

O lúdico como ferramenta de transformação urbana em três casos no município de São Paulo.

SESSÃO TEMÁTICA: DIMENSÃO HUMANA DO PROJETO, DO PLANEJAMENTO E DA GESTÃO DA PAISAGEM

Luiza Ferreira Martins
Centro Universitário Belas Artes de São Paulo (FEBASP)
E-mail: fmartins.luiza.p@gmail.com

Leonardo Loyolla Coelho
Centro Universitário Belas Artes de São Paulo (FEBASP)
E-mail: leoloyolla@gmail.com

RESUMO

Diante da negligência histórica dos direitos das crianças e dos atuais desafios de São Paulo – como a falta de espaços públicos adequados, insegurança, uso excessivo de tecnologias e emparedamento intensificado pela pandemia – torna-se urgente repensar ambientes recreativos. Desta maneira, analisando o cenário contemporâneo do município de São Paulo, foram selecionados como objeto deste estudo os projetos da Praça São Sebastião, do Sesc Campo Limpo e da Calçada Lúdica do Prototype City. Foram feitos mapeamentos, estudos de campo e entrevistas com crianças e familiares usuários desses espaços e profissionais envolvidos em suas concepções. O estudo evidenciou que brincar em espaços lúdicos, ou seja, espaços mais variados, atrativos e com liberdade de uso, pode favorecer a criatividade, promover tanto a individualidade quanto a coletividade, bem como estimular o desenvolvimento de habilidades nas crianças, entre outras questões fundamentais para o desenvolvimento infantil.

PALAVRAS-CHAVE: lúdico; crianças; brincar.

ABSTRACT

In view of the historical neglect of children's rights and the contemporary challenges faced by São Paulo – including the shortage of adequate public spaces, issues of insecurity, excessive reliance on digital technologies, and the intensified confinement resulting from the pandemic – it becomes imperative to reconsider recreational environments. Accordingly, based on an analysis of the municipality's current context, the projects of Praça São Sebastião, Sesc Campo Limpo, and the Playful Sidewalk of Prototype City were selected as the focus of this study. Mapping procedures, field investigations, and interviews were carried out with children and family members who use these spaces, as well as with professionals involved in their design processes. The findings indicate that play within ludic environments – that is, more diverse, engaging spaces that allow freedom of use – can foster creativity, support both individual and collective expressions, and stimulate the development of children's skills, among other essential dimensions of child development.

KEYWORDS: playful; children; play.

1 INTRODUÇÃO

Ao longo da história, as crianças foram negligenciadas devido a condições precárias de vida e saúde, até que em 1870, a sociedade passou a valorizar o brincar como essencial à infância. Entre os séculos XIX e XX, Friedrich Froebel e Aldo Van Eyck destacaram a



importância da primeira infância por meio de atividades lúdicas e da implantação de *playgrounds* minimalistas em espaços públicos, promovendo habilidades e expressão. Esses avanços contribuíram para a consolidação dos direitos das crianças, reforçados na Agenda 2030 da ONU (2015), que propõe bem-estar, redução das desigualdades e acesso a espaços públicos como direitos básicos e forma de respeito à infância.

No contexto do município de São Paulo houve muitas transformações no século XX como o crescimento urbano acelerado e tentativas de reestruturar os espaços urbanos devido à insegurança das ruas para se brincar. O artigo: “Urbanismo: o recreio ativo e organizado das cidades modernas”, um dos documentos que propõe parques infantis em São Paulo, resultou na implantação destes espaços como locais de recreação, de socialização, de desenvolvimento e do estabelecimento de princípios do modo de viver das crianças no espaço urbano.

Contudo, a aplicação tardia dos *playgrounds* em São Paulo resultou em grandes problemas ao acolhimento às crianças ao longo das décadas como: a falta de acessibilidade aos espaços públicos, a precariedade estrutural, a insegurança – evidenciada pelos 227 acidentes de trânsito envolvendo crianças em 2018 (dos Santos, 2022) – e a preferência por jogos eletrônicos, que atingem cerca de 40% da população mundial (Setzer, 2021), realidade intensificada pela pandemia de COVID-19 (2020-2023).

2 OBJETIVOS

Esta pesquisa, pretende obter melhor compreensão do que é um elemento lúdico, de modo a mostrar sua importância ao decorrer da pesquisa. Será feita uma análise comparativa de espaços selecionados em São Paulo cujos projetos expressam diferentes exemplos de como o aspecto lúdico pode ser expressado para o desenvolvimento das crianças.

Pretende-se analisar ainda a importância do papel das crianças para a construção e a transformação das cidades, e diferentes estratégias projetuais empregadas nos espaços livres do recorte da pesquisa que contribuem para que estes se tornem mais atraentes, seguros e acolhedores. Desta forma, pretende demonstrar que torna-se urgente a criação de espaços mais lúdicos.

3 METODOLOGIA

Foi utilizado um método misto, com abordagem quantitativa e qualitativa, e o objeto de análise foi definido a partir do artigo de Carvalho (2021) sobre *playgrounds* perigosos na Alemanha e de um mapeamento autoral dos espaços infantis em São Paulo, que revelou limitações quanto à diversidade de experiências e ao estímulo da imaginação das crianças. Com base nesse mapeamento, foram selecionados três projetos implantados em 2020 – Praça São Sebastião, Sesc Campo Limpo e Calçada Lúdica do Prototype City – representando diferentes agentes viabilizadores: Poder Público, iniciativa privada e sociedade civil organizada.

Para análise, foi feito um estudo comparativo por meio de mapas sínteses, visitas de campo, elaboração de plantas que possibilitasse o entendimento de fluxos, dos espaços e os acessos e entrevistas semi estruturadas em três grupos: profissionais envolvidos nos

processos de planejamento e concepção, crianças usuárias dos espaços e familiares responsáveis. E para isso acontecer, consolidou-se sete critérios: diversidade espacial, variedade morfológica e sensorial, desafios físicos, inserção urbana e acessibilidade, estímulo à imaginação e agentes sociais.

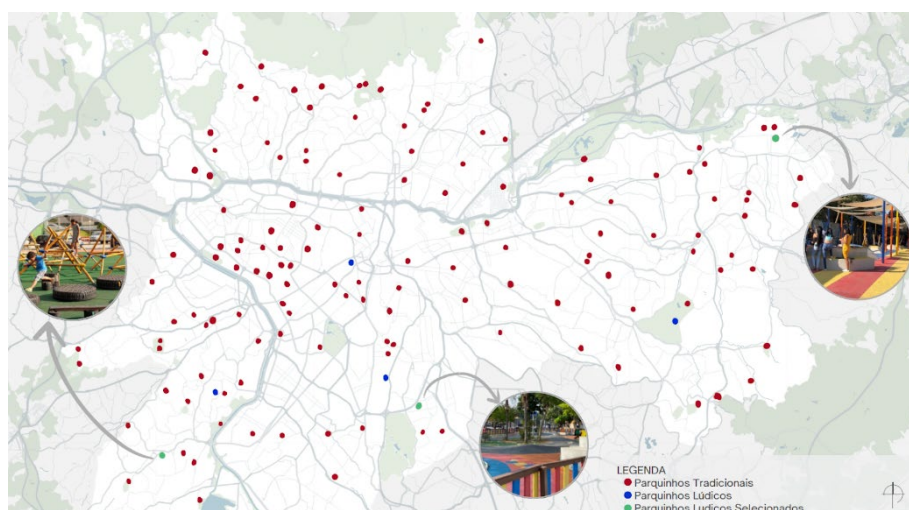
4 DESENVOLVIMENTO

O conceito de lúdico vai além de brinquedos ou jogos, sendo uma atitude e sentimento do sujeito. Incorporado ao espaço urbano, torna a cidade mais acolhedora, interativa e segura, estimulando criatividade, imaginação, autoconhecimento e capacidade de inovar, funcionando como experimentação da vida real. Cidades preparadas para crianças são cidades preparadas para todos (Tonucci, 2009).

O brincar, complementar ao lúdico e centrado no movimento, fortalece habilidades socioemocionais, promove afeto e auxilia na superação de traumas, pois é brincando que se aprende (Pagani, 2019). A ausência do brincar pode gerar inseguranças que limitam a ação em situações adversas. A verdadeira aprendizagem lúdica surge da autonomia infantil e da manipulação de seus dons, potencializada por estruturas públicas que estimulam imaginação e convívio social, legados ainda subaproveitados em São Paulo.

Sendo assim, visualizando todos os problemas identificados, foi realizado um panorama sobre a cidade de São Paulo, onde foram localizados alguns dos espaços destinados ao público infantil, e dispostos em um mapa evidenciado na figura 1. Esta análise foi fundamental para compreensão do quão precária e escassa é a existência de parquinhos tradicionais infantis considerando o porte do município de São Paulo, assim como dos parquinhos lúdicos, apesar de fazerem parte da contemporaneidade.

Figura 1: Parquinhos Infantis Identificados.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

Desta maneira, compreendendo a existência desses espaços públicos adequados para as crianças, que em grande maioria são tradicionais – ou seja, padronizados, sem individualidade e não atrativos –, e que em somatória aos problemas enfrentados na atualidade se tornou ainda mais necessário iniciativas consistentes de projetos lúdicos - ou seja, com diversidade, com temática e atrativos –, sejam públicas ou privadas, foram identificados e selecionados como objeto deste estudo para a compreensão da importância de mais espaços com essas características, os projetos do município de São Paulo apresentados no quadro I:

Quadro I - Características dos espaços estudados na pesquisa.

NOME/ CATEGORIA	PRAÇA SÃO SEBASTIÃO	SESC CAMPO LIMPO	PROTOTYPE CITY: CALÇADA
Localização	Av. Presidente Tancredo Neves/ R. Fosca	Estrada Campo Limpo/ R. Nossa Sra. do Bom Conselho	R. Erva do Sereno, 31-103
Subprefeitura/ Distrito	Ipiranga, Cursino	M’Boi Mirim, Jardim São Luís	São Miguel, Jardim Helena
Inauguração	15 Jun. 2023	Dez. 2023	Out. 2022
A. do Projeto	3.200 m ²	20.312 m ²	258,50 m ²
Agentes de Viabilização	Público: Secretaria Municipal das Subprefeituras de São Paulo (SMSUB)	Privado: Sem fins Lucrativos; Mantida por Empresários e Comerciantes	Público: Sociedade Civil Organizada + EMEF Virgílio de Mello Franco + CoCriança e parceiros

Fonte: Google Earth, 2024; Autoral, 2025.

Em relação à Praça São Sebastião, que foi viabilizada pela Secretaria Municipal das Subprefeituras de São Paulo (SMSUB) , realizou-se uma entrevista com Andrea Perez de Souza Moraes – responsável pela idealização do projeto por meio da Assessoria Técnica de Obras e Serviços (ATOS) – que revelou que, diante da inexistência de equipamentos com enfoque lúdico no município, sua implantação se mostrou propícia. Apesar da ausência de participação comunitária, o projeto foi aceito pela necessidade que atendia e por características como diversidade de usos, piso seguro para quedas, cores atrativas e volumes que transformam o próprio espaço em brinquedo.

Já o Sesc Campo Limpo, viabilizado por agentes privados, passou a incorporar um caráter lúdico entre 2019 e 2024, apesar de existir desde 2014. Observa-se que o espaço tem cores intensas, formas dinâmicas e volumes que traduzem a vibração dos esportes praticados

ali, criando um registro visual marcante que é atrativo para as crianças que desfrutam do espaço - algo que foi observado em estudo de campo.

O *Prototype City* São Paulo, viabilizado por Organizações Não Governamentais (ONG's) e pela comunidade, aplica princípios de urbanismo participativo, combinando diagnóstico, sensibilização, cocriação, construção e avaliação. Durante o estudo de campo, alunos do 9º ano atuaram como coautores, contribuindo para a composição do projeto. A apropriação espontânea do espaço por crianças e adolescentes, refletida no aumento de uso e na satisfação, evidencia o poder da escuta ativa, oferecendo liberdade, estímulos sensoriais variados e percursos não lineares. A eficácia do lúdico como ferramenta de requalificação urbana depende de continuidade, manutenção, novas parcerias e visitas periódicas, garantindo sua integração dinâmica à vida urbana.

5 RESULTADOS

Num primeiro momento, foi realizado em estudo de campo a coleta de dados para elaboração de mapas e tabelas para compreender o território nas escalas macro e meso. O olhar macro permite entender a região de forma ampla, enquanto a escala meso foca no entorno imediato do loteamento, com raio de 500 metros, considerado percurso confortável a pé até o equipamento analisado. Sendo assim, com base nesses recortes, as imagens 2, 3 e 4 ilustram os dados mais importantes para visualização e compreensão do que o entorno oferece para o deslocamento de pessoas.

Figuras 2, 3 e 4: Entorno da Praça São Sebastião; Sesc Campo Limpo; Prototype City.



Fonte: Autoral 2025.

Com isso, elaborou-se uma síntese (Quadro II) para apresentar de forma mais objetiva os dados gerais, evidenciando que fatores como a cobertura arbórea e a topografia também são determinantes no acesso do espaço e a maneira com a qual será acessado. Os usos são importantes para se compreender o público que esses locais receberão e o deslocamento também foi visto como importante de se destacar no mapa, já que pessoas que moram fora do raio limítrofe estabelecido para o estudo de entorno meso, são menos suscetíveis a ir a pé, tornando o uso de transporte público mais comum.

Quadro II - comparação das principais características dos espaços estudados na pesquisa.

NOME PROJETO	PRAÇA SÃO SEBASTIÃO	SESC CAMPO LIMPO	PROTOTYPE CITY: CALÇADA
CATEGORIA	MACRO		
Deslocamento (> Raio 500 m Estabelecido)	Bicicleta, Transporte Privado e Coletivo (Ônibus)	Transporte Privado e Coletivo (Ônibus)	A pé, Bicicleta Transporte Privado e Coletivo (Ônibus)
Usos	Predominantemente Res. Horizontal e Vertical + Comércio e Serviço, Indústrias e Escolas	Predominantemente Res. Horizontal + Res. Vertical, Comércio e Serviço, Indústrias e Escolas	Predominantemente Res. Horizontal + Comércio e Serviço, Escolas e Armazéns e Depósitos
Densidade Populacional	Pouca a Média Densidade	Pouca a Altíssima Densidade	Pouca a Altíssima Densidade
Vulnerabilidade	Média a Muito Baixa	Baixíssima a Muito Alta	Muito Baixa a Muito Alta
Cobertura Arbórea	Média a Alta	Média a Alta	Baixíssima
Topografia	Pouco acidentada	Muito acidentada	Plana
CATEGORIA	MESO		
Deslocamento (Raio 500 m)	A pé, Transporte Privado e Coletivo (Ônibus)	A pé, Bicicleta, Transporte Privado e Coletivo (Ônibus e Metrô)	A pé, Bicicleta, Transporte Privado e Coletivo (Ônibus)
Usos	Predominantemente Res. Horizontal + Res. Vertical, Comércio e Serviço e Terreno Vago	Res. Horizontal e Vertical + Comércio e Serviço, Escolas, Armazéns e Depósitos e Terreno Vago	Predominantemente Res. Horizontal + Comércio e Serviços, Escolas e Terreno Vago

Densidade Populacional	Pouquíssima a Altíssima Densidade	Pouca a Altíssima Densidade	Pouquíssima a Altíssima Densidade
Vulnerabilidade	Baixíssima a Muito Baixa	Baixíssima a Muito Baixa	Baixa a Muito Alta
Cobertura Arbórea	Baixa	Baixa a Média	Baixa
Topografia	Muito acidentada	Não tão acidentada	Plana

Fonte: Autoral, 2025.

Com base nos dados do Quadro II, observa-se que o acesso ao entorno é facilitado quando a topografia é plana, a cobertura arbórea é alta, não há vulnerabilidade social nas proximidades e existem usos favoráveis, como comércio e serviços. Quando essas condições não ocorrem, o acesso torna-se desfavorável.

Já em um segundo momento da pesquisa, foi feito um estudo micro, onde além de se considerar semelhanças e especificidades para entender as principais diferenças dos elementos lúdicos implantados nos diferentes espaços, foram identificados os equipamentos, seus usos e habilidades desenvolvidas.

Figuras 5, 6 e 7 : Plantas e registros dos espaços estudados.



Fonte: Autoral, 2025.

A análise comparativa entre a Praça São Sebastião, o Sesc Campo Limpo e o Prototype City: Calçada evidencia tanto semelhanças quanto especificidades na configuração de seus espaços lúdicos. Os três projetos compartilham a presença de equipamentos fixos, diversidade de usos que estimulam a imaginação, cores atrativas e estrutura voltada ao espaço público. Entretanto, diferem quanto aos brinquedos tradicionais, que aparecem apenas na Praça São Sebastião e no SESC Campo Limpo, e quanto à contribuição do público-alvo, presente exclusivamente no Prototype City.

Analisando os usos, na Praça São Sebastião, os equipamentos como morrotes, escorregador, rampas, parede de escalada e pista *pump track* possibilitam correr, escalar, pular, se equilibrar e praticar esportes de roda. No SESC Campo Limpo, há circuito de *parkour*, caixa de areia, balanços, torres de escalada, *slackline*, quadras, pista de cooper e de skate, permitindo brincar, praticar esportes, se equilibrar e descansar. Já no Prototype City: Calçada, os morrotes de concreto, cordas, tenda triangular, jardineiras e pista de rodas favorecem descanso, equilíbrio, *parkour*, performances e esportes sobre rodas.

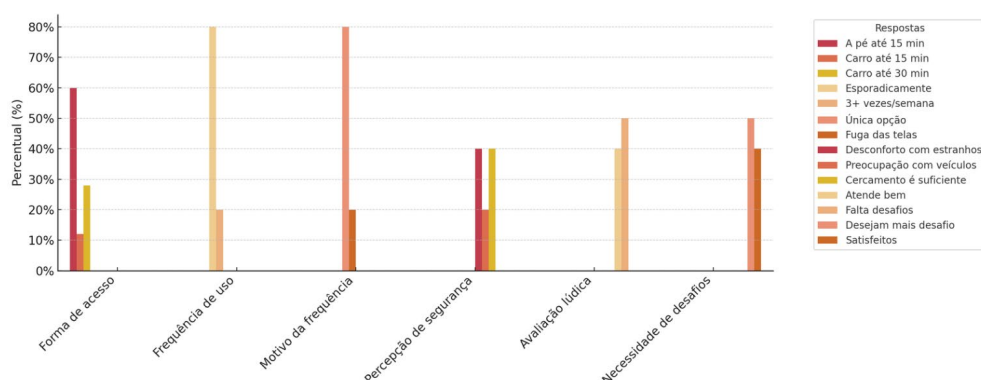
Sendo assim, com as figuras (fig. 5 a 7) observadas e juntando a análise dos equipamentos existentes e de seus usos. Estes foram avaliados em estudos de campo, que evidenciaram o que pode ser desenvolvido de habilidades, que de acordo com Ayres e Rivero (2016), podem ser identificadas como habilidades cognitivas, comportamentais e motoras

Sob este viés, as habilidades cognitivas (evidenciam as capacidade socioemocionais de comunicação e de proatividade), comportamentais (trazem a criatividade, foco, a memória e a linguagem) e motoras (locomotora, estabilizadora, manipulativa, grossa, fina e multifuncional). Estas são fundamentais para o desenvolvimento de todas as crianças, o que não é apresentado de maneira tão recorrente nos parquinhos tradicionais por serem padronizados e não haver flexibilidade de uso, todas as crianças podem desenvolver as mesmas habilidades.

Em relação às entrevistas realizadas aos responsáveis, adotaram-se critérios específicos, contemplando o tempo e o meio de deslocamento, a duração do trajeto até o local e as motivações que levam à preferência por aquele espaço.

Foram realizadas nos dias 23 e 30 de março de 2025, ou seja, em dois domingos às 15h, as entrevistas às crianças e aos responsáveis, totalizando 26 entrevistados nos dois espaços. Na Praça São Sebastião, como pode-se visualizar no gráfico abaixo (figura 8), os 6 entrevistados afirmaram conhecer o espaço desde sua inauguração, sendo que 80% levam as crianças esporadicamente enquanto 20% frequentam o local mais de três vezes por semana, motivados pela facilidade de acesso, pela boa manutenção e pelo desejo de afastar os pequenos das telas. Sobre a segurança, 40% dos pais relatam desconforto em razão da presença de estranhos, 20% apontam o fluxo de veículos como preocupação, e 40% consideram o cercamento suficiente. No que tange ao desenvolvimento infantil, 40% julgam que o espaço atende bem às necessidades lúdicas, mas metade dos entrevistados sente falta de equipamentos que ofereçam desafios.

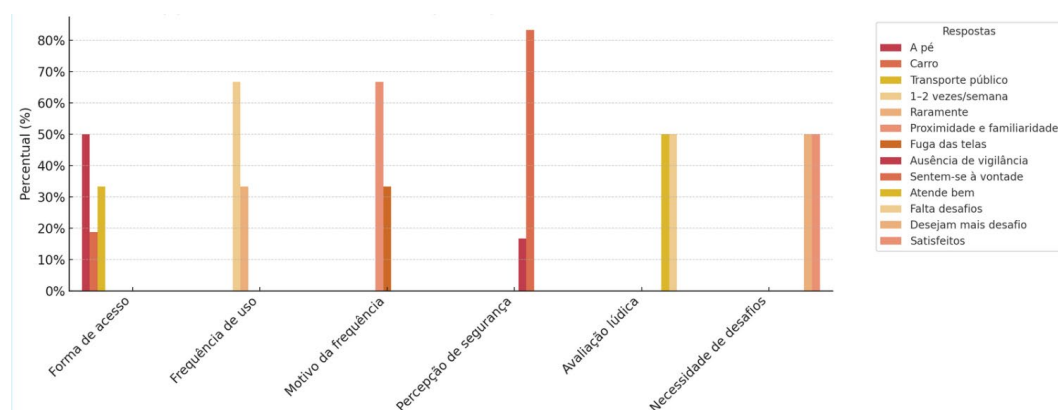
Figura 8: Gráfico das entrevistas aos responsáveis na Praça São Sebastião.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

No Sesc Campo Limpo o vínculo com o espaço vai de recém-conhecedores a frequentadores desde sua inauguração, em 2014. Aqui como pode ser visto na imagem abaixo (figura 9), dos 8 entrevistados, 66,7% visitam de 1 a 2 vezes por semana, enquanto 33,3 % o fazem raramente, citando a falta de alternativas livres na vizinhança. As razões para frequentar se repetem: proximidade, familiaridade e desconexão das telas. Em termos de segurança, apenas 16,7% manifestam receio pela ausência de vigilância, e 83,3% sentem-se à vontade. Metade considera insuficiente os equipamentos para o desenvolvimento motor e criativo; a outra metade destaca a variedade de formas, o contato com a natureza e as constantes mudanças no espaço.

Figura 9: Gráfico das entrevistas aos responsáveis no Sesc Campo Limpo.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

Esses resultados evidenciam que atrair o olhar infantil é apenas o primeiro passo, pois sem um ambiente seguro e brinquedos que estimulem as progressões motora e cognitiva, o caráter lúdico não se sustenta. Projetos de espaços infantis devem aliar apelo estético a condições de uso confiáveis e desafios, assegurando brincadeiras verdadeiramente envolventes e duradouras. No que se refere à entrevista com as crianças, adotou-se uma metodologia com caráter lúdico, sendo apresentadas imagens de diferentes tipologias de espaços de brincar, contemplando tanto parques com forte apelo lúdico quanto parques tradicionais que incorporam elementos lúdicos em sua composição.

Sendo assim, tendo por base as imagens apresentadas às 12 crianças entrevistadas na Praça São Sebastião e no Sesc Campo Limpo, e com a análise dos dados coletados, foram identificados padrões significativos nas escolhas espaciais das crianças, destacando a importância dos aspectos lúdicos, estéticos e funcionais no processo de apropriação do espaço. Os ambientes mais selecionados foram aqueles que oferecem diversidade formal, bem como estímulos visuais: cores, formas e tematizações.

Figuras 10 e 11: Algumas das imagens mostradas às crianças: parque lúdico;
parque tradicional com elementos lúdicos.



Fonte: Behance; Childscapes, 2024.

Tais resultados evidenciam que a escolha dos espaços pelas crianças não ocorre de forma aleatória, mas sim está profundamente ligada à forma como elas percebem e se relacionam com o ambiente ao seu redor. A preferência majoritária recai sobre espaços que estimulam a exploração corporal e sensorial, o que sugere que o brincar não está restrito à presença de brinquedos específicos, mas se relaciona diretamente com a maneira como o espaço é configurado e se comunica com a linguagem da infância, quando o espaço deve ser extensão da imaginação infantil, oferecendo liberdade de uso e significado simbólico.

A multifuncionalidade dos espaços aparece como um fator determinante, pois ambientes que permitem correr, escalar, pedalar ou experimentar diferentes texturas foram consistentemente valorizados, visto que o brincar espontâneo é essencial ao desenvolvimento integral da criança.

Ainda que brinquedos mais tradicionais tenham sido preferidos por alguns em contextos visualmente ricos, confirma a complexidade da percepção infantil onde o simbólico, o sensorial e o físico se entrelaçam. Conclui-se que o design de espaços infantis deve ir além da funcionalidade, integrando estética, estímulos sensoriais e liberdade de apropriação, para criar ambientes que verdadeiramente dialoguem com a subjetividade e o imaginário das crianças.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa buscou demonstrar de forma clara que os espaços públicos destinados à infância na cidade de São Paulo ainda enfrentam desafios significativos no que diz respeito à acessibilidade, à segurança e à atratividade. Ao longo da análise dos três casos estudados – Praça São Sebastião, Sesc Campo Limpo e Calçada Lúdica do Prototype City – observou-se que, embora eles representem iniciativas pontuais de qualificação desses espaços, a padronização ainda limita na maior parte dos casos o potencial lúdico e a riqueza das experiências oferecidas às crianças.

A partir do estudo de campo e das entrevistas com responsáveis e crianças, constatou-se que os fatores que mais influenciam o uso contínuo dos espaços infantis vão além da infraestrutura básica: envolvem o sentimento de segurança, a diversidade de equipamentos e a possibilidade de múltiplas formas de interação. Espaços com maior diversidade formal e sensorial – volumes, declividades e percursos não lineares – foram melhor avaliados pelas crianças, revelando que o brincar ocorre de forma mais significativa quando há liberdade de uso e estímulo à imaginação.

Os dados reforçam a importância do espaço lúdico como ferramenta de aprendizagem e socialização. Equipamentos que permitem variações de movimento, experimentação e desafios são fundamentais para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e socioemocionais. No entanto, conforme revelado nas entrevistas, muitos espaços carecem dessa complexidade, limitando as oportunidades de desenvolvimento pleno.

Diante dos fatores analisados, torna-se evidente que o planejamento de espaços infantis deve superar o modelo tradicional, incorporando a escuta ativa das crianças. A experiência do Prototype City comprova que, quando as crianças participam da criação, os espaços tornam-se mais apropriados, utilizados e reconhecidos por elas. Essa participação qualifica o resultado final e fortalece o sentimento de pertencimento e responsabilidade coletiva, essencial à sustentabilidade das intervenções urbanas.

Nesse sentido, é urgente ampliar o número de espaços públicos com proposta lúdica na cidade, assegurando que todas as infâncias – independentemente de localização ou classe social – tenham acesso ao direito de brincar com liberdade, criatividade e segurança. Planejar a cidade com as crianças, e não apenas para elas, é um passo decisivo para transformar o espaço urbano em um território inclusivo, educativo e sensível às necessidades humanas.

Para que São Paulo avance na ampliação de espaços públicos lúdicos, é preciso enfrentar entraves estruturais que ainda limitam essa expansão. A distribuição desigual desses espaços, concentrados nas regiões centrais e escassos nas periféricas, reforça desigualdades históricas.

A padronização dos equipamentos, a carência de diversidade sensorial, sombra e vegetação, além da precariedade na manutenção, reduzem o interesse e a permanência das crianças. O uso excessivo de tecnologias e o emparedamento infantil também afastam o público infantojuvenil do espaço urbano. Soma-se a isso a baixa articulação entre setores públicos e a descontinuidade das políticas voltadas à infância. Assim, planejar espaços lúdicos requer romper práticas convencionais e reconhecer o brincar como prioridade no desenho urbano, com a criança no centro da construção de uma cidade mais justa e sensível.

REFERÊNCIAS

AYRES, Liliane A. L ;RIVERO, Marinês. **Revista SMED** In: A importância do Brincar. Prefeitura da Alvorada, n.2, 2016.

CARTWRIGHT, Mark. Trabalho Infantil na Revolução Industrial. **World History**, abr. 2023.

CARVALHO, Rita. Os Parques Infantis da Alemanha. **Visão**, out. 2021. Disponível em: <<https://shorturl.pt/lyg9ze>>. Acesso em: 10 ago. 2024.

Childscapes Photo Gallery. **Childscapes**. Disponível em: <<https://www.childscapes.net/photo-gallery>>. Acesso em 08 mar. 2025.

CoCriança. **CoCriança**. Disponível em: <<https://cocrianca.com.br/>>. Acesso em: 20 fev. 2024.

DA ROCHA, Bernardo Nicoloso, et al. **Crianças no espaço público**: contribuições para um desenvolvimento saudável. Research, Society and Development, vol. 8, n. 2, 2019. UFI, BR.

DOS SANTOS, Paula Manoela, et. al. Como qualificar espaços públicos para infância. **Wri Brasil**, mai. 2022. Disponível em: <<https://bit.ly/44Rxp6d>>. Acesso em: 15 abr. de 2024.

FERREIRA, Flavia Martinelli; WIGGERS, Ingrid Dittrich. Infância e Urbanidade nos Parques Infantis de São Paulo. **SciELO**. Brasília, 2019.

KENDZIERSKI, Mariana. Friedrich Fröbel e os jardins de infância. **UNICENTRO**, 2012.

ONDRUSEK, Cármen M. P. **O brincar e as habilidades sociais**: Estudo sobre o impacto da pandemia no comportamento social em crianças. Repósito Universitário Unisul, 2022.

ONU lança diretrizes para proteção das crianças. **Brasil.un**. Disponível em: <<https://shorturl.at/cFwmQ>>. Acesso em: 02 mai. 2024.

Os direitos das crianças e dos adolescentes. **UNICEF**. Disponível em: <<https://uni.cf/44TZ9Hk>>. Acesso em 02 mai. de 2024.

ROSA, Marcus. Revisitando os playgrounds de Aldo van Eyck, 1947 | 2011. **Vitruvius**. Disponível em: <<https://bit.ly/3VcEN8K>>. Acesso em: 20 de abr. 2024.

Sesc Campo Limpo. **Sesc**. Disponível em: <<https://shorturl.at/Fhdc1>>. Acesso em: 20 nov. 2024.

SOUSA, Márcia. São Paulo ganha praça projetada para crianças na primeira infância. **Archdaily**, jul. 2023. Disponível em: <<https://bit.ly/44RxBlX>>. Acesso em: 06 mar. 2024.

VASKOVISKA, Maria. JOY - Concept Playground. **Behance**, nov. 2016. Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/44782017/JOY-Concept-Playground#>>. Acesso em 02 mar. 2025.