



O JOGO COMO FERRAMENTA

BOAS PRÁTICAS URBANÍSTICAS

PARA A PRIMEIRA INFÂNCIA

BRASILEIRA





Fundado em 1921, o Instituto de Arquitetos do Brasil (IAB) é uma entidade de livre associação de arquitetos e urbanistas que se dedica a temas de interesse da profissão, da cultura arquitetônica e de suas relações com a sociedade. É a mais antiga instituição na área de arquitetura e urbanismo no Brasil, tendo contribuído historicamente para a formulação dos capítulos da política urbana expressos na Constituição Federal.

Entre as bandeiras que defende, está a garantia irrestrita do direito à cidade, incluindo a construção de territórios inclusivos para crianças e jovens, e garantindo sua escuta, sua participação e seu reconhecimento como cidadãos. Para efetivar essas ações em políticas públicas, o IAB promove debates com a sociedade civil e com gestores de diferentes setores, investe na produção de conteúdos, e conta com uma rede qualificada de arquitetos e urbanistas que se capilariza nos departamentos estaduais do instituto em todos os estados do Brasil.



Na Fundação Bernard van Leer nós acreditamos que dar a todas as crianças um bom começo na vida é tanto a coisa certa a fazer, quanto a melhor forma de construir sociedades saudáveis, prósperas e criativas. Somos uma fundação privada que busca desenvolver e compartilhar o conhecimento de experiências que funcionam no desenvolvimento da primeira infância. Fornecemos apoio financeiro e expertise para parceiros de governos, sociedade civil e privada para ajudar no teste e ampliação de serviços que efetivamente melhorem a vida de crianças mais novas e suas famílias.



Nos últimos 50 anos, investimos mais de meio bilhão de dólares e trabalhamos em todas as regiões do planeta. Nossas parcerias notificaram as políticas públicas em mais de 25 países, levaram a inovações na prestação de serviços e treinamento, amplamente adotados por governos e organizações sem fins lucrativos, e geraram ideias revolucionárias que mudaram a maneira como as partes interessadas, dos pais aos formuladores de políticas, pensam sobre os primeiros anos de uma criança.



Esta obra está sob uma licença **Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional** (CC BY-NC-ND 4.0). Pode ser reproduzida com atribuição ao IAB – Instituto de Arquitetos do Brasil, Lila Coletiva e FBvL – Fundação Bernard van Leer e para qualquer finalidade não comercial. Nenhum trabalho derivado é permitido.





A coletiva multidisciplinar Lila trabalha soluções urbanas variadas que preservem fatores como **identidade** e **cultura** a partir do incentivo da simplicidade e da espontaneidade, fundamentais para o desenvolvimento saudável de uma sociedade que necessita cada vez mais de encontros e trocas. Através dos princípios “natureza”, “crianças como princípio universal do design”, “valorização das pré-existências”, “cidade como território educativo”, “sustentabilidade das ações”, “brincar livre” e “articulação com o poder público e sociedade civil”, pretende-se contribuir para o desenvolvimento infantil com a formação de sujeitos conscientes do seu papel na construção de uma sociedade viva, justa e democrática.

Composta por Alessandra Soares de Moura, Andréa Galindo de Góes, André Moraes de Almeida, Carolina Mapurunga Bezerra Coutinho, Igor Miranda Pinto, arquitetos e urbanistas, além de Luisa Victor Silva, pedagoga, Maria Aline Rios de Araújo, administradora de empresas, Lucas Izidorio Medeiros da Silva, instrutor de arte e cultura (também estudante de arquitetura e urbanismo) e Maria Isabela Neves Ferreira, estudante de arquitetura e urbanismo, o grupo desenvolve trabalhos desde 2020, contribuindo com iniciativas que discutem e propõem cidades mais participativas e inclusivas, aproximando não apenas o centro da periferia por soluções de desenho, transporte e morfologia, mas também todos os cidadãos, contribuindo para a formação de espaços cada vez menos segregadores.

Lila Coletiva

06 **Apresentação**

12 **Introdução ao jogo**

14 **A escala escolhida**

19 **Eixos estruturantes do território para a primeira infância**

ESPAÇOS LIVRES

MOBILIDADE

INFRAESTRUTURA

ATIVIDADES AO AR LIVRE

PLANEJAMENTO

30 **Vamos jogar?**

O JOGO

TABULEIRO

PASSO A PASSO

40 **Ficha técnica**

42 **Referências**



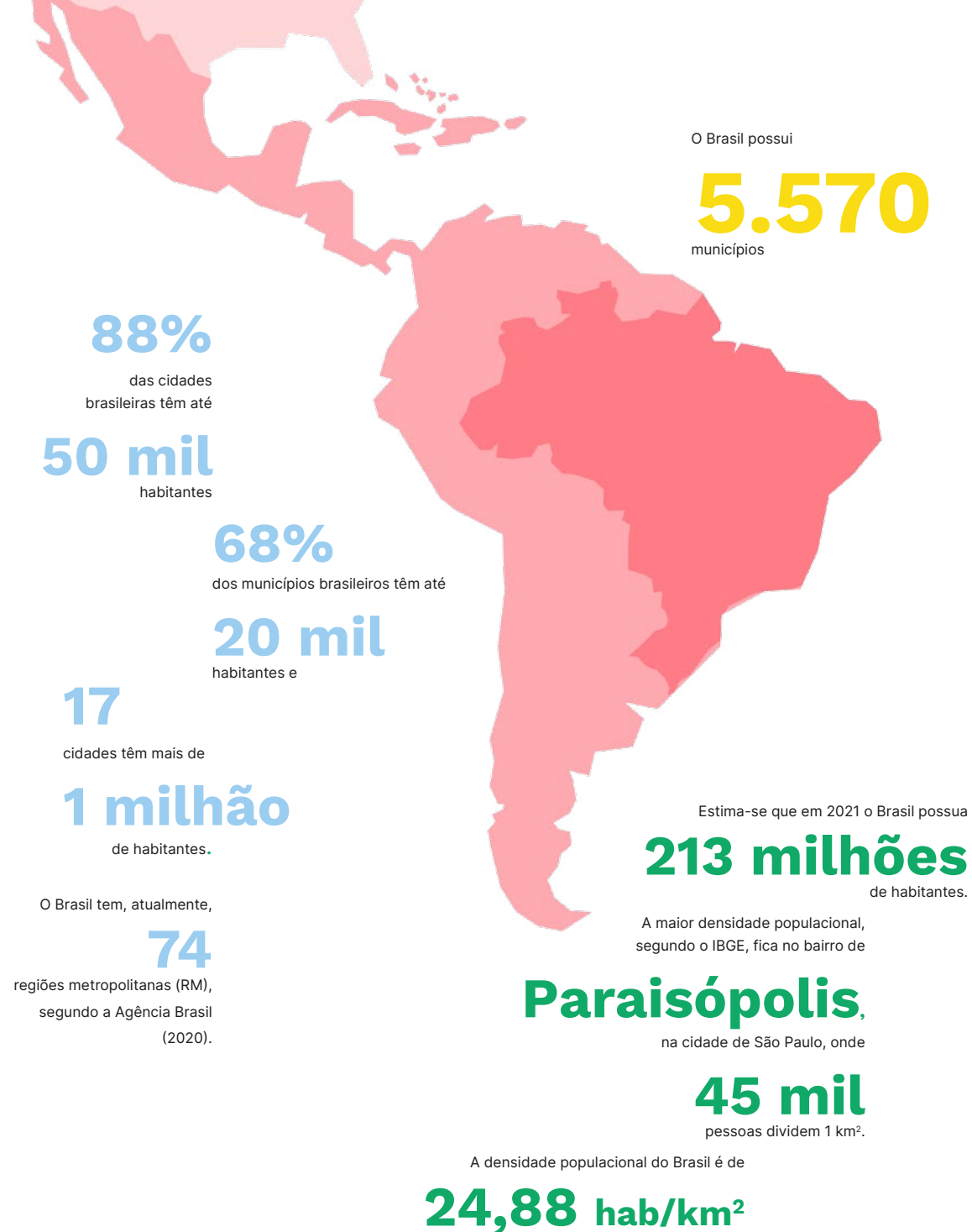
Apresentação

O Brasil, país de proporções continentais, é continental também em sua pluralidade, com diferentes características socioculturais, econômicas, climáticas e ambientais distribuídas pelo território. No entanto, mesmo entre tanta diversidade, encontramos problemas urbanos semelhantes relacionados a transporte, habitação, infraestrutura, entre muitos outros – e aí, não importa se os territórios são diferentes em tamanho, na atividade econômica ou se estão em regiões geográficas opostas, esses problemas se repetem pelas cidades brasileiras.

As soluções para esses problemas, no entanto, podem e devem ser específicas, dependendo do território em que se está e levando em conta a participação da sociedade. Nas cinco regiões brasileiras, principalmente nas cidades pequenas e médias e nas regiões vulneráveis dos grandes centros urbanos, encontramos falta de planejamento e de projetos que considerem as características específicas de cada lugar e as necessidades da primeira infância.

Foi pensando nisso que criamos esta publicação, uma parceria entre a Lila Coletiva, o Instituto dos Arquitetos do Brasil (IAB) e a Fundação Bernard van Leer (FBvL), que propõe estratégias e ferramentas lúdicas direcionadas ao

SAIBA MAIS Sobre as problemáticas urbanas comuns às cidades brasileiras, sugerimos ler "A urbanização brasileira" (2013), de Milton Santos.





desenvolvimento de desenhos urbanos e ações comunitárias com foco na primeira infância. Utilizando as cartas apresentadas nessa publicação, baseadas em questões comuns pelo Brasil, é possível construir planos de ação para territórios específicos.

O material pode ser utilizado por técnicos e gestores públicos, organizações da sociedade civil, organizações sem fins lucrativos, líderes comunitários e qualquer pessoa interessada em solucionar um desafio urbano. Por meio de um jogo de ações com diversos tipos de soluções, novos atores (que tradicionalmente são excluídos do processo de fazer cidades) podem se juntar para participar do planejamento e da escolha de soluções para seu território.

As cartas garantem o olhar para um espaço urbano que receba a primeira infância com qualidade, entendendo que se uma cidade é boa para bebês, crianças mais novas e seus cuidadores, ela é boa para todos os seus habitantes.

NOVOS MODOS DE CONSTRUIR CIDADES: O OLHAR PARA A PRIMEIRA INFÂNCIA

Vivemos em uma sociedade cada vez mais urbana: cerca de 85% dos brasileiros e de 55% da população mundial moram em cidades. Essa transformação do mundo de rural



a urbano tem sido registrada há algumas décadas. Raquel Rolnik, em seu livro "O que é cidade", fala sobre como a expansão dos centros urbanos vem acontecendo e das características da cidade contemporânea:

“ Certo, não há mais muralhas; ao contrário da cidade antiga, a metrópole contemporânea se estende ao infinito, não circunscreve nada senão sua potência devoradora de expansão e circulação. Ao contrário da cidade antiga, fechada e vigiada para defender-se de inimigos internos e externos, a cidade contemporânea se caracteriza pela velocidade da circulação. São fluxos de mercadorias, pessoas e capital em ritmo cada vez mais acelerado, rompendo barreiras, subjugando territórios. — Raquel Rolnik, em "O que é cidade", p. 8



Esses movimentos acelerados de expansão urbana criam espaços segregados, carentes de equipamentos, de



infraestruturas, de mobilidade eficiente – e, consequentemente, carentes de encontros. As crianças, idosos, pessoas com deficiência, moradores de territórios vulneráveis e demais minorias são constantemente esquecidos dentro de uma dinâmica de planejamento urbano que prioriza um padrão de habitante e acaba não respondendo às necessidades de todos. É urgente repensar o modo como fazemos as cidades.

Repensar escalas e modos de fazer cidades partindo do olhar e das necessidades da primeira infância é um ponto de partida para outras formas de habitar. Essa visão constrói territórios educativos que priorizam, além do desenvolvimento infantil, a sustentabilidade, a segurança, a autoconfiança e a conectividade. Cidades construídas a partir do olhar da primeira infância e levando em conta o desenvolvimento infantil promovem maior conexão da criança com a cidade modificando o modo com que ela e seus cuidadores usam o espaço público – um modo que prioriza os encontros, os espaços verdes, a qualidade do ar, a mobilidade eficiente.

O Manifesto Urban95, escrito pela Fundação Bernard van Leer, apresenta as diretrizes seguidas por um movimento crescente de cidades planejadas a partir da visão a 95cm de altura – a altura média de uma criança de 3 anos.



Os gestores que se comprometem com essas diretrizes entendem que é preciso uma cidade inteira para educar uma criança, e passam a considerar em suas políticas públicas as necessidades dos cuidadores e dos demais atores que formam a rede de apoio ao desenvolvimento infantil.

O material apresentado nesta publicação é mais um caminho para o debate que levará à construção de cidades mais justas e realidades possíveis, a partir das características de cada local, buscando revelar potencialidades antes escondidas. As ferramentas presentes neste volume servem de ponto de partida para a construção de soluções que, além da parte técnica, estimulem as vivências sociais de cada espaço.



Introdução ao jogo

O jogo que trazemos nesta publicação nasce do desejo de aproximar tanto a administração pública quanto a sociedade civil dos desafios que enfrentamos nas cidades – principalmente os desafios que a primeira infância enfrenta – de maneira lúdica e de fácil entendimento, facilitando os diálogos e tornando mais democráticas as decisões sobre o território.

As cidades, muitas vezes projetadas levando em conta um cidadão padrão, apresentam multiplicidade de escalas, de situações, de atores, de experiências, de classes sociais que as tornam plurais. Isso faz com que não funcionem com eficiência para muitos de seus habitantes, e aqui destacamos os bebês, crianças mais novas e seus cuidadores.

Esta proposta de jogo parte de soluções de desenho urbano baseadas em normas, conhecimento técnico e em experiências empíricas vivenciadas no contexto brasileiro, além das diretrizes da agenda Urban95. A reunião dessas diferentes perspectivas contribui para encontrar soluções para as diferentes realidades brasileiras.

A proposta aqui apresentada foi derivada da publicação “Caderno de Ferramentas: soluções para a primeira infância em espaços públicos e modos ativos de deslocamento em Aracaju”, produzida em 2021 pela Lila Coletiva em

parceria com o IAB e a FBvL, e pensada para um bairro específico de Aracaju. Agora, adaptada para esta nova versão, pode ser utilizada em todo o território nacional.

O jogo pode ser jogado com cartas, com informações coletadas, estratégias, decisões, associações, tabuleiros, peças, corpo, entre outros elementos. Ao ser codificado por um conjunto de regras, adquire um modo operacional de ação, com um objetivo a cumprir e um tipo de relação entre os jogadores. São práticas especializadas que podem ser conectadas e realizadas em uma mesa, em uma casa ou em uma calçada.

A ação do jogo consiste em ativar diversos sujeitos para construir novos cenários urbanos. O jogo surge como uma ferramenta que compartilha os variados desejos, anseios e necessidades para a cidade, associando-os a possíveis soluções. Não existe vencedor. O que está em jogo é compor planos de ação de forma coletiva e de acordo com a realidade local – e as crianças devem ser amplamente incluídas no jogo e nas decisões que as formam como pessoas e cidadãs autônomas. O jogo é a autonomia de quem joga.



A escala escolhida

“ Antes de tornar-me um cidadão do mundo, fui e sou um cidadão do Recife, a que cheguei a partir de meu quintal, no bairro de Casa Amarela. Quanto mais enraizado na minha localidade, tanto mais possibilidades tenho de me espraizar, me mundializar. Ninguém se torna local a partir do universal. O caminho existencial é inverso. Eu não sou antes brasileiro para depois ser recifense. Sou primeiro recifense, pernambucano, nordestino. Depois, brasileiro, latino-americano, gente do mundo. — Paulo Freire, em "À sombra desta mangueira", p. 25

Em suas reflexões, Paulo Freire nos leva a compreender que a visão de mundo é construída, primeiramente, na escala mais próxima: a partir do quintal de sua casa e, depois, de seu bairro. É a partir dessa escala micro que este jogo propõe pensar o planejamento urbano: as ferramentas propostas aqui serão mais eficientes se aplicadas na escala do bairro ou numa escala ainda menor,

como uma rua, um quarteirão, uma praça, o entorno de uma escola ou de outro equipamento urbano, entre tantas outras possibilidades.

AS ESCALAS URBANAS

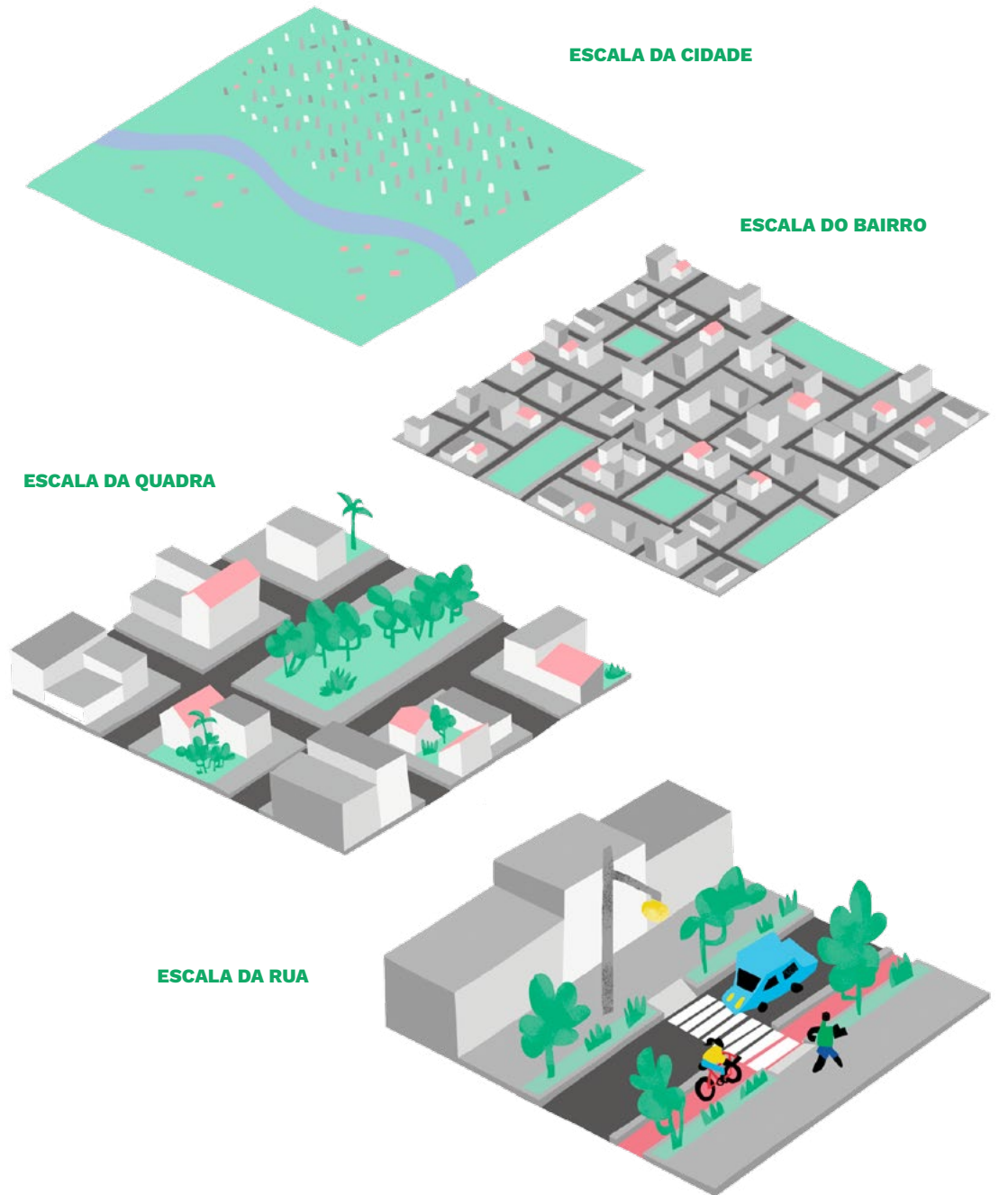
O território urbano pode ser compreendido a partir de diversas escalas, e comumente fica conhecido por seus limites administrativos: rua, bairro, cidade, estado, e assim por diante. A partir destas grandezas, o planejamento pode ser pensado e executado, aplicando-se soluções de curto e longo alcances para os problemas e conflitos desses lugares.

Mas quanto maior a escala em que se atua, mais complexas ficam as relações e dinâmicas existentes e, por isso, muitas vezes, as soluções acabam se distanciando da população. Esse distanciamento aumenta com a ausência de canais de participação da sociedade nas tomadas de decisão, bem como pelos curtos prazos e limitações de recursos disponíveis.

Assim, o planejamento focado em uma escala mais local e realizado através de processos participativos pode se tornar um grande aliado para construir soluções mais próximas da realidade dos habitantes – visto que as relações



e as dinâmicas com a população se tornam menos complexas quando a escala do território diminui, facilitando ações direcionadas. O foco nesta escala também está atrelado ao fato de que o bairro é onde os bebês e as crianças mais novas passam a maior parte do tempo, visto que, com as constantes necessidades de alimentação, sono e atenção para os pequenos, é mais confortável para os cuidadores permanecer perto de casa.



LEIA MAIS Os guias para o desenvolvimento dos Bairros Amigáveis à Primeira Infância (BAPIs), elaborados pela Fundação Bernard van Leer e pelo IAB, trazem a escala do bairro como foco de atuação, com ferramentas que auxiliam na construção de bairros completos, onde as famílias possam prosperar de um modo mais saudável. Disponível em <bit.ly/guiasbapi>.



Eixos estruturantes do território para a primeira infância

Selecionamos cinco características que definem a qualidade de um espaço urbano e estruturam caminhos fundamentais para o desenvolvimento da primeira infância dentro do território: espaços livres, mobilidade, infraestrutura, atividades ao ar livre e planejamento.

Essas características, que também chamamos de eixos estruturantes, estão presentes nas cartas do jogo, seja trazendo soluções e desafios, seja estabelecendo territórios de ação.

A seguir, trazemos de maneira breve os conceitos fundamentais desses eixos, de modo que os jogadores tenham um embasamento prévio e levem em conta as particularidades de cada eixo em seus planos de ação.



ESPAÇOS LIVRES

Entendemos que os espaços livres públicos são constituídos por **ruas, praças, parques, pátios, quintais, jardins, lotes vagos, estacionamentos descobertos, áreas verdes, orlas, rios, represas e entorno escolar**. Podem ter distintas escalas, de um pequeno espaço residual não utilizado (ou mal utilizado) às áreas que margeiam um rio ou um córrego. São espaços com potencial de estabelecer relações de distintas naturezas com seu entorno, e também ter autonomia em seu uso. Os espaços livres são necessários para a vida em comunidade e para a construção de um território mais coeso, oferecendo diferentes possibilidades de uso do espaço público pela sociedade se distribuídos de maneira igualitária no tecido urbano.





MOBILIDADE

A **mobilidade urbana** se refere ao **deslocamento de pessoas e bens** dentro do espaço da cidade. Uma boa mobilidade oferece possibilidades de acesso entre as regiões de uma cidade, incluindo o acesso rápido e eficiente a serviços, comércio, lazer e oportunidades de trabalho. Uma mobilidade eficiente diminui a segregação econômica e cultural.

É necessário construir um sistema de mobilidade que priorize os deslocamentos não motorizados (transportes ativos, como bicicleta e rotas a pé), garantindo o cumprimento das diretrizes da Política Nacional de Mobilidade Urbana (2013). Essas diretrizes também estabelecem a necessidade de integrar diferentes serviços de transporte urbano, de mitigar custos ambientais, sociais e econômicos dos deslocamentos e de incentivar o uso de energias renováveis e menos poluentes.

Para incentivar o caminhar a pé e, conseqüentemente, o uso do espaço público, é imprescindível pensar em uma rede que considere calçadas e passeios confortáveis e acessíveis tanto para as crianças quanto para seus cuidadores – o que inclui a acessibilidade para carrinhos de bebê. Isso garante mais eficiência nos deslocamentos cotidianos aos equipamentos de serviços, como creches e postos de saúde, e também a áreas de lazer e aos encontros ao ar livre.



INFRAESTRUTURA

São as instalações e comodidades urbanas utilizadas pelos habitantes de uma cidade, seja para se locomover – como a pavimentação, os trilhos, as calçadas – seja para sua segurança física e mental, como a iluminação pública e os sistemas de drenagem. Uma rede de saneamento eficiente, por exemplo, contribui para a salubridade dos espaços públicos e, conseqüentemente, para a saúde dos cidadãos. Uma boa distribuição e tratamento de água evitam doenças. Já uma infraestrutura urbana mal planejada pode levar à poluição visual, do ar e sonora, comuns em engarrafamentos, a impactos ambientais como poluição da água e ao desperdício de energia.





ATIVIDADES AO AR LIVRE

Quando um espaço público estimula a convivência entre as pessoas, é muito comum que surjam espontaneamente atividades organizadas pelos moradores ou por grupos do entorno – um piquenique, um encontro de amigos, passeio com as crianças, leitura de livros e até aniversários ao ar livre.

A frequência dessas atividades traz uma série de benefícios à cidade, começando com o aumento da segurança dos espaços públicos, uma vez que contribui para a sua urbanidade.

Fomentar atividades ao ar livre promove a saúde física e mental dos moradores e são uma oportunidade de fomentar a economia local e alimentar a construção de elos entre dispositivos públicos e suas comunidades do entorno. É também uma maneira de facilitar a divulgação de informações para a população e pode ser uma ótima maneira de incentivar a participação social na concepção, planejamento e administração dos espaços públicos da cidade.



PLANEJAMENTO

O planejamento urbano é o processo que decide sobre como uma área urbana deve ser organizada a curto, médio e longo prazo, e passa por atualização constante. As decisões não levam em conta apenas questões territoriais, mas também os aspectos econômicos, sociais, ecológicos e administrativos, com o objetivo de melhorar a qualidade de vida dos cidadãos. Muitas vezes, essas decisões são tomadas de forma participativa, escutando moradores, comerciantes e pessoas que utilizam um determinado território.

As crianças são cidadãs com plenos direitos e, desta forma, são aptas a exercer o direito à participação nos processos de tomada de decisões que impactam na vida individual e coletiva, incluindo as decisões sobre o planejamento do território em que vivem. Esta visão deve guiar políticas públicas de inclusão, bem como ferramentas de gestão e monitoramento de ações, equipamentos e serviços.



Vamos jogar?



O JOGO

O jogo é composto por um baralho de **75 cartas**, divididas da seguinte forma:

- 16 cartas de Territórios
- 15 cartas de Desafios
- 32 cartas de Ferramentas
- 7 cartas de Monitoramento e Avaliação
- 5 cartas coringas
- 1 tabuleiro interativo

As cartas coringas servem de modelo para a criação de novas possibilidades, enquanto o tabuleiro interativo norteia o arranjo das cartas escolhidas pela equipe para compor o plano de ação. Para garantir que mais pessoas tenham acesso ao jogo, as partidas podem ser jogadas de forma remota ou presencial.



OBJETIVO

Construir um plano de ação para novos desenhos urbanos e ações comunitárias que considerem o olhar da primeira infância como norteadora dos projetos.

QUEM JOGA?

Gestores públicos e profissionais que atuam no desenvolvimento das cidades. Também pode e deve ser jogado por todas as pessoas que queiram pensar ou atuar na produção de territórios democráticos e acessíveis pela lente da primeira infância.

COMO FUNCIONAM AS CARTAS?

Cada grupo de cartas – Território, Desafio, Ferramentas e Monitoramento – possui uma função. De acordo com as perguntas norteadoras presentes no tabuleiro, os jogadores selecionam as cartas que farão parte do jogo em cada grupo.



CARTAS DE TERRITÓRIOS

Estas cartas respondem à primeira pergunta norteadora: **Qual(is) território(s) correspondem ao espaço que desejo intervir?**

Apresentadas pela cor vermelha, são nessas cartas que você identifica o perfil do espaço que receberá as ações. Considerando a diversidade de territórios presentes no Brasil, o jogador pode escolher uma ou mais cartas de território que, associadas, se assemelham às características do espaço que receberá a intervenção. Após a escolha, o participante coloca a(s) carta(s) correspondente(s) no tabuleiro. As informações do território podem ser aprofundadas nas provocações do tabuleiro.

Tipo da carta	Tipo do território	Ícone de identificação	Características do território
	Ruas locais e becos		<p>São vias de caráter predominantemente residencial diretamente conectadas a uma via secundária. Algumas não possuem distinção entre a faixa de estacionamento e as calçadas. Geralmente, não encontram pontos de ônibus, não têm de centros nem semáforos. Podem apresentar caminhos íngremes e inclinação ou topografia plana. Por serem vias de residência, é possível encontrar atividades e crianças utilizando o espaço da rua, algumas vezes com relações de vizinhança e de brincadeiras.</p> <p>POTENCIALIDADES E VOCAÇÕES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➊ Apropriação de espaço público ➋ Áreas seguras para primeira infância ➌ Integração social local ➍ Fortalecimento da coesão ➎ Adaptação das calçadas <p>NOTAS 1) O Centro Cultural de Pernambuco, adaptado para a primeira infância em suas atividades e espaços de desenvolvimento de Apoio. Observatório de Políticas de Inovação. 2) Instituto Municipal de um milhão de crianças de São Paulo apresenta projetos de infraestrutura adaptados para o desenvolvimento. Disponível em bit.ly/30jv9vz.</p>
			<p>Ilustrações que exemplificam o território</p> <p>Potencialidades do território</p> <p>Referências para consultar</p> <p>Fotos do tipo de território em diferentes situações</p>

CARTAS DE DESAFIOS

Estas cartas respondem à segunda pergunta norteadora: **Quais desafios pretendo resolver?**

Apresentadas pela cor amarela, são nessas cartas que os desafios são descritos e apresentados. Considerando que alguns desafios se relacionam entre si e são enfrentados de formas diferentes a depender da região, o jogador pode escolher de uma a três cartas e colocá-la(s) no tabuleiro. As informações do(s) desafio(s) podem ser aprofundadas nas provocações do tabuleiro. Para cada carta de desafio existe uma série de ferramentas que podem ser aplicadas, gerando as melhorias necessárias para adequação à primeira infância. Na carta, é possível encontrar indicações de ferramentas para o desafio correspondente.

Tipo da carta	Tipo de desafio	Ícone de identificação	Características do desafio									
	Redução do número de acidentes de trânsito com crianças		<p>Os acidentes de trânsito (atropelamento de pedestres e ciclistas ou acidentes como passageiro de veículos) são a causa líder de mortes por acidentes na faixa etária de zero a 14 anos no território brasileiro. Segundo estudo de 2012 do Observatório Nacional Primeira Infância, 1.038 crianças de zero a nove anos morreram em acidentes de trânsito - o segundo maior fator de mortes de crianças, segundo país no mundo. Em 2012, 7.889 crianças de zero a nove anos foram hospitalizadas decorrente de acidentes de trânsito, segundo o Observatório de Saúde. Os grandes centros urbanos têm sido dominados pelas carros, com espaço mal distribuído e com poucas restrições de velocidade. As calçadas, muitas vezes, não possuem as dimensões mínimas, também faltam sinalizações que indiquem as condições de velocidade restritas e não regulamentadas e os pedestres para a prevenção de acidentes. Os locais que mais precisam de atenção estão nos centros urbanos, nas vias de alta velocidade, no planejamento das rotas, nos equipamentos públicos e de serviços para a primeira infância.</p> <p>FERRAMENTAS</p> <table border="0"> <tr> <td> Sinalização para alertar e orientar</td> <td> Qualificação de calçadas</td> <td> Ruas estreitas</td> </tr> <tr> <td> Sinalização para marcação de faixa e controle de tráfego</td> <td> Limitação de velocidade</td> <td> Aviso à velocidade zero</td> </tr> <tr> <td> Faixa de piso</td> <td> Sinalização</td> <td> Instalação dos equipamentos</td> </tr> </table> <p>NOTAS 1) Secretaria Executiva de Saúde Nacional Primeira Infância. A segurança e saúde e a saúde e o bem-estar: Melhorias adaptadas, que são disponíveis em bit.ly/30jv9vz. 2) Instituto Municipal de um milhão de crianças de São Paulo apresenta projetos de infraestrutura adaptados para o desenvolvimento. Disponível em bit.ly/30jv9vz.</p>	Sinalização para alertar e orientar	Qualificação de calçadas	Ruas estreitas	Sinalização para marcação de faixa e controle de tráfego	Limitação de velocidade	Aviso à velocidade zero	Faixa de piso	Sinalização	Instalação dos equipamentos
Sinalização para alertar e orientar	Qualificação de calçadas	Ruas estreitas										
Sinalização para marcação de faixa e controle de tráfego	Limitação de velocidade	Aviso à velocidade zero										
Faixa de piso	Sinalização	Instalação dos equipamentos										
			<p>Ilustrações que exemplificam o desafio</p> <p>Ferramentas de dispositivo físico e de programas e atividades sugeridas para o desafio</p> <p>Referências para consultar</p> <p>Fotos do desafio em diferentes situações</p>									

CARTAS DE FERRAMENTAS | DISPOSITIVOS FÍSICOS

Estas cartas respondem à terceira pergunta norteadora: **Quais ferramentas podem ser utilizadas para solucionar os desafios?**

Apresentadas pela cor azul, nestas cartas é possível ver, de forma sistematizada, algumas ferramentas de infraestrutura e suas formas de aplicação. O jogador pode escolher uma ou mais cartas que atendam aos desafios escolhidos e colocá-la(s) no tabuleiro. Atenção para o pulo do gato nesta fase: é importante associar as ferramentas às características do território que vai receber a ação! Então, é necessário que o jogador fique atento às indicações de uso e de fluxo ideais que aparecem nas cartas das ferramentas. Para cada carta, é elencada uma série de benefícios, bem como especificações técnicas e indicação de guias, manuais e outros documentos para consulta. As informações da(s) ferramenta(s) podem ser aprofundadas nas provocações do tabuleiro.

Tipo da carta	Tipo de ferramenta	Ícone de identificação	Intensidade do fluxo e do uso	Características da ferramenta e orientações de uso
FERRAMENTA - DISPOSITIVOS FÍSICOS	Sinalização para aprender e brincar			
Ilustrações que exemplificam o uso da ferramenta	Diretrizes e potencialidades	Referências para consultar	Fotos da ferramenta usada em diferentes situações	

CARTAS DE FERRAMENTAS | PROGRAMAS E ATIVIDADES

Estas cartas também respondem à terceira pergunta norteadora: **Quais ferramentas podem ser utilizadas para solucionar os desafios?**

Apresentadas pela cor lilás, nestas cartas é possível ver, de forma sistematizada, uma série de atividades que podem ser desenvolvidas em espaços públicos da cidade. Esses eventos devem ser desenvolvidos em parceria com a comunidade de modo a proporcionar mais engajamento e sensação de pertencimento. O jogador pode escolher uma ou mais cartas que atendam aos desafios escolhidos e colocá-las no tabuleiro. É importante associar as ferramentas às características do território que vai receber a ação! Cada carta possui informações que auxiliam no planejamento para sua aplicação.

Tipo da carta	Tipo de ferramenta	Ícone de identificação	Intensidade do fluxo e do uso	Características da ferramenta e orientações de uso
FERRAMENTAS - PROGRAMAS E ATIVIDADES	Ruas de brincar temporárias			
Ilustrações que exemplificam o uso da ferramenta	Diretrizes e potencialidades	Referências para consultar	Fotos da ferramenta usada em diferentes situações	

CARTAS DE MONITORAMENTO

Estas cartas respondem à quarta e última pergunta norteadora: **Como monitorar as minhas ações na cidade?**

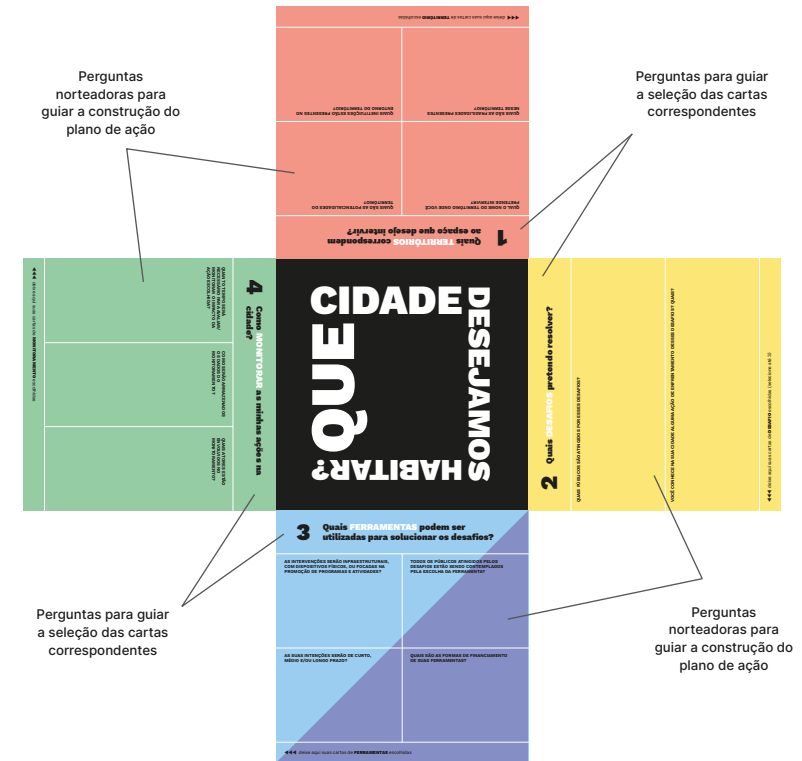
As cartas de monitoramento, de cor verde, indicam formas de avaliar o local e as mudanças que ocorreram nos espaços após a aplicação das ferramentas. Essas cartas são responsáveis por incentivar um acompanhamento periódico das transformações nos espaços urbanos, antes e depois das intervenções, bem como levantar características do território e a satisfação da população que habita esses lugares. O jogador pode escolher uma ou mais cartas que considere adequadas para monitorar as ações e colocá-las no tabuleiro.



TABULEIRO

O tabuleiro serve como apoio para colocação e/ou registro das cartas escolhidas e das respostas às provocações apresentadas no próprio tabuleiro. Ele apresenta perguntas norteadoras que indicam as fases do jogo. A ideia é que, ao final do jogo, o tabuleiro sirva como um documento, um registro do planejamento inicial de um projeto de ação.

O tabuleiro físico é a parte interna da caixa do jogo. Para o jogo remoto, há um tabuleiro virtual em forma de imagem que pode ser utilizado em diversas plataformas de uso simultâneo, como o Miro, o Padlet, entre outras. Para baixar a imagem do tabuleiro, acesse: site.arbo.org.br/biblioteca/jogo-lila/



Passo a passo

1. Quais territórios correspondem ao espaço que desejo intervir?

Comece a partir da pergunta norteadora

Discuta em grupo e responda às provocações

1 Quais TERRITÓRIOS correspondem ao espaço que desejo intervir?	
<p>QUAL O NOME DO TERRITÓRIO ONDE VOCÊ PRETENDE INTERVIR?</p>	<p>QUAIS SÃO AS POTENCIALIDADES DO TERRITÓRIO?</p>
<p>QUAIS SÃO AS FERRAMENTAS PRESENTES NESSE TERRITÓRIO?</p>	<p>QUAIS INSTITUIÇÕES ESTÃO PRESENTES NO ENTORNO DO TERRITÓRIO?</p>

←←← Clique aqui para ver as cartas de TERRITÓRIOS escolhidas



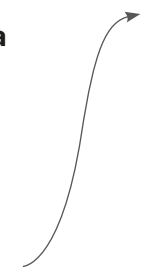
Escolha uma ou mais cartas de territórios correspondentes ao espaço que você pretende intervir.

Se você quer realizar intervenções físicas no espaço urbano

3. Quais ferramentas podem ser utilizadas para solucionar os desafios?

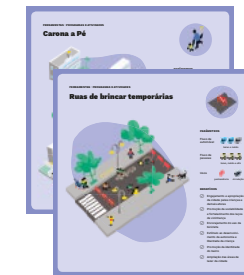
3 Quais FERRAMENTAS podem ser utilizadas para solucionar os desafios?	
<p>AS INTERVENÇÕES SERÃO INFRAESTRUTURAIS, COM DISPOSITIVOS FÍSICOS, OU FOCADAS NA PROMOÇÃO DE PROGRAMAS E ATIVIDADES?</p>	<p>TODOS OS PÚBLICOS AFETADOS PELOS DESEAFIOS ESTÃO SENDO CONSIDERADOS PELA ESCOLHA DA FERRAMENTA?</p>
<p>AS SUAS INTERVENÇÕES SERÃO DE CURTO, MÉDIO E/OU LONGO PRAZO?</p>	<p>QUAIS SÃO AS FORMAS DE FINANCIAMENTO DE SUAS FERRAMENTAS?</p>

←←← Clique aqui para ver as cartas de FERRAMENTAS escolhidas



Nas cartas de Desafio, há uma série de sugestões de ferramentas a serem utilizadas. Selecione aquelas que mais se alinham ao seu território, e busque as cartas azuis correspondentes a elas no grupo de Ferramentas: dispositivos físicos.

Se você quer promover novos usos e atividades



Nas cartas de Desafio, há uma série de sugestões de ferramentas a serem utilizadas. Selecione aquelas que mais se alinham ao seu território, e busque as cartas lilás correspondentes a elas no grupo de Ferramentas: programas e atividades.

2. Quais desafios pretendo resolver?

2 Quais DESAFIOS pretendo resolver?	
<p>QUAIS PÚBLICOS SÃO AFETADOS POR ESSES DESEAFIOS?</p>	
<p>QUANTO TEMPO SERÁ NECESSÁRIO PARA REALIZAR/IMPLEMENTAR O RESULTADO/IMPACTO DA AÇÃO ESCOLHIDA?</p>	
<p>QUAIS ATORES ESTÃO ENVOLVIDOS NO MONITORAMENTO?</p>	

←←← Clique aqui para ver as cartas de DESAFIO escolhidas (selecione até 3)



Escolha uma ou duas cartas de desafios correspondentes ao problema que você quer solucionar.

4. Como monitorar e avaliar minhas ações na cidade?

4 Como MONITORAR as minhas ações na cidade?		
<p>QUANTO TEMPO SERÁ NECESSÁRIO PARA REALIZAR/IMPLEMENTAR O RESULTADO/IMPACTO DA AÇÃO ESCOLHIDA?</p>	<p>COMO SERÃO ARMAZENADOS OS DADOS DO MONITORAMENTO?</p>	<p>QUAIS ATORES ESTÃO ENVOLVIDOS NO MONITORAMENTO?</p>

←←← Clique aqui para ver as cartas de MONITORAMENTO escolhidas



Busque nas cartas de monitoramento a melhor estratégia para sua questão.

Ficha técnica

Instituto de Arquitetos do Brasil, Direção Nacional (IAB/DN)

Maria Elisa Baptista (MG) – *Presidente Nacional*
Rafael Pavan dos Passos (RS) – *Vice-Presidente Nacional*

Cláudio Lister Bahia (MG) – *Secretário Geral*

Rosilene Guedes Souza (MG) – *Diretora Administrativo-Financeiro*

Luiz Eduardo Sarmento Araújo (DF) – *Diretor Cultural*

Fernando Túlio Salva Rocha Franco (SP) – *Vice-Presidente Extraordinário de Relações Institucionais*

Luíza Rego Dias Coelho (DF) – *Vice-Presidente Extraordinária de Ações Afirmativas*

Laís Petra Lobato Martins (DF) – *Vice-Presidente Região Centro-Oeste*

Carla de Azevedo Veras (MA) – *Vice-Presidente Região Nordeste*

Marcelo Borborema (AM) – *Vice-Presidente Região Norte*

Marcela Marques Abla (RJ) – *Vice-Presidente Região Sudeste*

Tânia Nunes Galvão Verri (PR) – *Vice-Presidente Região Sul*

Nivaldo Vieira de Andrade Junior (BA) – *Vice-Presidente de Relações UIA 2021 Rio*

Conselho Fiscal – Titulares

Maria da Conceição Alves de Guimaraens (RJ)

Solange Araujo de Carvalho (BA)

Odilo Almeida Filho (CE)

Conselho Fiscal – Suplentes

Aida Paula Pontes de Aquino (PB)

Claudia Cristina Taborda Dudeque (PR)

Rael Belli (SC)

Comissão Especial do Conselho Superior do IAB para acompanhamento do Projeto IAB / FBvL / Urban95

Graciete Guerra da Costa – *Conselheira Superior do Instituto de Arquitetos do Brasil, Departamento de Roraima – IAB/RR*

Fernando Túlio Salva Rocha Franco – *Presidente do Instituto de Arquitetos do Brasil, Departamento de São Paulo – IAB/SP*

Renata Dantas Rosário Sachs – *Presidente do Instituto de Arquitetos do Brasil, Departamento de Sergipe – IAB/SE*

Equipe do IAB Nacional para acompanhamento do Projeto IAB / FBvL / Urban95

Maria Elisa Baptista – *Presidente do IAB*

Luiz Eduardo Sarmento – *Diretor Cultural do IAB*

Rômulo Alves Sales – *Secretário do IAB*

Fundação Bernard van Leer (FBvL)

Claudia de Freitas Vidigal – *Representante da FBvL no Brasil*

Thaís Sanches Cardoso – *Gestora de Programas da FBvL no Brasil*

Coordenação do Projeto IAB / FBvL / Urban95

Gustavo Partezani Rodrigues – *Coordenador Geral*

Pedro Freire de Oliveira Rossi – *Coordenador Técnico*

Flávia Cristina Bassan Saldanha – *Representante Local da Coordenação do Projeto em Aracaju*

Viviane Luise de Jesus Almeida – *Estagiária de Arquitetura e Urbanismo*

Emerson Fioravante – *Secretário*

Concepção e criação de conteúdo – Lila Coletiva

Luisa Victor Silva – *Coordenação*

Alessandra Soares de Moura, Igor Miranda Pinto,

Lucas Izidorio Medeiros da Silva, Maria Isabela

Neves Ferreira

Tratamento e edição dos textos – Pistache

Editorial

Bianca Antunes

Design Gráfico – Coletivo Oitentaedois

Douglas Higa

Caio Yuzo

Ilustrações – Bicho Coletivo

Julia Vannucchi

Luisa Kon

Rodrigo Chedid



Copyright© 2021 by Instituto de Arquitetos do Brasil (IAB)

Ficha Catalográfica

Maria de Fátima Andrade Costa

Bibliotecária/Documentalista: CRB-11/453-AM

1ª edição

E-book (2021)




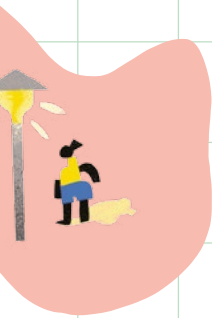
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

I59j Instituto de Arquitetos do Brasil – IAB.
O Jogo como ferramenta : boas práticas urbanísticas para a primeira infância brasileira. 1. ed. / Instituto de Arquitetos do Brasil - IAB. – Brasília: Editora IAB, 2021.
44 p. : il. PDF. : 13 Mb.
ISBN: 978-65-00-35037-1
1. Arquitetura. 2. Urbanismo. 3. Desenho urbano.
4. Cidades sustentáveis. I. Título. II. Instituto de Arquitetos do Brasil - IAB. III. Série.
CDU - 72.02:72.03

Índices para catálogo sistemático:

1. Arquitetura: 72.02 2. Desenho urbano: 72.03





O objetivo do jogo é construir planos de ação de forma coletiva e de acordo com a realidade local para solucionar desafios identificados no território – e a primeira infância deve ser amplamente incluída nas decisões. Foi desenvolvido para ser utilizado tanto por gestores públicos e técnicos da administração pública quanto por urbanistas, arquitetos, lideranças comunitárias e sociedade civil em geral. Traz 32 ferramentas urbanas baseadas em normas, experiências do contexto brasileiro e nas diretrizes Urban95.

