares nas comunidades ribeirinhas de João Pessoa/PB**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física). Universidade Federal da Paraíba, 2014.

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

SPOSATI, Aldaíza (coord.). **Topografia social da cidade de João Pessoa**. 2009. 176 slides. Disponível em: <http://antigo.joaopessoa.pb.gov.br/portal/wp->

content/uploads/2012/04/TOPOGRAFIA-SOCIAL-DE-JOAO-PESSOA_2009.pdf.
Acesso em: 23 set. 2023.

STAKE, Robert E. **Pesquisa qualitativa**: estudando como as coisas funcionam. Porto Alegre: Penso, 2011.

STEIN, Fernanda. **Por uma cidade brincante**: coletivos culturais e ações com jogos na cidade de São Paulo. 2018. Tese (Doutorado em Educação Física) – Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal de Pelotas, 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 da (org.). **O esporte na cidade**: estudos etnográficos sobre sociabilidades esportivas em espaços urbanos. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2007. p. 31-50.

STIGGER, Marco Paulo; GONZÁLEZ, Fernando Jaime; SILVEIRA, Raquel da (org.). **O esporte na cidade**: estudos etnográficos sobre sociabilidades esportivas em espaços urbanos. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2007.

STUCKERT FILHO, Gilberto Lyra. **Parahyba**: capital em fotos. João Pessoa: F&A, 2004. v. 1.

STUCKERT FILHO, Gilberto Lyra. **Parahyba**: capital em fotos. João Pessoa: F&A, 2005. v. 2.

TEIXEIRA, Marina da Silva. **O processo de degradação e revitalização dos espaços públicos**: usos e apropriações das praças no centro histórico de João Pessoa - PB. 2014. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014.

TEIXEIRA, Sérgio. O esporte para todos: “popularização” do lazer e da recreação. **Record**: Revista de História do Esporte, v. 2, n. 2, p. 1-28, 2009.

TSCHOKE, Aline *et al.* As experiências no âmbito do lazer e o princípio da inércia: uma analogia para pensar sobre os fatores que influenciam a apropriação dos espaços públicos. **Movimento**, Porto Alegre, v. 17, n. 1, p. 117-136, 2011.

UM dos Jardins da Praça da Matriz. **Instituto Durango Duarte**, 2023. Disponível em: <https://idd.org.br/iconografia/um-dos-jardins-da-praca-da-matriz/>. Acesso em: 3 out. 2023.

VALENTE, Edison Francisco. **Perspectivas históricas do movimento esporte para todos no Brasil**. 1993. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1993.

VARGAS, Heliana Comin. Prefácio. *In*: ALEX, Sun. **Projeto da praça**: convívio e exclusão no espaço público. São Paulo: Editora Senac, 2008. p. 9-14.

VASCONCELOS, Alana Aragão. **Cidade e criança**: estudo de espaços públicos de Fortaleza sob a ótica brincante infantil. 2022. Dissertação (Mestrado em Arquitetura, Urbanismo e Design) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022.

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

VIEIRA, Gabriela Cavalcanti Lemos. **Goiânia através dos espaços públicos**: praças e parques como fator de segregação. 2020. Dissertação (Mestrado em Projeto e Cidade) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2020.

XAVIER FILHO, Manoel Jaime. **Descobrimos a cidade de João Pessoa**. João Pessoa: Forma Editorial, 2006.

ANEXOS

ANEXO A – Autorização da Secretaria de Desenvolvimento Urbano (SEDURB) para acesso aos documentos sobre as praças: quantidade, nomes e endereços



PREFEITURA MUNICIPAL DE JOÃO PESSOA
SECRETARIA DE DESENVOLVIMENTO URBANO
GABINETE DO SECRETÁRIO

Ofício N° 561/2021/GAB. SEC./SEDURB

João Pessoa, 22 de junho de 2021.

Ilmo. Senhor
Rodrigo Wanderley de Sousa Cruz

Prezado Senhor

Cumprimentando-o, vimos através deste, em atenção aos Processos **2021/054423–2021/046782**, interessado Rodrigo Wanderley de Sousa Cruz, que de acordo, com o Coordenador de Arquitetura e Engenharia desta Secretaria, as informações solicitadas foram prestadas em 17/06/2021, atendendo a todos os requisitos.

Sem mais para o momento, renovamos nossos votos de elevada estima e consideração, ao tempo em que nos colocamos à disposição para esclarecer quaisquer dúvidas que porventura possam surgir.

Atenciosamente


Antônio Fábio Soares Carneiro
Secretário de Desenvolvimento Urbano

ANEXO B – Processo de movimentação para acesso aos documentos iniciais



SEAD
Prefeitura Municipal de João Pessoa

Página: 1
Data: 21/07/2021
Hora: 10:27

Relatório de Movimentação do Processo

Cód. Processo: 2021/046782 Interessado: RODRIGO WANDERLEY DE SOUSA CRUZ
Origem: PESSOA FISICA/JURIDICA Assunto: DIVERSOS

Parecer dos Setores pelo qual o processo já passou

1) Setor: GABINETE DO SECRETARIO - SEPLAN Parecer:	Data: 18/05/2021 Recebido: JABEZERRA	Aceite: Sim Dias no Setor: 8
2) Setor: DIRETORIA DE GEOPROCESSAMENTO E CADASTRO-SEPLAN Parecer: ok	Data: 26/05/2021 Recebido: JSARAIVA	Aceite: Sim Dias no Setor: 0
3) Setor: GABINETE DO SECRETARIO - SEPLAN Parecer: DE SPACHADO ATRAVES DO OF N°485/2021	Data: 26/05/2021 Recebido: JABEZERRA	Aceite: Sim Dias no Setor: 13
4) Setor: DIRETORIA DE PLANEJAMENTO E URBANISMO Parecer:	Data: 08/06/2021 Recebido: MFREIRE	Aceite: Sim Dias no Setor: 0
5) Setor: GABINETE DO SECRETARIO - SEPLAN Parecer: DE SPACHADO ATRAVES DO OF N°561/2021	Data: 08/06/2021 Recebido: JABEZERRA	Aceite: Sim Dias no Setor: 2
6) Setor: CHEFIA DE GABINETE - SEDURB Parecer:	Data: 10/06/2021 Recebido: LUCIA SILVA	Aceite: Sim Dias no Setor: 6
7) Setor: DIRETORIA DE PAISAGISMO Parecer:	Data: 16/06/2021 Recebido: SOFIA MACEDO	Aceite: Sim Dias no Setor: 1
8) Setor: CHEFIA DE GABINETE - SEDURB Parecer:	Data: 17/06/2021 Recebido: FABIANA COSTA	Aceite: Sim Dias no Setor: 34

Situação Atual: - Aceite efetuado

Quantidade Geral de Processos em Movimento: 8

ANEXO C – Resumo expandido publicado oriundo da tese sobre a temática da cidade brincante



JOGO, CULTURA E EDUCAÇÃO FÍSICA: POR UMA CIDADE BRINCANTE

Rodrigo Wanderley de Sousa-Cruz¹
Pierre Normando Gomes-da-Silva²

RESUMO

O objetivo deste resumo é apresentar o Grupo de Trabalho Cidade Brincante (GTCB) e sua aproximação com o componente curricular Educação Física (EF). Este GT é um dos constituintes do Grupo de Pesquisas em Pedagogia da Corporeidade (Gepec), vinculado ao Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física (UFPB/UPE), da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Nossa tese é que a EF escolar tenha mais atenção aos jogos praticados na comunidade ou bairro em que a escola esteja inserida, para assim poder ampliar sua cultura brincante e estar mais próximo do que ocorre fora da escola.

Essa perspectiva, de certa forma, já vem sendo apresentada pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no tocante às adequações às realidades locais, por exemplo, a partir da proposição da unidade temática jogo e brincadeira: brincadeiras e jogos da cultura popular, presentes no contexto comunitário e regional, para as turmas do 1º e do 2º anos; brincadeiras e jogos do Brasil e do mundo e brincadeiras e jogos de matrizes indígena e africana (BNCC, 2018).

O GTCB investiga o processo de modelização sociocultural dos jogos que ocorre nas comunidades, configurando o viver da própria comunidade, seja por análises cartográficas de jogos por microrregiões, seja dos jogos como acervo cultural e direito à cidadania, ou ainda, comparando os efeitos dos jogos para configuração de uma cidade brincante.

Dessa forma, destacamos alguns estudos oriundos deste Grupo de Trabalho. Inicialmente com o estudo de Silva (2014) sobre a categorização dos jogos nas comunidades ribeirinhas Porto

¹ Doutorando em Educação Física – Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física (UFPB/UPE). Membro do Grupo de Pesquisas em Pedagogia da Corporeidade (Gepec/UFPB). Professor da Rede de Ensino de João Pessoa.

² Doutor em Educação (UFRN). Professor do Departamento de Educação Física (UFPB) e do Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física (UFPB/UPE). Líder do Grupo de Pesquisas em Pedagogia da Corporeidade (Gepec/UFPB).



CONPEFE 2023



do Capim e Jardim Mangueira na região central da cidade de João Pessoa. Foram encontrados jogos praticados dentro dos rios e manguezais (brincar de pescar marisco, jogar pedra nos rios, guerra de lama no mangue, dentre outros), como também aqueles jogos praticados no seu entorno, tais como empinar pipa, esconde-esconde, travinha, entre outros.

Outro estudo foi sobre o levantamento de jogos na cidade do Conde-PB, Região Metropolitana de João Pessoa. Nesse estudo foi feito um mapeamento dos jogos praticados por crianças e jovens nos espaços públicos (ruas, terrenos, rios, entre outros) (GOMES-DA-SILVA, et al., 2018). Foram encontrados 33 jogos nas comunidades de Barra de Gramame, Capim-Açu, Caxitu, Garapu, Guaxinduba, Gurugi, Mata da Chica, Mituaçu, Paripe, Pituaçu, Pousada de Conde, Salsa e Utinga, demonstrando, assim, um panorama brincante infantil da região rural.

Outro estudo foi o mapeamento dos jogos praticados em seis praias urbanas das cidades de João Pessoa (Penha, Seixas, Cabo Branco, Tambaú, Manaíra e Bessa) e uma praia em Cabedelo-PB (Intermares), região Metropolitana da capital paraibana (SOARES, SOUSA-CRUZ; GOMES-DA-SILVA, 2019). Foram encontrados os jogos de frescobol, travinha, pipa, frisbee, futebol, vôlei, caiaque, kite surf, vela, surfe e windsurfe. Houve uma predominância nas praias pessoenses de jogos na terra, enquanto, na praia de Cabedelo, uma predileção por jogos dentro do mar, revelando a correspondência das cenas brincantes com as peculiaridades socioeconômicas de cada uma das praias.

Destarte, está em andamento um estudo de doutorado, cujo objetivo é compreender os efeitos da frequência dos jogos nas praças públicas para com as modelizações brincantes da capital paraibana, João Pessoa-PB. Nesse entendimento, o jogo é “um acontecimento da linguagem que revela o ser individual e coletivo” (GOMES-DA-SILVA, 2011, p. 14). Estabelecendo uma relação entre movimento, linguagem e sociedade, demarcamos o caráter sociocultural dos jogos, a partir da observação, descrição, mapeamento e catalogação dos jogos vividos nas praças públicas de João Pessoa-PB, e como esses jogos podem contribuir para uma relação mais estreita entre os jogos nos bairros e as aulas de educação física nas respectivas escolas desses bairros, quiçá, possibilitando práticas pedagógicas que respeitem a cultura urbana local.



CONPEFE 2023



Apostamos que o incentivo público e pedagógico da prática de jogos na cidade seja um propulsor de uma dinâmica mais brincante do viver citadino, promovendo uma identidade cultural e um envolvimento societário com o entorno ambiental, relacional e sociocultural. Nessa perspectiva de cidade brincante, a Educação Física escolar pode contribuir ao valorizar os jogos que ocorrem fora da escola.

Palavras-chave: Jogo; Cultura; Educação Física; Cidade Brincante.

REFERÊNCIAS

- EDUCAÇÃO FÍSICA: competências específicas de Educação Física para o Ensino Fundamental. *In*: BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a base. Brasília: Mec/Consed/Undime, 2018.
- GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando et al. Mapa dos jogos tradicionais infantis no município de Conde-PB. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, v.26, p. 64-72, 2018.
- GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. O jogo da cultura e a cultura do jogo: por uma semiótica da corporeidade. João Pessoa: Editora Universitária UFPB, 2011.
- SILVA, Antônio Josias da. Brincadeiras populares nas comunidades ribeirinhas de João Pessoa-PB. Trabalho de Conclusão de Curso – Graduação em Educação Física (Universidade Federal da Paraíba), 2014.
- SOARES, Leys Eduardo dos Santos.; SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de.; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Jogos da praia: mapeamento, comunicações e emoções. *In*: CAVALCANTI, Jeane Odete Freire dos Santos; ARAÚJO, Wellington Cavalcanti de; SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de. (Orgs.). Educação física na perspectiva de múltiplos olhares: esporte, lazer e saúde. 1ed. Cabedelo-PB: Editora IESP, v. 2, p. 62-79, 2019.



CONPEFE 2023

ANEXO D – Capa do artigo publicado oriundo da tese sobre reflexões para espaços mais brincantes na cidade



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 citadina 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 participantes 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.

ANEXO E – Capa de artigo publicado oriundo das reflexões da tese sobre o tema do jogo

licere

Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer - UFMG

“ESCOLAS” DO JOGO: INVESTIGAÇÕES E APLICAÇÕES NA EDUCAÇÃO ESCOLAR, ESPORTE E LAZER - ESTUDO I

Recebido em: 16/08/2021

Aprovado em: 12/11/2021

Licença: 

Rodrigo Wanderley Sousa-Cruz
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)
João Pessoa – PB – Brasil

Pierre Normando Gomes-da-Silva
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)
João Pessoa – PB – Brasil

RESUMO: Este artigo objetiva apresentar uma revisão das produções acadêmicas de algumas correntes teórico-metodológicas, denominadas de “escolas”, que abordam o jogo na Educação Física brasileira. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, de cunho descritivo, do tipo bibliográfico. Os critérios de inclusão para definir as “escolas” foram: tradição de pesquisas produzidas por mais de uma década, formação profissional em grupos de pesquisa com orientações na graduação e pós-graduação e com contribuições didáticas e investigativas utilizadas como referências na área. A análise de conteúdo das obras principais (livros) deu-se a partir das unidades temáticas: educação escolar, esporte e lazer. O estudo identificou quatro escolas, assim denominadas: Jogo, entre a rua e a escola; Jogo Tradicional; Praxiologia Motriz do jogo e Escola Brincante. Neste artigo, está abordado o conceito de jogo e as contribuições das produções bibliográficas para a educação escolar, para o esporte e para o lazer, das duas primeiras escolas.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo. Educação escolar. Esporte. Atividades de lazer.

GAME “SCHOOLS”: INVESTIGATIONS AND APPLICATIONS IN SCHOOL EDUCATION, SPORT AND LEISURE - STUDY I

ABSTRACT: This article aims to present a review of the academic productions of some theoretical-methodological currents, called “schools”, which approach the game in Brazilian Physical Education. This is a qualitative, descriptive, bibliographic research. The inclusion criteria to define the “schools” were: tradition of the researches produced for more than a decade, professional training in research groups with guidance at undergraduate and postgraduate levels and with didactic and investigative contributions used as references in the area. The content analysis of the main works (books) was based on the thematic units: school education, sport and leisure. The study identified four schools, named as follows: Game, between the street and the school; Traditional Game; Game Driving Praxiology and Playing School. In this article, the concept of game and the contributions of bibliographic productions for school education, for sport and for leisure, from the first two schools are discussed.