



MUTI RAIA

PARQUE DE MEMÓRIAS:
ARQUITETURA PARA BRINCAR, SENTIR E PERTENCER.





Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Escola de Artes e Arquitetura

Curso de Arquitetura e Urbanismo

Trabalho de Conclusão de Curso

Orientadora: Isabela Ferrante

Mariana Elias Prudente

**Mutirama, Parque de memórias:
Arquitetura para brincar, sentir e pertencer.**

GOIÂNIA

Novembro de 2025



RESUMO

Este trabalho aborda a Requalificação do Parque Mutirama, um marco cultural, histórico e afetivo de Goiânia que se consolidou como um espaço de lazer democrático e de profunda relevância para a memória coletiva da cidade. O projeto considera a trajetória do parque, desde sua fundação até suas transformações e apropriações por diferentes gerações, destacando sua importância como lugar de convivência e identidade urbana. A partir de um diagnóstico, que evidencia desafios contemporâneos como o desgaste estrutural e a perda de protagonismo em um ambiente urbano tecnológico, foram elaboradas diretrizes de intervenção. A metodologia integra levantamento bibliográfico, diagnóstico físico-social e o estudo de referências projetuais. A proposta procura requalificar a paisagem do parque para a melhor experiência do usuário, conciliando a preservação da memória, incorporando estratégias de acessibilidade universal, sustentabilidade, entre outros. Dessa forma, o projeto visa não apenas restaurar a infraestrutura, mas recuperar a importância do Parque Mutirama como um espaço inclusivo, lúdico e intergeracional, capaz de fortalecer vínculos comunitários e contribuir para a qualidade de vida urbana.

Palavras-chave: **Parque Mutirama; Requalificação Urbana; Memória Coletiva; Espaço Público; Identidade Urbana; Arquitetura Lúdica.**



A concretização deste trabalho reflete a força de uma rede de apoio que, como uma vila, sustentou cada passo desta caminhada. À minha orientadora, Prof.^a Isabela Ferrante, gratidão pela orientação precisa e paciente. Aos meus pais e irmãos, meu alicerce, agradeço pelo amor e incentivo incondicionais. Ao Tiago, pela compreensão e apoio nos momentos mais desafiadores, e à Tia Paula, minha primeira inspiração na arquitetura, pela sabedoria compartilhada. Aos meus amigos e *storymakers*, por entenderem minhas ausências e transformarem o cansaço em força com seu apoio.

A cada pessoa que contribuiu, direta ou indiretamente, deixo registrado meu reconhecimento: cada gesto foi um voto de confiança que me impulsionou a prosseguir.

Com imensa gratidão e carinho,
Mariana

SUMÁRIO

01. INTRODUÇÃO E APRESENTAÇÃO

02. HISTÓRIA E CONTEXTUALIZAÇÃO

2.1. *Fundação e Desenvolvimento*

2.2. *Dinâmica Urbana de Goiânia e suas Fases de Intervenção.*

03. REPERTORIZAÇÃO TEÓRICA: Mutirama - A limiar entre o parque urbano e o parque temático

3.1. *O Parque de Diversões*

3.2. *O Parque e a Cidade*

3.3. *O Parque e a Criança*

04. METODOLOGIA, PERCEPÇÃO E VIVÊNCIA

05. LEVANTAMENTO E DIAGNÓSTICO

5.1. *O Bairro*

5.2. *Parque Botafogo e seu entorno imediato*

5.3. *O Parque - Caracterização do Sítio de Intervenção*

06. ESTUDOS DE CASO e REFERÊNCIAS PROJETUAIS

07. DIRETRIZES

08. PROPOSTA PROJETUAL

8.1 *Programa*

8.2 *Setorização*

8.3 *Desenvolvimento do Projeto*

8.4 *Master Plan*

8.5 *Área Amarela*

8.6 *Área Laranja*

8.7 *Área Roxa*

8.8 *Mobiliários*

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



1. INTRODUÇÃO E APRESENTAÇÃO



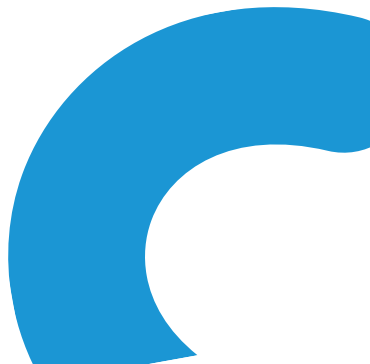
01. INTRODUÇÃO E APRESENTAÇÃO

A requalificação de espaços urbanos é um processo que vai além da restauração física, envolvendo a ressignificação de ambientes para potencializar sua funcionalidade, identidade e conexão com a sociedade. Segundo Kevin Lynch (1960), a percepção e a imaginabilidade dos espaços urbanos são fundamentais para a construção da relação afetiva entre indivíduos e a cidade. No contexto do Parque Mutirama, a requalificação se propõe a transformar o parque em um espaço mais dinâmico e imersivo, utilizando a arquitetura e a cenografia como ferramentas para enriquecer a experiência do visitante.

O Parque Mutirama é um patrimônio afetivo e cultural de Goiânia, abrigando memórias coletivas que atravessam gerações. Criado na década de 1960, ele sempre foi um marco do lazer e entretenimento da cidade, mas, ao longo dos anos, sofreu um processo de desgaste estrutural e de perda gradual de seu protagonismo no cenário urbano. A proposta deste estudo busca não apenas restaurar suas instalações, mas reinventá-lo como um ambiente que proporciona novas formas de apropriação, conectando tradição com as novas demandas de seus usuários, através de um projeto que alia conforto, acessibilidade e sustentabilidade, a intenção é criar um espaço que resgate sua relevância e, ao mesmo tempo, requalifique este importante espaço para o lazer urbano da cidade.

A requalificação do parque também passa pela reorganização dos fluxos de circulação, garantindo acessibilidade e promovendo uma interação mais fluida entre os diferentes espaços. Para isso, a valorização da paisagem e da vegetação local é essencial, alinhando a proposta à preservação ambiental e ao respeito pelo bioma regional.

Como defendido por Maurice Halbwachs (1950), a memória coletiva é um fator central na construção da identidade dos espaços, e, ao revitalizar o Mutirama, busca-se reforçar essa conexão emocional entre os cidadãos e o parque. Além do aspecto físico, é preciso considerar o papel social do Mutirama em um cenário urbano marcado pela carência de espaços públicos qualificados. Com o crescimento desordenado da cidade e o enfraquecimento de áreas de convivência, a população de Goiânia carece de locais que promovam lazer e experiências significativas. Ao revitalizar o Mutirama, abre-se a possibilidade de resgatar sua importância na vida cotidiana dos goianienses, fortalecendo seu papel como um espaço democrático e acessível para diferentes faixas etárias e classes sociais.



2.HISTÓRIA E CONTEXTUALIZAÇÃO



2.1. FUNDAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO PARQUE

A fundação do Parque Mutirama está intimamente ligada ao contexto de expansão e modernização urbana que Goiânia vivenciava nos anos 1960. Criada como a nova capital do estado de Goiás, a cidade de Goiânia, projetada por Attilio Corrêa Lima e os arquitetos Hugo de Oliveira e Zoroastro Artiaga, enfrentava uma rápida urbanização, com a população crescendo consideravelmente devido a movimentos migratórios internos. Nesse cenário de crescimento acelerado, a demanda por infraestrutura de lazer, educação e bem-estar aumentou. O Mutirama, inaugurado em 1969, se tornou um dos mais importantes símbolos de Goiânia, sendo também um dos principais parques temáticos públicos do Brasil. Sua inspiração veio do parque da Disney, após uma visita do ex-prefeito Iris Rezende¹ aos Estados Unidos, a convite do governo norte-americano. Durante essa viagem, Iris conheceu estados e instituições, incluindo a Disney, e trouxe para Goiânia a ideia de criar um espaço que proporcionasse lazer a famílias de baixa renda, incapazes de frequentar os tradicionais clubes da época. O projeto foi elaborado pelo arquiteto Eurico Godoi e construído pelo engenheiro Wilson Honorato.



FONTE : PORTAL GOIÂNIA ONTEM E HOJE

O nome "Mutirama" combina as palavras "mutirão", marca das gestões de Iris Rezende, e "autorama", referência a um dos brinquedos populares do parque. Criado em um contexto de urbanização acelerada, o parque surgiu com o propósito de fornecer um espaço de recreação e lazer em um período em que a cidade ainda estava se estruturando para se tornar o polo urbano que é hoje. Inicialmente, o projeto previa apenas churrasqueiras e áreas de convivência para famílias, mas a proposta foi ampliada com a inclusão de brinquedos, muitos deles importados. Segundo a Agência Municipal de Turismo, Eventos e Lazer, o parque foi estrategicamente localizado no Parque Botafogo, uma área que enfrentava degradação, como uma solução para revitalizar o espaço urbano e oferecer uma alternativa acessível de lazer. A cidade de Goiânia no momento da fundação do parque, passava por um processo de planejamento urbano, com grande ênfase na criação de áreas verdes que proporcionassem um melhor equilíbrio entre a vida urbana e a natureza. A visão de um ambiente urbano integrado à natureza foi reforçada com a construção do Parque Mutirama, que se insere no modelo de urbanismo paisagístico, uma das características do desenvolvimento das cidades brasileiras nas décadas de 1950 e 1960.

CIRCUITO DE CARRINHOS
MUTIRÃO + AUTORAMA = MUTIRAMA
GOVERNO ÍRIS



2.2. DINÂMICA URBANA DE GOIÂNIA E SUA FASES DE INTERVENÇÃO

A história de Goiânia se inicia com o ideário de cidade planejada do início do século XX. Idealizada pelo arquiteto, engenheiro, urbanista e paisagista Atílio Corrêa Lima nos anos 1930, a nova capital de Goiás seguiu influências do urbanismo francês e do conceito de cidade-jardim, marcado pela presença de parques, bulevares e áreas verdes lineares. Nesse contexto, o Parque Botafogo foi concebido desde os primeiros rascunhos como parte fundamental da malha urbana, destinado a proteger o córrego Botafogo e suas matas de galeria, além de garantir espaços de lazer e integração social para a população. Assim, desde sua gênese, o parque esteve associado ao ideal de qualidade de vida e de equilíbrio entre natureza e cidade.

Nas décadas seguintes, entretanto, as transformações urbanas e os interesses políticos moldaram novas fases de intervenção. Durante os anos 1960 e 1970, Goiânia passou por um intenso processo de expansão, que resultou em loteamentos irregulares e ocupações sobre áreas originalmente protegidas. O Parque Botafogo, desde este período, sofreu com a fragmentação territorial e com o enfraquecimento de sua função ambiental, em grande parte devido à canalização do córrego no final da década de 1980 e ao avanço das vias arteriais, como a Marginal Botafogo e a Avenida Araguaia.



RASCUNHO PLANO DIRETOR DE GOIÂNIA 1930 - ATÍLIO CORREA LIMA - FONTE: MANSO (ORG.), 2004.



PLANO PARA GOIÂNIA, 1938, DETALHADO POR ARMANDO AUGUSTO DE GODOY. FONTE: MANSO (ORG.), 2004.

Esse processo resultou em uma significativa perda de área verde, alterando a essência do parque e comprometendo sua integração ao tecido urbano.

A inauguração do Parque Mutirama, em 1969, marcou uma das principais adições ao território do Parque Botafogo, sinalizando uma nova fase na relação com a população de Goiânia. Criado como um espaço de lazer familiar e infantil, o Mutirama foi estabelecido em uma área originalmente destinada à preservação ambiental, convertendo parte do parque em um equipamento urbano de caráter lúdico e recreativo. Essa mudança aumentou a relevância do parque no imaginário coletivo da cidade, mas também intensificou a fragmentação do Parque Botafogo, que já enfrentava intervenções viárias e ocupações irregulares. Assim, o Mutirama se firmou como um ponto de atração popular, ao mesmo tempo em que evidenciou as tensões entre preservação ambiental e urbanização, tornando-se um símbolo tanto da vitalidade quanto dos desafios de integração entre os diferentes usos do espaço.



FONTE : CARTÃO POSTAL EDICARIO 1973

Nos anos 1990, em meio a uma crescente preocupação com questões ambientais e urbanísticas, a prefeitura iniciou esforços de revitalização parcial. Por meio de programas da Secretaria do Meio Ambiente (SEMMA), buscou-se recuperar áreas degradadas e revalorizar o Parque Botafogo como cinturão verde da cidade.



FONTE : PORTAL DIA ONLINE

Durante esse período, algumas áreas foram reurbanizadas, com a introdução de equipamentos esportivos, boxes comerciais e espaços de convivência, embora as ocupações irregulares e a falta de manutenção continuassem a impactar o cotidiano do parque. Esse momento reflete a tentativa de resgatar a vocação pública do espaço, ainda que de forma limitada diante dos desafios acumulados.

No início do século XXI, novas intervenções foram realizadas, destacando-se a construção do túnel da Avenida Araguaia (2013) e a instalação do teleférico (2015), ambos relacionados à integração com o Parque Mutirama. Apesar de representarem esforços de modernização, essas iniciativas acabaram por reforçar a fragmentação do parque, além de enfrentarem problemas de manutenção e baixa adesão popular. O teleférico, por exemplo, foi desativado poucos anos após sua inauguração, simbolizando a dificuldade em implementar equipamentos urbanos de maneira sustentável e integrada. Mesmo assim, essas obras evidenciam a tentativa do poder público de reposicionar o Parque Botafogo na memória coletiva da capital.



FONTE : PORTAL GOIÂNIA ONTEM E HOJE

A análise histórica apresentada demonstra que tanto o Parque Mutirama quanto o Parque Botafogo são resultado direto das transformações urbanas que moldaram Goiânia desde sua concepção como cidade planejada. Inserido em um contexto de rápida expansão populacional e de fortalecimento das políticas públicas voltadas ao lazer, ao longo desse percurso, as intervenções realizadas, evidenciam como diferentes gestões e momentos políticos deixaram marcas distintas sobre o território.

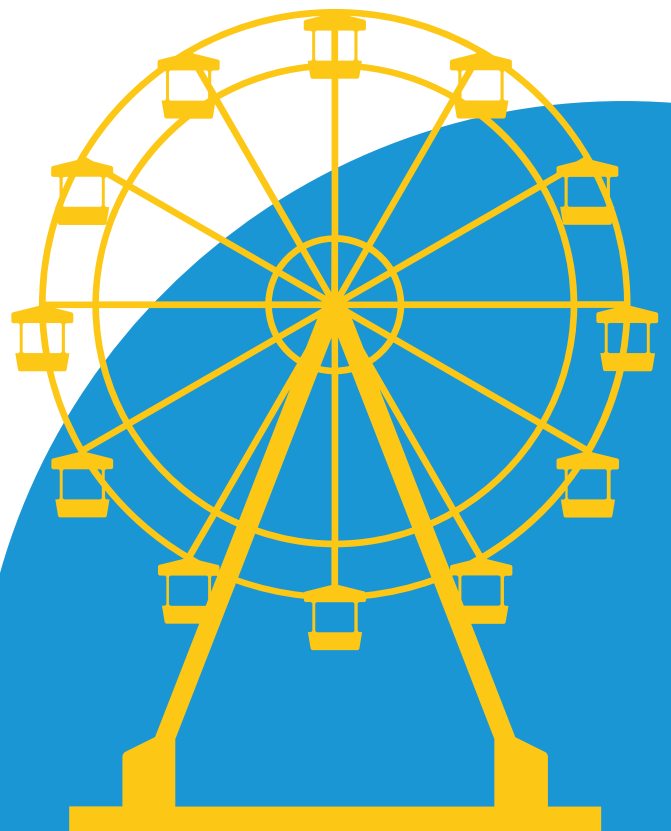
Em alguns períodos, prevaleceram iniciativas voltadas à ampliação do lazer e à atração de novos públicos; em outros, sobressaiu a tentativa de remediar impactos acumulados, sobretudo no que diz respeito à degradação ambiental e à desconexão entre os fragmentos do parque. Mesmo entre esforços de modernização, como o túnel da Avenida Araguaia ou o teleférico, percebe-se a dificuldade em consolidar soluções duradouras e articuladas, resultando em um cenário heterogêneo que reflete tanto avanços quanto rupturas na gestão do espaço público.

Esta etapa do estudo permite reconhecer que o Mutirama não pode ser compreendido isoladamente, mas como parte de uma longa narrativa urbana marcada por ideais de planejamento, disputas territoriais e contínuas reinvenções. Sua permanência no imaginário da cidade, mesmo diante das transformações físicas e estruturais, revela a força simbólica que o parque adquiriu ao longo do tempo. Essa compreensão histórica amplia a leitura sobre sua relevância contemporânea e abre caminho para refletir, com maior profundidade, sobre o papel dos parques dentro da vida urbana e sobre as experiências que moldam a relação da população, especialmente das crianças, com esses espaços.



3. REPERTORIZAÇÃO TEÓRICA

Mutirama - Entre o parque urbano e o parque de Temático



3.1. O PARQUE DE DIVERSÕES

Os primeiros parques de diversões modernos emergiram no final do século XIX, impulsionados pelo avanço da energia elétrica. Um marco significativo foi o Coney Island, em Nova York, que, a partir de 1895, tornou-se uma referência mundial ao reunir atrações mecânicas, iluminação elétrica à noite e um ambiente projetado para o entretenimento de massa. Esse modelo pavimentou o caminho para a consolidação dos parques como espaços de lazer urbano, associados à modernidade e ao progresso tecnológico.



LUNA PARK CONEY ISLAND NEW YORK - FONTE : HISTORICAL NY

Na década de 1950, Walt Disney transformou o conceito de parques com a criação da Disneyland, na Califórnia (1955). Ao contrário dos parques anteriores, que eram fragmentados em atrações isoladas, a Disney introduziu a ideia de um espaço temático, organizado em áreas imersivas e narrativas, onde fantasia e tecnologia se uniam. Esse formato revolucionou os parques, tornando-os destinos turísticos internacionais e estabelecendo o padrão de gestão integrada, marketing e experiência do usuário como elementos centrais.

Posteriormente, outros parques surgiram ao redor do mundo, ampliando o repertório e se adaptando a diferentes culturas. Exemplos como Europa-Park (Alemanha), PortAventura (Espanha) e Universal Studios (Estados Unidos) diversificaram as experiências, incorporando inovações em design, segurança e tematização, e à formação da cultura urbana nacional.

No Brasil, os parques de diversões também começaram a ganhar espaço no século XX. Inicialmente caracterizados por parques itinerantes e circenses, o país passou a investir em empreendimentos fixos, como o Playcenter (São Paulo, 1973) e o Beto Carrero World (Santa Catarina, 1991), atualmente um dos maiores da América Latina. Esses exemplos demonstram a adaptação do modelo internacional à realidade brasileira, integrando o lazer popular às estratégias de turismo e desenvolvimento econômico regional. Os parques brasileiros não apenas replicaram as atrações de sucesso mundial, mas também incorporaram elementos culturais locais, criando experiências únicas e autênticas para os visitantes.

O impacto desses parques no lazer local é significativo, gerando empregos, incentivando o turismo e contribuindo para o desenvolvimento de novas infraestruturas nas regiões onde estão localizados. Eles se tornaram destinos familiares populares, proporcionando momentos de diversão e lazer que aproximam gerações e promovem a cultura do entretenimento saudável.

3.2. O PARQUE E A CIDADE

No Brasil, enquanto os parques de diversões se consolidavam como espaços de lazer ativo, o debate urbano trazia à tona outro tipo de lazer: o parque urbano e o lazer passivo. Diferente dos complexos de entretenimento privado, ele é concebido como espaço público, gratuito e acessível, voltado ao convívio, ao lazer e ao equilíbrio ambiental dentro da cidade. Sua essência está em oferecer um contraponto à densidade urbana, criando áreas de respiro que conciliam natureza e sociabilidade em meio ao tecido construído.

Entre suas características principais, destacam-se a presença de vegetação nativa ou introduzida, equipamentos de lazer, áreas de circulação e convivência, bem como infraestrutura para práticas culturais e esportivas. A multifuncionalidade é essencial: o parque urbano não apenas oferece recreação, mas também contribui para a qualidade ambiental, regulando o microclima, melhorando a permeabilidade do solo e favorecendo a biodiversidade.

A importância na cidade está tanto no aspecto ambiental quanto no social. Do ponto de vista ecológico, parques urbanos atuam como pulmões verdes, essenciais para mitigar impactos da urbanização e garantir qualidade de vida. No plano social e cultural, são lugares de encontro, memória e identidade coletiva, funcionando como espaços democráticos e acessíveis, capazes de fortalecer vínculos comunitários.

Nesse sentido, vão além do lazer, assumindo papel estratégico na coesão social e na vitalidade urbana.

Na perspectiva de Milton Santos (1993), o parque urbano deve ser compreendido como parte do espaço socialmente construído, que reflete a dinâmica das relações entre a cidade e seus habitantes. O parque não é neutro: ele revela disputas, interesses e formas de apropriação que traduzem a complexidade da vida urbana. Assim, compreender o parque significa também entender o modo como o espaço urbano é produzido, usado e ressignificado.

Já segundo Silvio Macedo (2010), na contemporaneidade o parque urbano assume novas configurações, incorporando demandas de sustentabilidade, inclusão e diversidade de usos. Hoje, ele não se limita a ser um local de recreação, mas integra funções educativas, culturais e ambientais. O parque contemporâneo busca ser mais acessível, conectado com a malha urbana e integrado à vida cotidiana, respondendo tanto às necessidades práticas da cidade quanto ao desejo simbólico de pertencimento e bem-estar coletivo.



LAGO DAS ROSAS - FONTE : GOIANIA PULSA

3.3. O PARQUE E A CRIANÇA

A conexão entre parques e crianças é evidente e facilmente perceptível, pois esses espaços simbolizam liberdade, aprendizado e socialização. O arquiteto holandês Aldo van Eyck (1918-1999) é uma referência fundamental nesse âmbito. Após a Segunda Guerra Mundial, ele projetou mais de 700 praças e pocket parks em Amsterdã, entre as décadas de 1940 e 1970, reconhecendo o ato de brincar como um elemento crucial para a reconstrução social. Suas intervenções buscavam incentivar a imaginação infantil através de estruturas simples, como círculos de areia, barras de ferro e pequenas esculturas, sem impor regras rígidas, mas sim convidando à experimentação.

Inspirados por essa perspectiva, arquitetos contemporâneos continuam a explorar o potencial lúdico e social dos parques. Um exemplo é o parque desenvolvido pelo chileno Alejandro Aravena (1967), do escritório Elemental, também se destacou ao projetar o Parque Bicentenário Infantil em Santiago (2012). O projeto une brinquedos, áreas verdes e mobiliário geométrico em grande escala, promovendo atividades físicas e o contato com a natureza. Para Aravena, o parque deve servir como um espaço de inclusão social, e ao priorizar a infância, ele cria ambientes que têm o poder de transformar comunidades inteiras.



PARQUE BICENTENÁRIO - ALEJANDRO ARAVENA

No Brasil, surge uma nova geração de arquitetos e paisagistas voltados a esse tema. O arquiteto Antonio Abrão projetou o Playground Barigui em Curitiba (2022), espaço que valoriza acessibilidade, piso emborrachado colorido e brinquedos inclusivos. Sua proposta mostra como o design pode oferecer autonomia às crianças e, ao mesmo tempo, promover encontros entre famílias. Assim como Van Eyck, Abrão considera o parque um espaço educativo, mas adaptado às demandas contemporâneas de segurança, diversidade e integração com a paisagem.

Esses exemplos revelam que a relação entre parques e crianças vai além da recreação: trata-se de construir cidadania desde a infância. Seja na simplicidade poética das praças de Van Eyck, na multiculturalidade de Ingels, na escala comunitária de Aravena ou na ludicidade inclusiva de Abrão, o parque é sempre um espaço de formação. Ele ensina a conviver, a criar e a compartilhar, sendo fundamental para a vida urbana e para o futuro das cidades.



PLAYGROUND BARIGUI - ANTONIO ABRÃO

4.METODOLOGIA, PERCEPÇÃO E VIVÊNCIA



4. METODOLOGIA, PERCEPÇÃO E VIVÊNCIA

O Parque Mutirama transcende sua materialidade ao se consolidar como um espaço de mediação entre o indivíduo e a coletividade, onde percepções, interações e afetividades se entrelaçam. A imaginabilidade (Lynch, 1960) é reforçada por elementos icônicos, como a rodagigante e os percursos sinuosos, que não só orientam fisicamente, mas também estruturam uma narrativa emocional compartilhada. Esses marcos tornam-se âncoras simbólicas, capazes de evocar memórias mesmo em quem não frequenta o parque há décadas, revelando como a materialidade do espaço se funde ao imaginário urbano.

A interatividade do usuário com o espaço é dinâmica e multifacetada. Além dos brinquedos, atividades como piqueniques, ensaios fotográficos e eventos culturais transformam o parque em um palco de práticas sociais. Essas interações não são estáticas: crianças que correm pelos mesmos caminhos que seus pais percorreram na infância atualizam ritualisticamente a memória do local, criando uma continuidade geracional. A apropriação do espaço, conforme Saboya (2002), manifesta-se nessa adaptação contínua, onde novas formas de uso coexistem com tradições, como os passeios de carrinhos de bate-bate, que persistem como rituais afetivos.

A memória coletiva, segundo Halbwachs (2006), é alimentada por essas repetições. O Mutirama funciona como um arquivo vivo, onde cada geração inscreve suas histórias. Durante a pesquisa, uma entrevistada relatou que, ao levar seu neto ao trenzinho reviveu suas próprias lembranças, transferindo afetividade através do gesto de "mostrar onde brincava". Esse processo de transmissão emocional ilustra como o espaço atua como ponte entre temporalidades, convertendo memórias individuais em patrimônio imaterial da cidade, assim, o Parque Mutirama foi declarado *patrimônio cultural material* de Goiânia em outubro de 2024, pelo Prefeito Rogério Cruz.

A afetividade geracional é sustentada pela gratuidade do parque, que permite acesso transversal. Um jovem entrevistado no desenvolvimento deste trabalho mencionou: "Meus pais não tinham dinheiro para clubes, então o Mutirama era na diversão dos finais de semana". Essa democratização cria um território de equidade afetiva, onde classes sociais distintas compartilham o mesmo repertório de experiências. Contudo, a deterioração de brinquedos ameaça essa equidade, pois fragiliza o vínculo entre o espaço e suas memórias.



EXPERIÊNCIA PESSOAL



RITUAIS COMPARTILHADOS



PATRIMÔNIO URBANO

Diante desse entrelaçamento entre memória coletiva, afetividade geracional e práticas de apropriação do espaço, torna-se necessário compreender como essas camadas dialogam com as condições materiais do parque. Assim, a metodologia adotada neste trabalho busca articular a dimensão sensível, expressa nas vivências, relatos e repertórios emocionais, com uma leitura técnica e espacial que permita diagnosticar o Parque Mutirama de forma integrada. A construção do percurso metodológico parte, portanto, de uma investigação documental e histórica, já apresentada nos capítulos anteriores, e avança para análises de percepção, experiência e qualidade ambiental, compondo uma base sólida para as diretrizes projetuais de arquitetura paisagística. Para isso, as etapas do método são organizadas da seguinte forma:

Repertorização Teórica e Análise Documental

A pesquisa iniciará com um levantamento bibliográfico sobre revitalização urbana, espaços públicos e parques urbanos, fundamentado em autores como Kevin Lynch, Jane Jacobs e Maurice Halbwachs.

Levantamentos e Diagnóstico Participativo

Como demonstrado nos documentos de referência, serão realizados levantamentos detalhados das características físicas e sociais do parque, incluindo:

- Mapeamento do sistema de circulação e acessibilidade
- Análise da vegetação e elementos paisagísticos
- Identificação de usos atuais e potenciais
- Registro do estado de conservação das estruturas

Estes levantamentos serão complementados com pesquisa de opinião popular (POP), incluindo entrevistas qualitativas com usuários de diferentes perfis (crianças, adultos, idosos), e observação sistemática do comportamento nos espaços.

Potencialidades e Problemas

Após a realização do levantamento de dados, inicia o processo de diagnóstico, tendo o quadro como síntese do que foi pesquisado, apontando as potencialidades e as deficiências que foram possíveis analisar. Para melhorar a compreensão desses dados, será feito um quadro apontando todas as informações que serão utilizadas para desenvolver o trabalho.

Diretrizes

Com a definição dos dados definidos em potencialidades e deficiências, será feita uma conclusão que será utilizada para definir o programa da intervenção do Parque Mutirama. As diretrizes serão a base para a criação de uma proposta conceitual, com isso será possível definir qual será a função do parque. Apresentar as referências projetuais para o desenvolvimento do projeto. O projeto visa fornecer soluções que atendam tanto aos usos existentes quanto aos novos usos, além de abordar questões relacionadas à circulação, mobilidade e meio ambiente.

Após a apresentação das etapas metodológicas gerais, que envolveram repertorização teórica, análise documental e levantamentos físicos e sociais, avança-se para uma abordagem voltada a compreender como o Parque Mutirama é percebido, lembrado e significado pelos seus usuários. Essa fase, centrada na elaboração e interpretação de mapas mentais, aprofunda o diagnóstico ao incorporar dimensões subjetivas, afetivas e simbólicas. Trata-se de um procedimento que não apenas complementa a leitura técnica, mas também revela como a imagem coletiva do parque se forma, se transforma e se transmite entre gerações.

O Parque Mutirama se apresenta como um laboratório de experiências sensoriais e sociais, no qual percepção individual e vivência coletiva se entrelaçam. A pluralidade de usos, que vai das brincadeiras infantis aos encontros intergeracionais e às atividades culturais, demonstra como o espaço é apropriado de maneiras múltiplas e dinâmicas. Cada visitante constrói seu próprio percurso afetivo, e é essa diversidade de leituras que os mapas mentais buscam captar. A percepção do espaço é guiada por elementos materiais e simbólicos. Os brinquedos icônicos, como os carrinhos de bate-bate e o teleférico, funcionam como marcadores sensoriais que evocam lembranças profundas. Um dos entrevistados mencionou que o som metálico dos carrinhos o fazia “voltar no tempo”, revelando como estímulos visuais e auditivos reforçam a relação emocional com o parque.



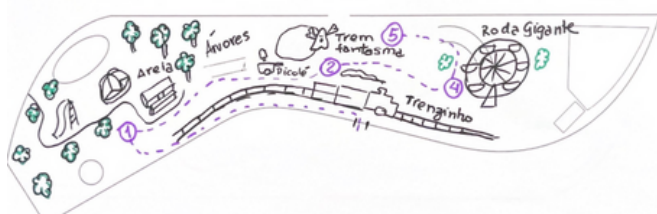
MAPA COGNITIVO DE AUTORIA PRÓPRIA

A metodologia adotada para os mapas mentais segue a abordagem de Kevin Lynch, que propõe a identificação dos elementos que estruturam a imagem urbana, como caminhos, marcos, limites, regiões e nodos. A partir desses princípios, foi elaborado um primeiro mapa pela pesquisadora, com base na própria vivência e nos levantamentos feitos no parque, para reconhecer os elementos de maior legibilidade espacial. Em seguida, os mapas produzidos pelos visitantes foram analisados comparativamente, observando recorrências, ausências e diferentes formas de organização perceptiva do Mutirama.



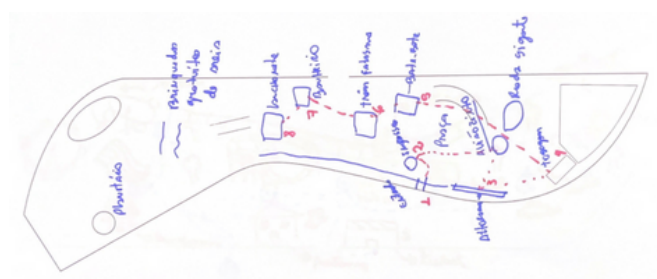
FONTE: FOTO AUTORAL REGISTRADA EM NOVEMBRO DE 2024

Os mapas mentais produzidos pelos visitantes revelam a diversidade dessas percepções. Alguns desenhos indicam rotas direcionadas aos brinquedos mais populares, enquanto outros destacam espaços de contemplação, como bancos isolados sob árvores frondosas. Um dos mapas ressaltou a antiga caixa de areia, substituída pelo cinema 4D, mas ainda presente na lembrança de quem a frequentou. Essas representações evidenciam que a experiência do Mutirama é sempre um diálogo entre passado, presente e expectativa de futuro.



MAPA COGNITIVO ILUSTRADO POR VISITANTE MULHER, 50 ANOS

As ausências nos mapas são igualmente reveladoras. A área dos dinossauros, por exemplo, aparece frequentemente como um vazio gráfico, pouco registrada ou completamente omitida. Essa recorrência indica uma desconexão entre o potencial do espaço e sua função atual, apontando para a necessidade de reintegração dessa parte do parque à experiência de visitação.



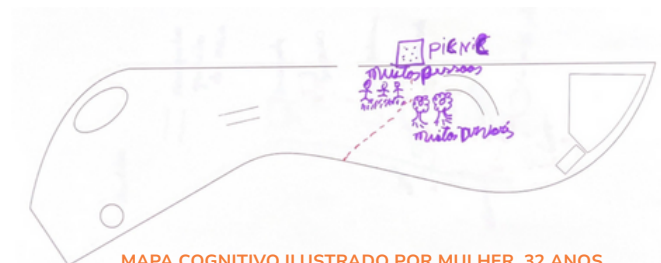
MAPA COGNITIVO ILUSTRADO POR JOVEM, 17 ANOS

Essas cartografias afetivas também expõem hierarquias de valor. A roda-gigante surge como marco central na memória coletiva; os carrinhos de bate-bate, como polo de atração emocional; a praça de alimentação, como lugar de pausa e convivência. Ao mesmo tempo, os setores pouco citados evidenciam desafios de manutenção, atratividade e circulação.



MAPA COGNITIVO ILUSTRADO POR JOVEM, 13 ANOS
*MAPA ROTACIONADO PELO ENTREVISTADO

Os relatos reforçam o papel dos rituais como transmissores de memória. Pais que ensinam os filhos a pilotar o autorama repetem gestos vivenciados décadas antes. Essa repetição, como aponta Halbwachs, mantém vivas as narrativas coletivas que ligam gerações por meio do espaço. A análise dos mapas também se articula com observações sobre fluxo e permanência. As áreas próximas aos brinquedos e à praça de alimentação concentram trajetos e descrições, evidenciando sua força como espaços de encontro. A área de piquenique, mesmo com número reduzido de mesas, segue sendo um forte ponto de convergência, acolhendo famílias que improvisam seus espaços nos recuos do terreno.



MAPA COGNITIVO ILUSTRADO POR MULHER, 32 ANOS

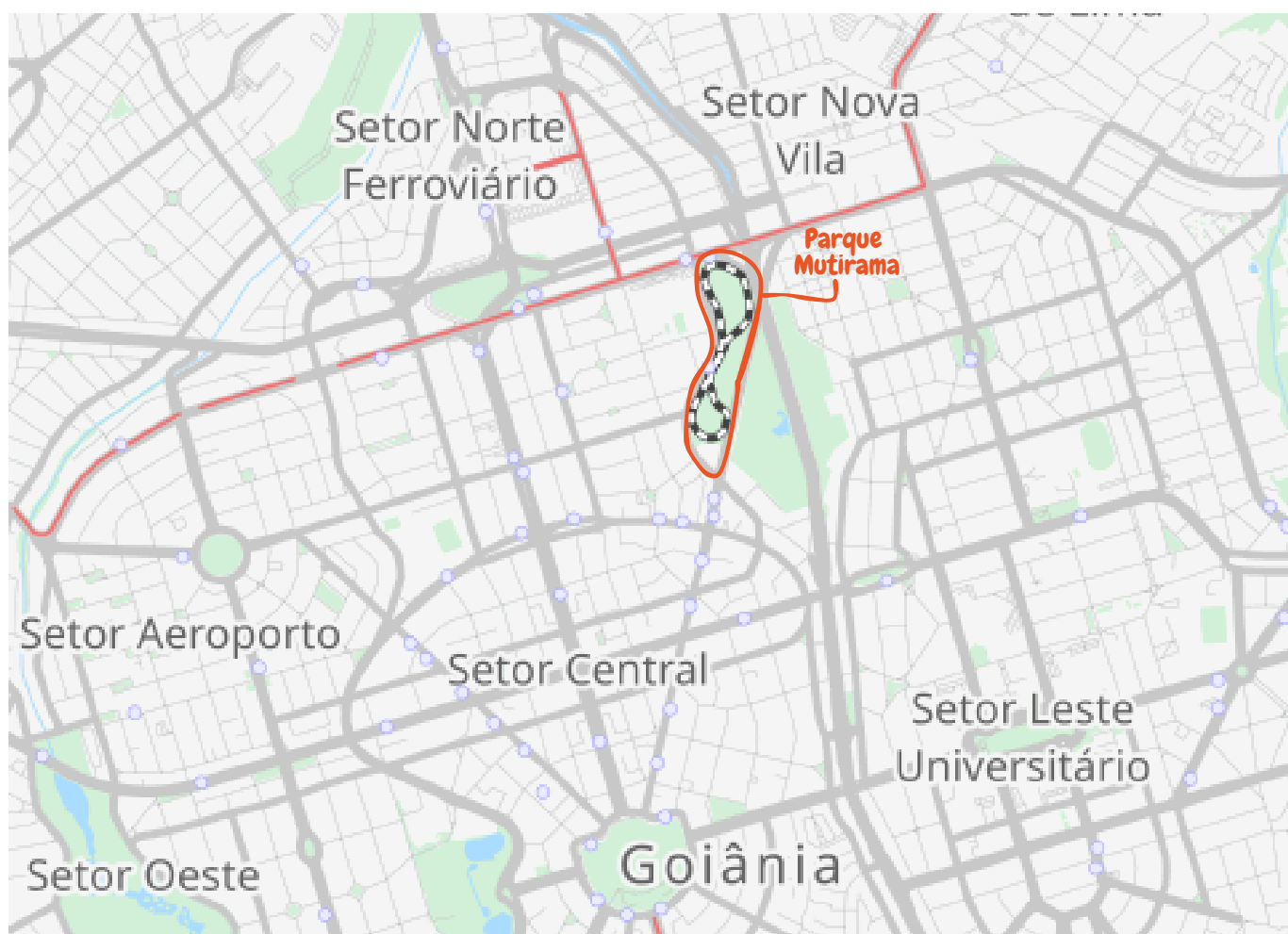
5.LEVANTAMENTO E DIAGNÓSTICO



5.1 O BAIRRO

O Parque se localiza no Setor Central, o mesmo é datado da década de 30, origem da cidade, ficando próximo ao setor Leste Vila Nova datado da mesma época, ocupado por trabalhadores de outros estados que ajudaram na construção da capital (figura 03). O bairro Leste Vila Nova é ocupado por sua maioria residências, tendo muitas da época de sua ocupação, contudo o bairro tinha uma ligação fácil e direta com o Setor Central, isso antes da existência da Marginal Botafogo, que hoje cria uma enorme barreira entre os dois bairros (em vermelho na figura 03). A Marginal rompe de forma bruta essa ligação, mais especificamente para pedestres, já que existem viadutos que cortam a Botafogo, porém não são muito viáveis a pedestres.

Sendo assim, acabamos por ter uma “consequência” dessa barreira no cotidiano dos parques, fazendo com que os parques do lado esquerdo da Marginal (ao lado do centro) recebam mais movimento devido ao fluxo maior de pessoas durante todo o dia, enquanto do lado direito (lado do Setor Leste Vila Nova) recebe por sua vez somente os moradores do setor, que pelo fato de não ter um certo fluxo de pessoas no parque, levando ao aumento da periculosidade do local, também param de fazer o uso do mesmo. O recorte abaixo mostra o raio de influência da região, demonstrando a forte integração que o Parque tem com o Centro Histórico/Tradicional de Goiânia, bem como regiões e equipamentos importantes da cidade, como a região da 44 e a rodoviária.



5.2. O PARQUE BOTAFOGO E SEU ENTORNO

Foi criado no Plano Original de Goiânia, pelo Decreto de Lei nº 90-A, de 1938. Um projeto que visava proteger as águas do córrego onde nasceu a cidade, suas matas de galeria e a vegetação ciliar dos mananciais da bacia do Botafogo, cuja sua nascente está o Jardim Botânico. Durante 70 anos, ele foi abandonado, somente em 1993 que a prefeitura teve iniciativa em cuidá-lo, com o TAC do Anel Viário, na qual obrigava a remoção das invasões para a recuperação de áreas verdes, por meio da SEMMA (atual AMMA), no governo de Darci Accorsi. Osmar Pires, ajustou com os invasores uma conduta de desocupação do parque, porém alguns milionários resistiram a decisão da SEMMA, pedindo uma ação judicial contra o Secretário de Meio Ambiente. O presidente do TJ-GO revogou uma liminar emitida individualmente em favor dos invasores e concedeu permissão à Prefeitura para executar o Parque Linear Botafogo. Com a eleição de Nion Albernaz (1997-2000), os ocupantes ganharam força e o Poder Público retornou ao leito histórico de abandono do Parque Linear Botafogo. O Bosque Botafogo, como era conhecido, tornou-se Parque Municipal por meio da Lei Orgânica de abril de 1989. Em 1993, o local passou por uma nova urbanização com o objetivo de recuperar matas remanescentes. Foi nesse período que o parque ficou dividido em duas partes: o espaço mais voltado à região central, que possuía mata com espécies nativas e várias nascentes, foi contemplado com caminhos, uma área de convivência e lago; já a área do

. Setor Vila Nova, ganhou equipamentos como pista de cooper e bicicross, boxes, lanchonetes, sanitários, campo de futebol, arquibancada, quadra polivalente e peteca. Em 2013, foi entregue o túnel da Avenida Araguaia, ligando o Parque Mutirama ao Parque Botafogo. Já em 2015, foi inaugurado o teleférico que passa por cima da Marginal, porém atualmente ele está inativo. Ao longo dos anos, o Parque sofreu uma significativa redução em sua área original. Anteriormente, possuía 54 hectares (540.000 m²), mas agora resta apenas aproximadamente 18,8 hectares (187.654 m²). Com os desmembramentos ocorridos, estima-se que haja em torno de 35,2 hectares (352.346 m²), dispersos em diversas áreas, como o Parque Mutirama, a Marginal Botafogo, a Avenida Araguaia, a Estrada de Ferro, o Planetário, e as quadras dos Setores Vila Nova, Nova Vila e Ferroviários (PEREIRA, 2011). Além da considerável diminuição na área total, a implementação dessas áreas fragmenta o Parque e altera profundamente sua paisagem, afetando seus usos, a abordagem de questões ambientais e o relacionamento dos habitantes da cidade com o espaço.



FONTE: FOTO AUTORAL REGISTRADA EM NOVEMBRO DE 2024

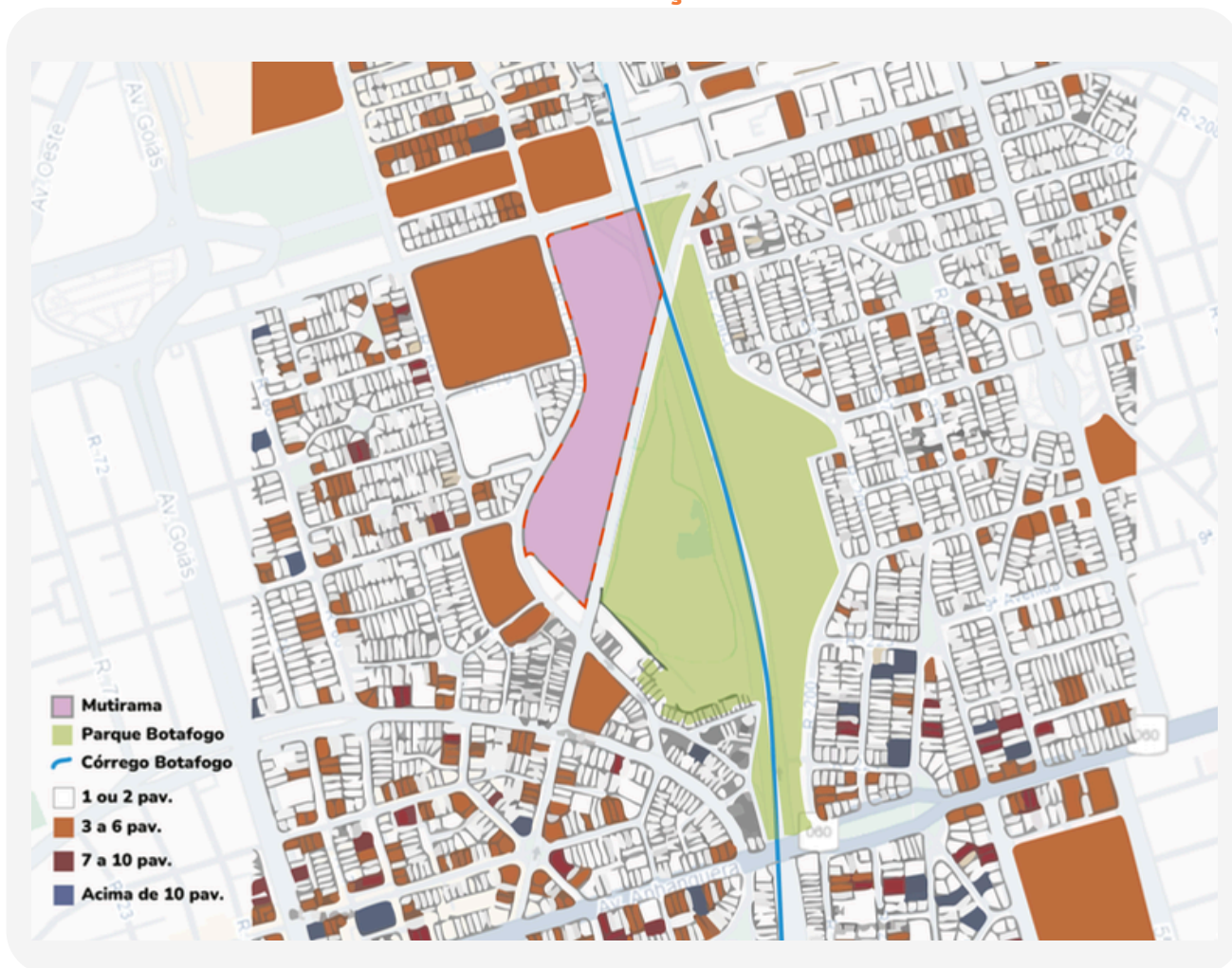
A leitura inicial do tecido urbano que circunda o Parque Mutirama evidencia a densidade do seu entorno imediato, marcado por ocupações contínuas e uma intensa presença de edificações. Essa conformação gera uma paisagem predominantemente construída, na qual o parque se destaca como uma pausa visual e ambiental. A relação entre o adensamento urbano e a presença do Mutirama torna-se particularmente relevante ao observar que, em meio ao ritmo consolidado da região central, o parque se configura como uma das poucas áreas abertas de maior extensão.

Ao analisar o mapa de cheios e vazios, essa percepção se torna ainda mais evidente: o parque surge como um grande vazio qualificado no interior de um tecido altamente ocupado. Esse contraste reforça sua importância como espaço de respiro, contribuindo não apenas com funções ecológicas e climáticas, mas também com a oferta de lazer e convivência. Em meio ao contínuo de construções do entorno, o Mutirama assume o papel de refúgio verde para os moradores da região e para aqueles que circulam pela cidade, revelando sua relevância urbana como área de descanso, contemplação e apropriação coletiva.

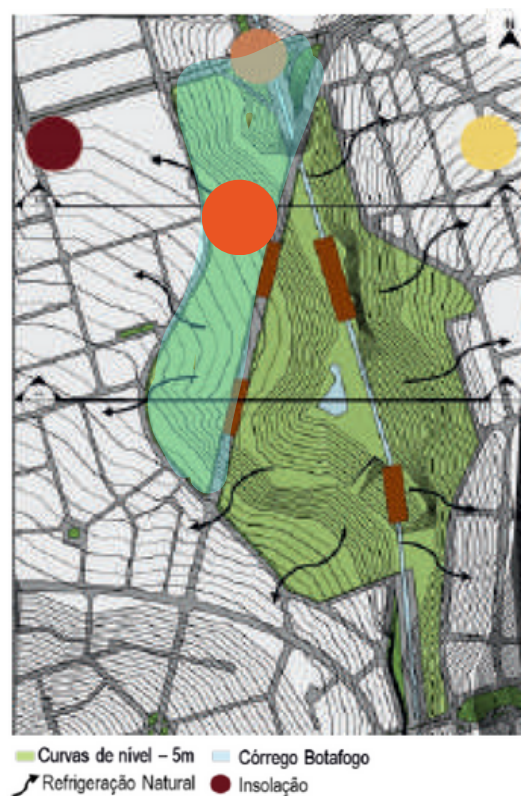
MAPA CHEIOS E VAZIOS



MAPA DE ALTURAS DAS EDIFICAÇÕES



A análise do entorno imediato do Parque revela diversidade de usos, com predominância residencial na área voltada ao Setor Vila Nova e comercial ao norte e a oeste, onde se destaca a região da 44, importante polo têxtil do estado. Apesar de estar em uma zona central adensada, o entorno apresenta baixa verticalização, com edificações entre 1 e 4 pavimentos. A topografia do terreno, embora tenha um desnível total de 13 metros, possui declives suaves : 1 metro a cada 15 metros nas áreas de circulação e 1 metro a cada 35 metros em outras partes; o que favorece a acessibilidade para todos os públicos, incluindo crianças e pessoas com deficiência.



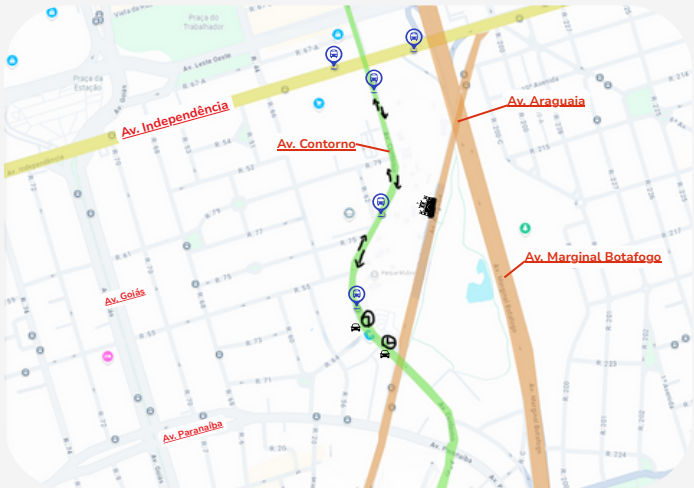
MAPA CEDIDO POR GIOVANA BONACH

Conforme já observado, o Parque possui conexões com importantes vias da cidade, algumas de relevância metropolitana. De positivo, observa-se a facilidade de conexão com vários pontos da RMG. No entanto, há o excesso de infraestruturas de circulação de veículos automotores (viadutos, trincheiras e paralelismo de vias), evidenciando a prioridade dos carros e a falta de planejamento integrado do sistema viário;

MAPA PONTOS DE REFERÊNCIA



VIAS ESTRATÉGICAS DO ENTORNO



5.3. O PARQUE - CARACTERIZAÇÃO DO SÍTIO DE INTEVENÇÃO

Os parques urbanos, como explica Silvio Soares Macedo (2010), surgem como resposta às necessidades das populações em áreas densas, oferecendo não apenas lazer, mas também funções ambientais e sociais que promovem saúde, convivência e integração. O Parque Mutirama nasceu nesse contexto, acompanhando o crescimento acelerado de Goiânia e refletindo o esforço do poder público em garantir espaços de bem-estar para uma população em expansão. Desde sua criação, consolidou-se como um equipamento multifuncional e acessível, alinhado aos ideais modernistas de qualidade de vida.



FONTE: FOTO AUTORAL REGISTRADA EM NOVEMBRO DE 2024

Ao longo das décadas, o Mutirama passou por diversas transformações. A reforma de 2012 marcou seu momento de maior reestruturação, com ampliação da área, modernização de brinquedos e integração a novos equipamentos, como o Parque dos Dinossauros e o planetário da UFG. Essa atualização ampliou sua oferta cultural e educativa, incorporando oficinas, novas atrações e uma praça de alimentação mais diversa. Essas mudanças reforçaram seu papel como espaço dinâmico e capaz de atender públicos variados.



FONTE: FOTO AUTORAL REGISTRADA EM NOVEMBRO DE 2024

Essas intervenções influenciaram diretamente a maneira como os visitantes se relacionam com o parque. A ampliação de usos fortaleceu seu caráter social e educativo, aproximando escolas, grupos culturais e famílias. Seguindo a leitura de Jeane Costa sobre apropriação, o Mutirama tornou-se um espaço de pertencimento construído por práticas cotidianas como piqueniques, encontros, eventos e atividades de lazer. Essa apropriação simbólica e prática reforçou sua presença na memória coletiva, a ponto de ser reconhecido como um patrimônio cultural de Goiânia.



FONTE: FOTO AUTORAL REGISTRADA EM NOVEMBRO DE 2024

As ações do poder público na manutenção e atualização do parque demonstram a importância das políticas urbanas na preservação de espaços de convivência. Cada fase de intervenção do Mutirama revela não apenas mudanças físicas, mas também reajustes em suas funções sociais, acompanhando as transformações urbanísticas da cidade. Sua permanência como parque gratuito evidencia sua resistência diante da segregação espacial típica de centros urbanos e reforça sua vocação democrática.



FONTE: FOTO AUTORAL REGISTRADA EM NOVEMBRO DE 2024

Atualmente o Parque Mutirama, em sua configuração funcional e espacial, revela aspectos que merecem análise detalhada para compreender sua eficácia como um espaço público integrado e acessível. Sua inserção no tecido urbano de Goiânia é marcada pela centralidade estratégica, próxima a vias arteriais importantes como as avenidas Independência e Araguaia, o que favorece os acessos e a conectividade com o entorno. O estacionamento na entrada do parque é amplo e organizado, o que é um fator relevante para visitantes que dependem de transporte privado. permeabilidade do espaço é outro ponto de destaque, com múltiplas entradas e uma boa coexistência entre atividades internas e externas, o que facilita a interação entre os diversos usos.

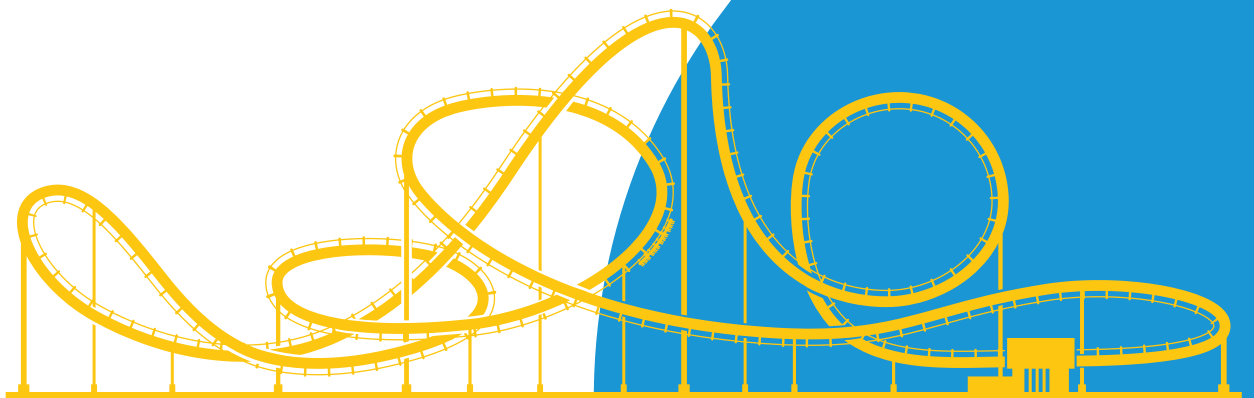
Contudo, é possível aprimorar a organização dos fluxos internos, e a identificação atualizada das mesmas, que atualmente não maximizam a integração dos diferentes 19 espaços de lazer, edificações e áreas livres, comprometendo parcialmente a experiência do usuário. Do ponto de vista urbanístico e paisagístico, o Mutirama apresenta uma interação interessante com a topografia local, aproveitando desníveis para criar percursos dinâmicos e visualmente agradáveis. A vegetação existente contribui muito para o conforto ambiental, enquanto os brinquedos e estruturas de apoio, como quiosques e bancos, garantem usos diversificados.



FONTE: FOTO AUTORAL REGISTRADA EM NOVEMBRO DE 2024

Ainda assim, há desafios a serem superados: a falta de manutenção em alguns brinquedos, a disposição carente de mobiliário urbano e falta de investimentos maiores. Porém, é perceptível o cuidado com a limpeza, e a monitoria é bem instruída. Além disso, a clareza dos percursos poderia ser reforçada, com caminhos mais bem definidos e uma sinalização adequada, para melhorar a navegabilidade e a acessibilidade, especialmente para pessoas com mobilidade reduzida. Esses elementos, se melhorados, poderiam contribuir para a criação de um ambiente mais convidativo e seguro.

6. ESTUDOS DE CASO E REFERÊNCIAS



PARQUE BICENTENÁRIO INFANTIL / SANTIAGO - CHILE



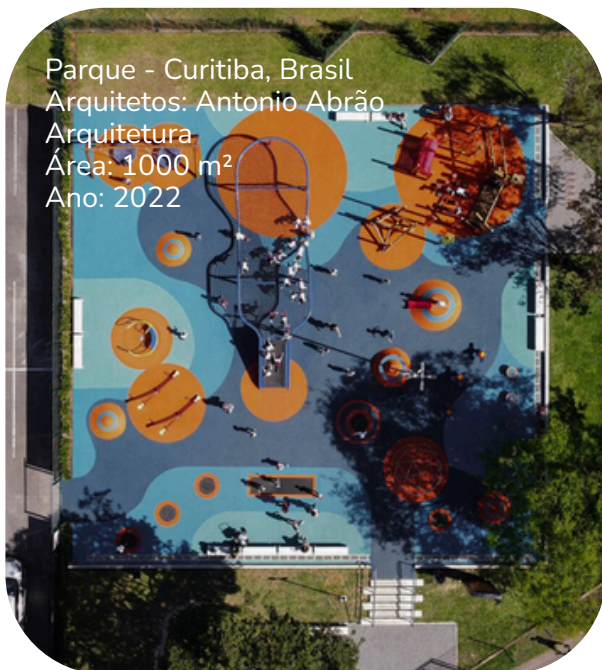
Parque Santiago, Chile
Arquitetos: ELEMENTAL
Área: 40000 m²
Ano: 2012



O Parque Bicentenário de la Infancia é um espaço público de 3,8 hectares localizado na comuna de Recoleta, em Santiago, Chile, situado aos faldeos do Cerro San Cristóbal e delimitado pela Avenida Perú. Inaugurado em abril de 2012 e projetado pelo escritório ELEMENTAL, sob a liderança do arquiteto chileno Alejandro Aravena, o parque foi concebido para celebrar o bicentenário do país e atender às necessidades de recreação da primeira infância. Com áreas de brinquedos que somam cerca de 1.800 m², o projeto inclui uma série de equipamentos lúdicos – como casas na árvore, balanços adaptados para crianças pequenas, uma praça de esferas de água, uma cascata composta por inúmeros tobogãs e um bondinho de 98 metros – todos integrados de forma harmônica à topografia local e ao contexto urbano.

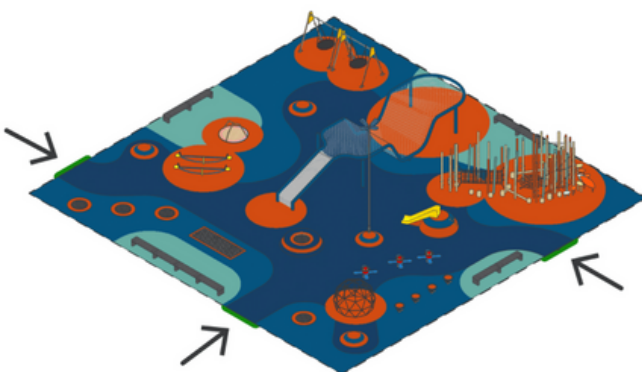
A proposta conceitual do parque vai além de oferecer um espaço de diversão: ela busca transformar a infraestrutura urbana em uma experiência sensorial e interativa, onde cada elemento contribui para a percepção lúdica do ambiente. Elementos como a grade perimetral, que se estende por 310 metros e foi transformada em um grande brinquedo, exemplificam a capacidade do projeto de ressignificar barreiras urbanas em componentes de integração e segurança. Ao aproveitar os declives naturais e incorporar a vegetação nativa, o parque promove a acessibilidade e a convivência, convidando crianças e seus acompanhantes a explorarem e interagirem com o espaço de maneira inovadora e sustentável, reafirmando a importância de ambientes urbanos pensados para a qualidade de vida.

PLAYGROUND BARIGUI / CURITIBA - BRASIL

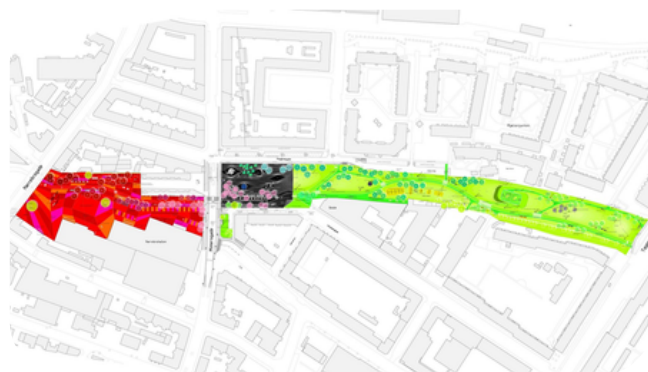


O Playground Barigui, projetado pelo escritório Antonio Abrão Arquitetura, é um espaço lúdico inovador inserido no contexto do Parque Barigui, um dos mais tradicionais e frequentados de Curitiba. O projeto busca promover a interação familiar e o brincar como ferramenta essencial para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo das crianças. Inspirado em princípios que incentivam a imaginação e a liberdade de movimentos, o playground reinterpreta elementos clássicos de forma integrada à paisagem natural e urbana, criando um ambiente seguro, dinâmico e convidativo para todas as idades.

A proposta valoriza a diversidade de atividades e a acessibilidade, oferecendo equipamentos interativos que dialogam com a topografia e a vegetação do parque. O uso de cores desempenha um papel fundamental na organização do espaço e na experiência dos usuários. O piso emborrachado adota tons de azul escuro para direcionar os fluxos de circulação, azul claro para delimitar áreas de descanso e convivência, e laranja para destacar os principais equipamentos lúdicos, como circuitos de cordas, floresta de troncos e balanços. Essa paleta cromática não apenas enriquece a estética do playground, mas também contribui para a segurança e a orientação espacial, promovendo maior interação, exploração e senso de comunidade entre as crianças e seus acompanhantes.



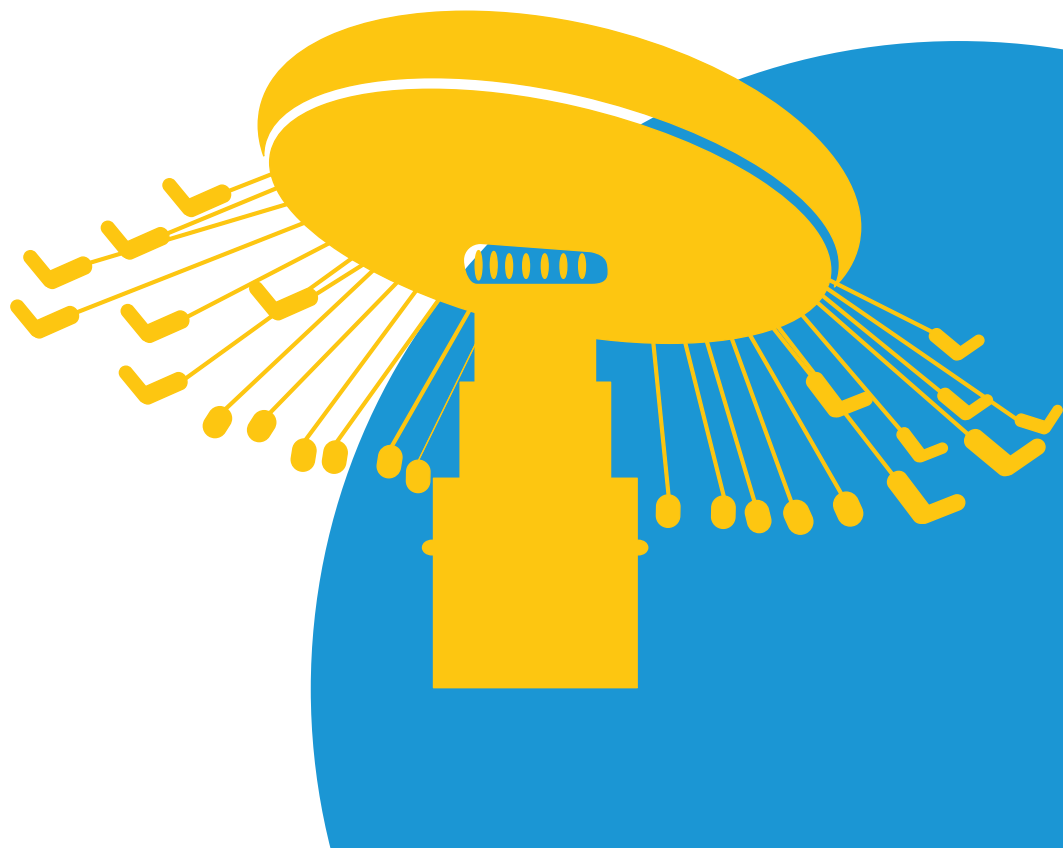
SUPERKILEN PARK - DINAMARCA



Projetado pelo escritório BIG (Bjarke Ingels Group) em parceria com Topotek 1 e Superflex, Superkilen organiza-se explicitamente em três faixas cromáticas — Red Square, Black Market e Green Park — cada uma com uma função programática distinta que orienta usos e comportamentos no percurso. A faixa vermelha privilegia atividades urbanas, esportes e encontros dinâmicos; a faixa preta funciona como praça clássica e ponto de encontro com mobiliário e equipamentos mais urbanos; a faixa verde concentra relva, ondulações e áreas de piquenique e lazer mais calmo. Essa estratificação cromática e material não é mera estética: cria legibilidade espacial imediata e distribui tipos de uso ao longo dos 750 m do parque, reforçando identidade e orientação no espaço.

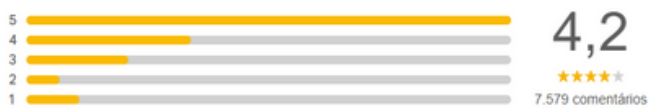
A integração com o público infantil é resultado tanto do desenho programático quanto do processo participativo que orientou o projeto. Brinquedos, pistas e equipamentos lúdicos aparecem especialmente nas zonas vermelha e verde, oferecendo oportunidades para jogos ativos, corrida e descoberta sensorial; o parque incorpora ainda elementos lúdicos importados de diversas culturas locais, fruto da consulta a residentes de mais de 60 nacionalidades, o que amplia a identificação das crianças com objetos reconhecíveis e estimula a curiosidade. Esses recursos, combinados com trajetos contínuos e visibilidade entre as faixas, favorecem usos intergeracionais e uma experiência de brincadeira integrada ao tecido urbano, explicando por que Superkilen é frequentemente citado como exemplar em projetos de espaços públicos que priorizam o brincar em contextos multiculturais.

7. DIRETRIZES



O Mutirama teve suas atividades suspensas para manutenção técnica no dia 08 de abril de 2025 e, desde então, permanece fechado ao público, com previsão de reabertura apenas para o início de 2026. Esse fechamento prolongado afetou diretamente o andamento da pesquisa, especialmente a etapa de coleta de dados primários, já que não foi possível realizar entrevistas presenciais com os usuários no local, como estava previsto na metodologia inicial.

Com a impossibilidade de acessar o parque e seu público in loco, a metodologia foi ajustada para uma análise qualitativa baseada em dados secundários. A partir disso, foram examinadas avaliações e relatos de visitantes em plataformas digitais de opinião pública, principalmente *Google Reviews* e *TripAdvisor*, o que permitiu reunir um maior número de impressões sobre o Mutirama. Essa estratégia possibilitou construir um diagnóstico da percepção dos usuários em relação ao funcionamento, à ambiência e à experiência oferecida pelo parque antes da paralização.



Pontos Positivos

Gratuidade e Acessibilidade

Ambiente Familiar e Infantil

Área Verde e Espaço para Piquenique

Valor Histórico e Nostálgico

Diversidade de Atrações (quando operantes)

Inclusão

Pontos Negativos

Fechamentos Constantes e Inesperados

Problemas Crônicos de Manutenção e Segurança

Brinquedos Frequentemente Desativados

Filas Longas no Sol

Questões de Gestão e Burocracia

Infraestrutura de Alimentação

De modo geral, as avaliações apontam que os principais aspectos **positivos** do Mutirama estão relacionados à sua função social e ambiental. A gratuidade é um fator amplamente valorizado, por democratizar o acesso ao lazer, assim como a presença de áreas verdes, que garantem sombra, conforto térmico e espaços de convivência, como para piqueniques. Soma-se a isso o forte valor afetivo associado ao parque, frequentemente mencionado como lugar de memória coletiva, convivência familiar e inclusão, especialmente pela presença de atrações acessíveis para crianças com deficiência.



FONTE: FOTO AUTORAL REGISTRADA EM FEVEREIRO DE 2025

Por outro lado, os relatos também evidenciam fragilidades estruturais que se agravaram até culminar na atual interdição. Entre os pontos negativos mais recorrentes estão a falta de manutenção dos brinquedos, a falta de locais para permanência, a sensação de insegurança vinculada à ausência de laudos atualizados e as longas filas no Sol, geradas pela baixa disponibilidade de equipamentos funcionais. Esses elementos revelam um descompasso entre o potencial arquitetônico e paisagístico do parque e sua apropriação prática, marcada por limitações operacionais que impactaram diretamente a experiência do visitante.

Essas contradições entre potencial e uso real mostram que a qualidade de um parque não depende apenas de sua estrutura física, mas da forma como ele se mantém vivo nas práticas cotidianas. Quando a experiência do visitante é comprometida por falhas operacionais, o espaço deixa de cumprir plenamente sua função social, afetando o vínculo afetivo e o sentido de pertencimento que deveria gerar. Diante desse cenário, torna-se essencial compreender como estratégias de fortalecimento da relação entre pessoas e lugar podem redefinir a dinâmica do parque, abrindo caminho para abordar, a seguir, os princípios do *placemaking* como ferramenta para reconectar o Mutirama às necessidades e expectativas de seus usuários.



FONTE: FOTO AUTORAL REGISTRADA EM FEVEREIRO DE 2025

O termo "*placemaking*" refere-se a uma corrente de urbanismo afetivo e participativo que se caracteriza como um processo colaborativo, com o objetivo de melhorar o espaço público e valorizar a comunidade. Esta abordagem busca transformar o ambiente, evitando que ele se torne um não-lugar, e enfatiza as identidades física, social e cultural que moldam o espaço, servindo como base para sua permanência, manutenção e evolução.

Os projetos de espaços públicos e suas estruturas de governança se distribuem em quatro tipos:

Os **projetos orientados por projetos** priorizam prazos e custos, com soluções padronizadas que garantem eficiência, mas pouco diálogo com as necessidades locais. Embora funcionem bem em termos de execução, acabam produzindo espaços genéricos, sem identidade ou vínculos significativos com a comunidade.

Nos **projetos conduzidos por disciplinas**, prevalece a estética e a marca dos profissionais envolvidos. São espaços visualmente impactantes, mas muitas vezes pouco funcionais ou acolhedores. O resultado são obras que privilegiam a forma em detrimento do uso cotidiano pela população.

Os **projetos sensíveis ao lugar** representam um meio-termo: incorporam certa participação comunitária, mas mantêm o controle dos especialistas. Reconhecem a importância do contexto cultural e social, produzindo ambientes mais ajustados, ainda que limitados pelo predomínio da visão técnica.

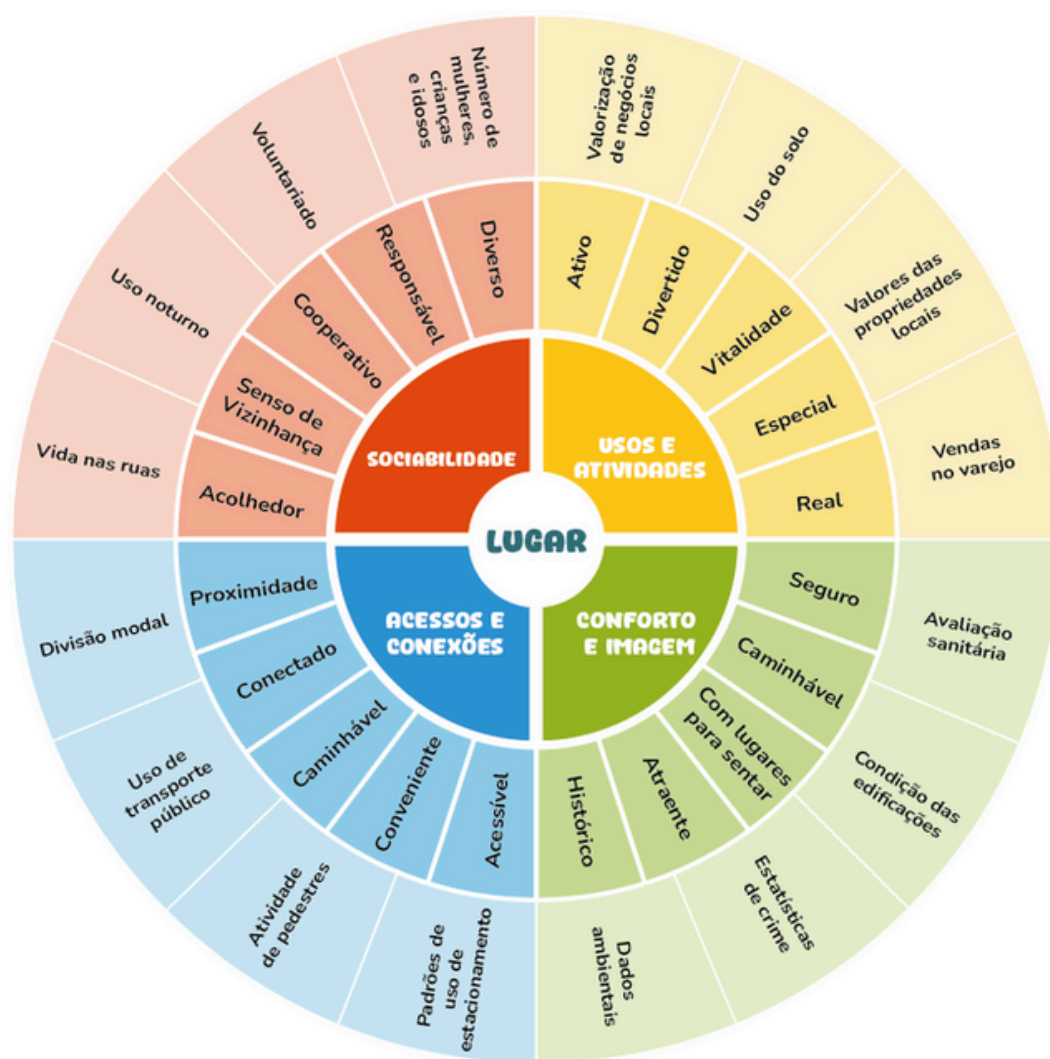
Já os **orientados pelo lugar** priorizam o envolvimento direto da comunidade em todas as etapas. Nesse modelo colaborativo, os espaços refletem tanto a técnica quanto os saberes locais, fortalecendo vínculos sociais, identidade coletiva e sentimento de pertencimento.

Essa estratégia busca a interseção entre design e pessoas, fortalecendo a conexão que elas possuem com os locais que habitam e compreendendo as necessidades de seus usuários. Essa interação entre o usuário e o projetista é fundamental para criar um espaço que se torne um verdadeiro lugar, atendendo aos desejos da comunidade e potencializando o ambiente. O processo de *placemaking* pode ser aplicado tanto na criação de um novo espaço quanto na revitalização de uma estrutura já existente. Embora cada situação exija uma sequência específica de etapas e metodologias distintas, a organização PPS (Projects for Public Spaces) sugere seis elementos que caracterizam um bom lugar, conforme indicado no gráfico:



Segundo a PPS, para envolver mais as pessoas no processo de moldar um espaço, primeiramente são essenciais encontros com a comunidade e investidores, seguido de passar tempo no local e avaliá-lo em seus problemas e potencialidades. Depois, a implementação começa com experimentos curtos, pilotos, avaliando o que já foi feito para desenvolver projetos de longo prazo. Depois deste ponto, o sucesso do espaço depende de gerenciamento, observação e análise. construindo lugares. Esta metodologia é relevante pois o intuito deste trabalho é fazer do parque Mutirama um lugar onde é possível criar identidade, memória afetiva e fazer dele um destino e um espaço de permanência.

E para fazer com que as pessoas sintam que o parque é de fato um lugar desejável, é preciso observá-las e ouvi-las no processo de projeto. Mas o que faz um espaço ser um bom lugar? Segundo a PPS, em geral, um ótimo lugar é acessível e bem conectado a outros locais importantes, confortável e visualmente agradável, possui muitas atividades que atraem pessoas a participar e são locais onde a socialização é espontânea e que as pessoas gostam de visitar mais vezes. Os atributos de um excelente lugar estão resumidos no diagrama abaixo:



ATRIBUTOS-CHAVE
Elementos centrais que definem um bom lugar



INTANGÍVEIS
Qualidade subjetivas e imensuráveis



INDICADORES
Quantitativos que podem ser medidos

Proposta Projetual

Após as análises qualitativas e de percepção, e também do diagnóstico, são propostas a seguir, eixos norteadores, diretrizes e ações para o Parque Mutirama:

Sustentabilidade e Paisagem Urbana

- Integração com o entorno e valorização do verde
- Implementar tecnologias verdes e sistemas de gestão ambiental
- Criar relação entre área de preservação e zona de entretenimento



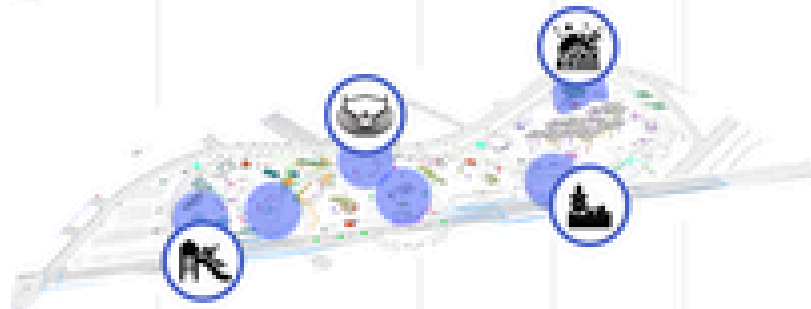
Identidade e Memória

- Destaque as atrações tradicionais que estão na memória coletiva do parque
- Valorizar elementos históricos e locais
- Preservar o caráter gratuito e democrático



Educação e Lazer Passivo

- Estímulo à criatividade, arte e conhecimento
- Diversificar atividades para diferentes perfis de usuários
- Criar espaços flexíveis e adaptáveis



Acessibilidade e Inclusão

- Ampliação da acessibilidade física e perceptiva
- Garantir mobilidade universal em todo o parque
- Criar espaços adequados para diferentes faixas etárias e habilidades
- Promover programação inclusiva



Convivência e Dinâmica do Brincar

- Requalificação dos espaços de lazer e permanência
- Reorganização de fluxos internos



Sustentabilidade e Paisagem Urbana

Diretrizes

Integração com o entorno e valorização do verde

Implementar tecnologias verdes e sistemas de gestão ambiental

Criar relação entre área de preservação e zona de entretenimento



Ações

- Novos jardins internos;
- Coberturas com sombreamento e conforto térmico e sistema;
- Novo sistema de coleta de água pluvial;
- Sistema de energia renovável (painéis solares) para iluminação de atrações;
- Pavimentação permeável;
- Restituir e requalificação das áreas verdes.

Identidade e Memória

Diretrizes

Destaque as atrações tradicionais que estão na memória coletiva do parque

Valorizar elementos históricos e locais

Preservar o caráter gratuito e democrático



Ações

- Pavilhão da memória;
- Valorização da sorveteria e do tobogã;
- Reintegração da ferrovia;
- Reimplementação do Parquinho de Areia;
- Manter o acesso gratuito;
- Destaque no acesso das pontes e reforma da madeira utilizada.

Educação e Lazer Passivo

Diretrizes

- Estímulo à criatividade, arte e conhecimento
- Diversificar atividades para diferentes perfis de usuários
- Criar espaços flexíveis e adaptáveis



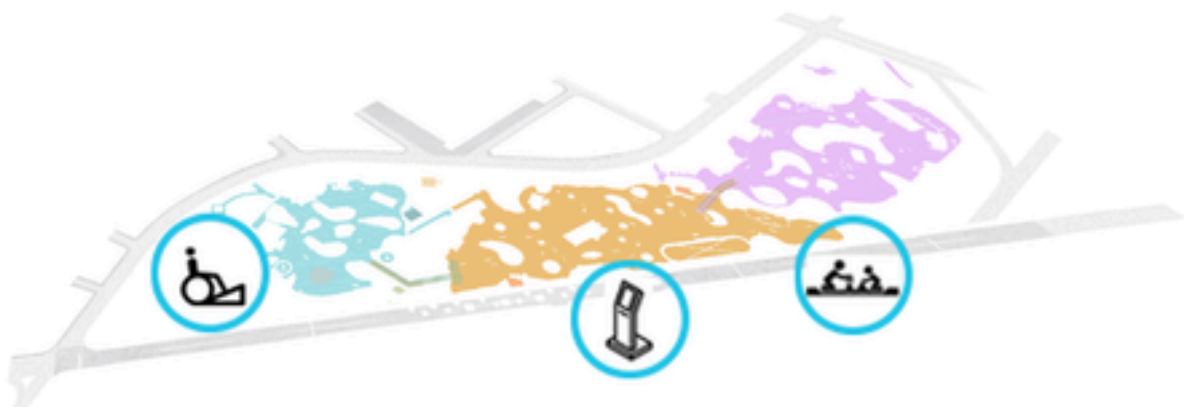
Ações

- Requalificação e Criação de espaços de eventos e atividades para programas culturais que atraiam o visitante e programação cultural que dialogue com a memória local:
- Anfiteatro;
- Pavilhão da memória;
- Integração com o Planetário ;
- Jardim Sensorial.

Acessibilidade e Inclusão

Diretrizes

- Ampliação da acessibilidade física e perceptiva
- Garantir mobilidade universal em todo o parque
- Criar espaços adequados para diferentes faixas etárias e habilidades
- Promover programação inclusiva



Ações

- Implementação de sinalização tátil, sonora e em braille;
- Parque de areia;
- Jardim sensorial;
- Adequação de todos os caminhos e acessos às normas de acessibilidade;
- Desenvolvimento de playground para primeira infância (0-5 anos);
- Espaços de convivência para idosos com mobiliário adequado;

Convivência e Dinâmica do Brincar

Diretrizes

Requalificação dos espaços de lazer e permanência

Reorganização de Fluxos Internos



Ações

- Reforma da Casa fantasma para melhorar a visibilidade do parque com nova praça de entrada/alimentação;
- Quiosques com comidas goianienses ;
- Parque das Águas (Splash + Parque dos Dinos);
- Novos mobiliários;
- Cine Mutirama;
- Nova Montanha-Russa
- Relocação de alguns brinquedos por vocação de áreas e predominância de usuários por idade; -
- Requalificação da pista e carrinhos do autorama
-



8. O PROJETO





0 5 10 15 20 25 50m

- | | | | | | | | | | |
|---------------------|-------------------------|-------------------|-----------------------|----------------------|------------------|-----------------------|----------------------------|--------------------------|---|
| 1 Estacionamento | 6 Red Baron (Autosoco) | 11 Xisara Maluca | 16 Mini Bata-bata | 21 Autotrama | 26 Teleférico | 31 Parque de Areia | 36 Planetário (Imersão 3D) | 41 Parque dos Olhossecos | 46 Sanitários |
| 2 ENTRADA PRINCIPAL | 7 Montanha Russa (Loop) | 12 Mini Carrossel | 17 Cinema ao Ar Livre | 22 Brinqu e Descanso | 27 Toboqã | 32 Palácio dos Sonhos | 37 Splash | 42 Pavilhão da Mambrita | 47 Quiosque para Docas/Pizzas/Perfume etc |
| 3 Praça de Entrada | 8 Mini Montanha Russa | 13 Quadrilha | 18 Mini Troller | 23 Bata-Bata | 28 Telecabine | 33 Cine Multitrama | 38 Parque das Águas | 43 Banca | 48 Piscinas |
| 4 Carrossel | 9 Corrida - Secretária | 14 Ferrovia | 19 Mini Helicóptero | 24 Roda-Gigante | 29 Administração | 34 Tower | 39 Mini Splash | 44 Bicho de Seda | 49 Serviços |
| | | | | | | | | 45 Jardim Sensorial | 50 Enfermaria |

ÁREA LARANJA



- 1 Estacionamento
- 2 ENTRADA PRINCIPAL
- 3 Praça de Entrada
- 4 Carroussel
- 5 Red Baron | Avôzinhos
- 6 Montanha Russa | Nova
- 7 Mini Montanha Russa
- 8 Coreto - Sorveteria
- 9 Xícara Maluca
- 10 Mini Carroussel
- 11 Dumbinho
- 12 Ferrovia
- 13 Mini Bate-bate
- 14 Cinema ao Ar livre
- 15 Mini Twister
- 16 Mini Helicóptero
- 17 Autorama
- 24 Administração

- ⓐ Sanitários
- ⓑ Quiosques (Hot Dog | Pipoca | Pamonha | Brindes)
- ⓒ Passarelas
- ⓓ Serviços
- ⓔ Enfermaria

ÁREA AMARELA



18 Brinque e Descanse

19 Bate-Bate

20 Roda-Gigante

21 Teleférico

22 Tobogã

23 Telecombate

a Sanitários

b Quiosques (Hot Dog | Pipoca | Pamonha | Brindes)

c Passarelas

d Serviços

ÁREA ROXA



- 25** Parque de Areia
- 26** Palácio dos Sonhos
- 27** Cine Mutirama
- 28** Tower
- 29** Planetário | Vinculado à UFG
- 30** Splash
- 31** Parque das Águas
- 32** Mini Splash
- 33** Parque dos Dinossauros
- 34** Pavilhão da Memória
- 35** Barca
- 36** Bicho de Seda
- 37** Jardim Sensorial

- a** Sanitários
- b** Quiosques (Hot Dog | Pipoca | Pamonha | Brindes)
- c** Passarelas
- d** Serviços
- e** Enfermaria

A entrada atual do Parque Mutirama apresenta-se sem destaque, e sem sombra contrastando com a atmosfera festiva e imaginativa que marcou sua inauguração. A proposta de requalificação busca manter a vegetação existente que reforça a dimensão de parque urbano e contribui para o conforto ambiental, ao mesmo tempo em que integra a nova comunicação visual desenvolvida para o Mutirama. A inserção de cores, marcos visuais e estímulos lúdicos pretende transformar a entrada em um portal significativo, capaz de anunciar ao visitante a experiência vibrante que o parque oferece.

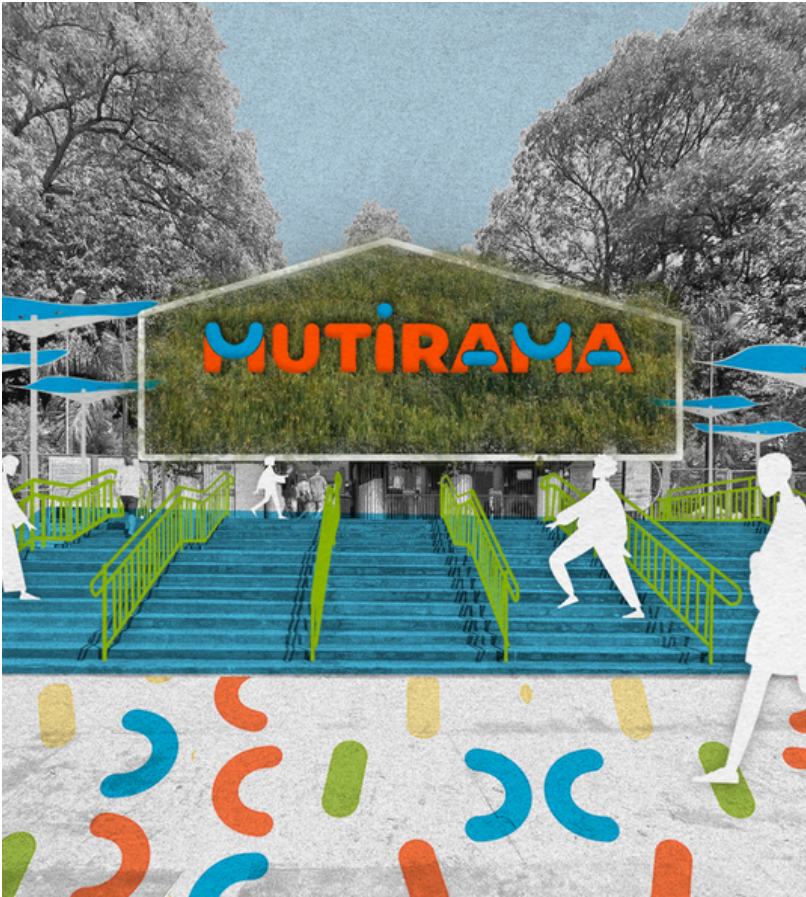
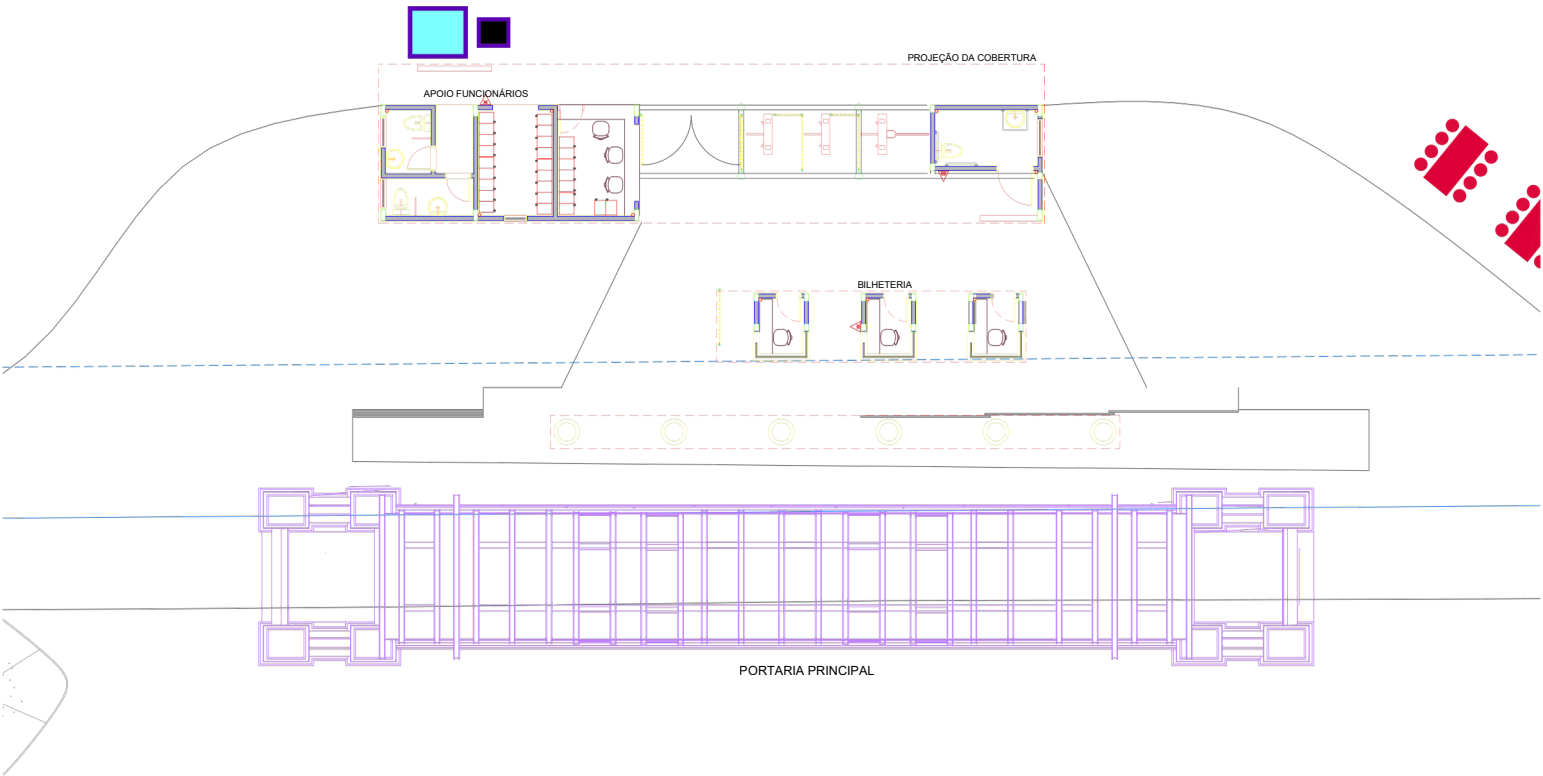


ILUSTRAÇÃO DIGITAL - PROJEÇÃO DA FACHADA

PLANTA BAIXA - ENTRADA

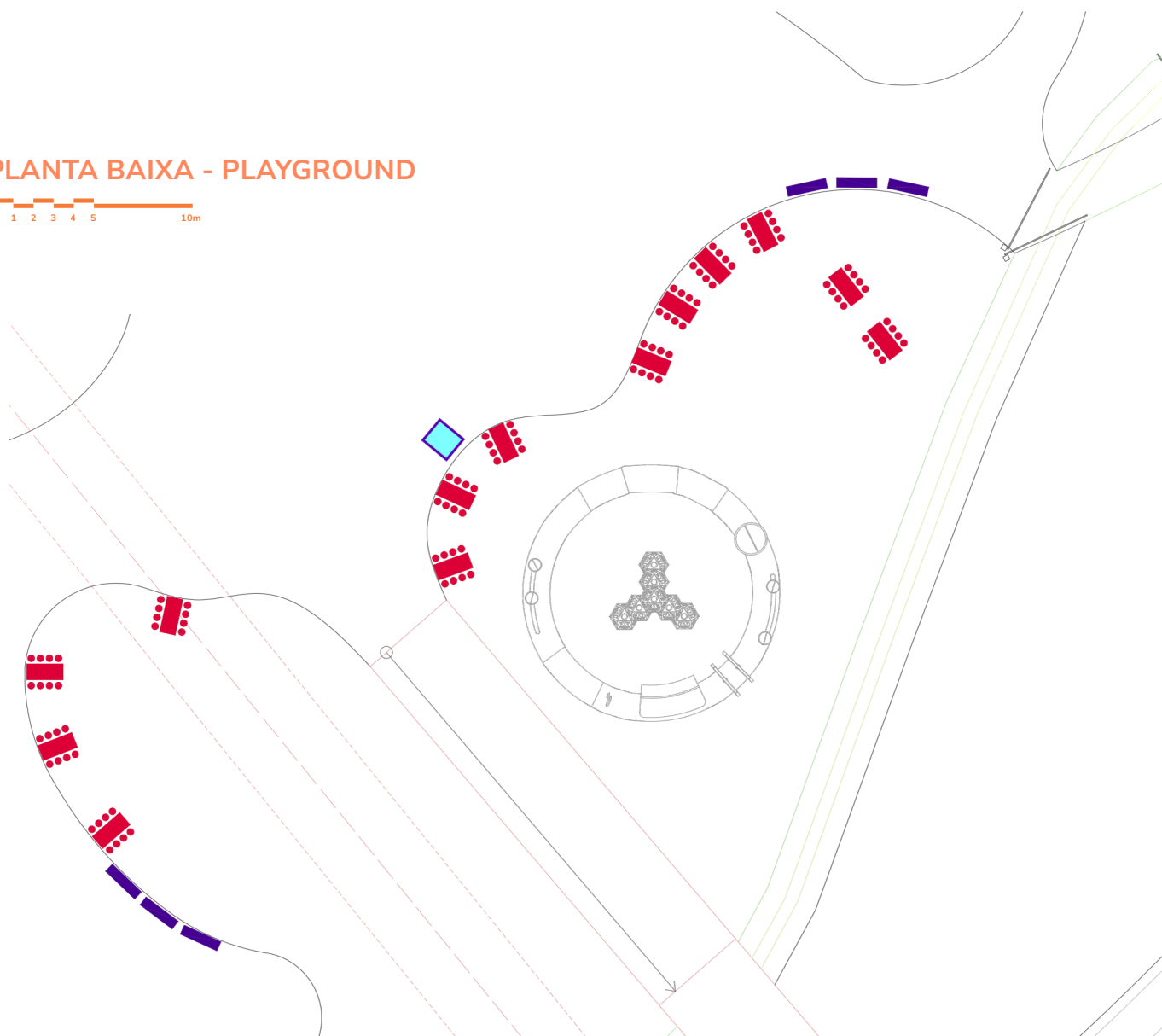


Para complementar a experiência para além das atrações principais, o projeto introduz elementos de permanência e lazer passivo, como as "Ilhas de Brinque e Descanse". Distribuídas estrategicamente pelo parque, estas ilhas funcionam como pontos de descompressão, oferecendo playgrounds integrados ao desenho urbanístico onde as crianças podem se divertir livremente, sem a necessidade de filas. O mobiliário, composto por bancos e ombrelones, foi pensado para garantir o conforto dos pais e famílias que aguardam.



ILUSTRAÇÃO DIGITAL - PLAYGROUND

PLANTA BAIXA - PLAYGROUND



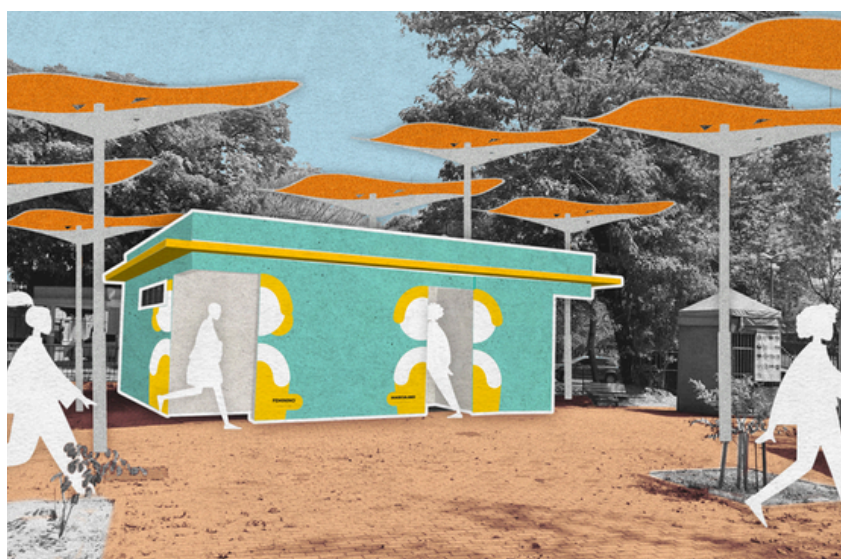
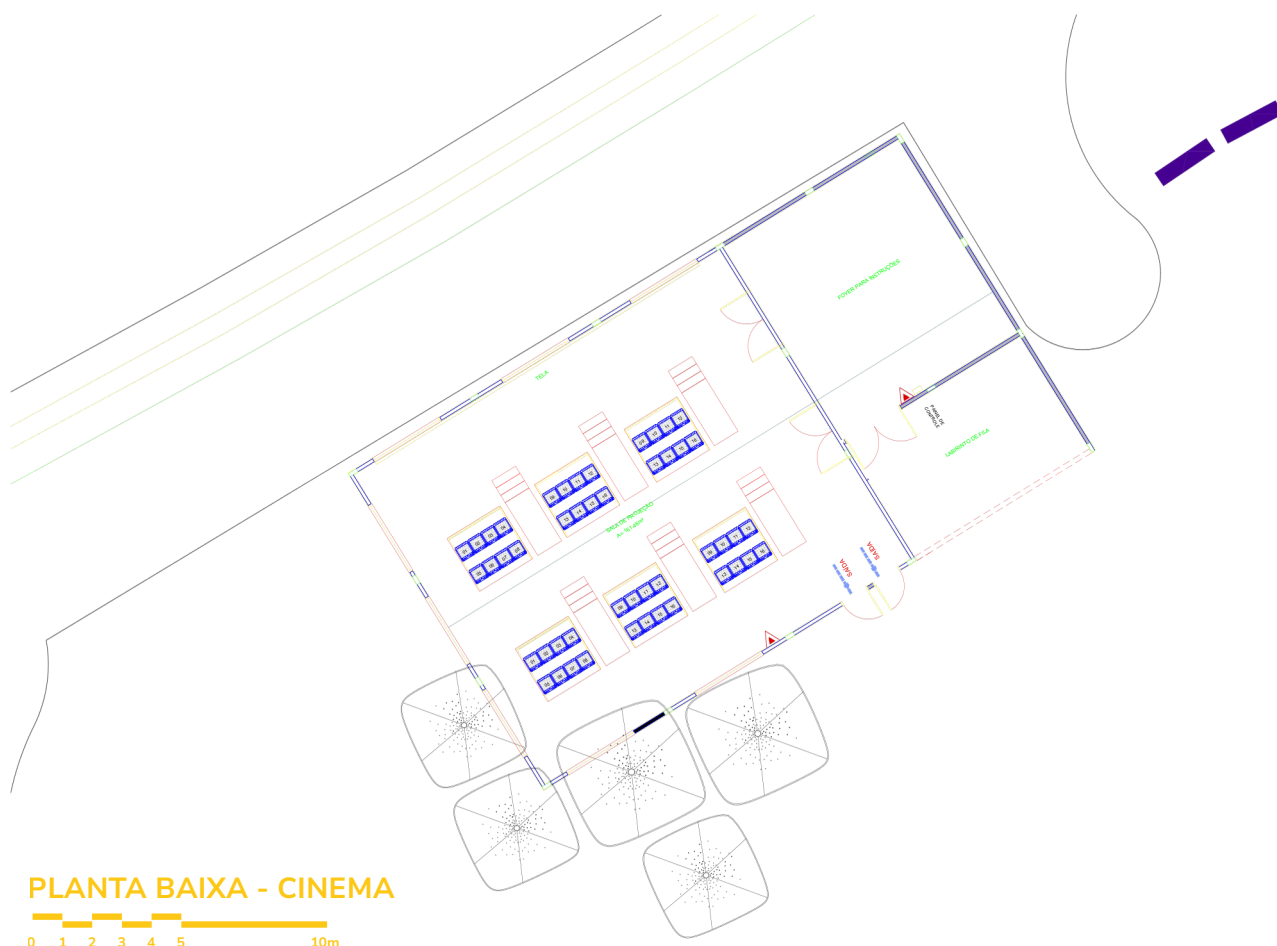


ILUSTRAÇÃO DIGITAL - SANITÁRIOS



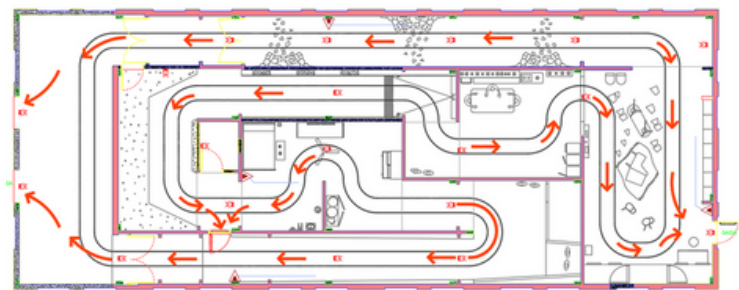
ILUSTRAÇÃO DIGITAL - CORETO

Entre as propostas de requalificação, destaca-se a revitalização do Cinema 4D, apontado pelos visitantes como uma das atrações de que mais sentem falta e que possui forte potencial de resgate afetivo e educativo. Além disso, foram sugeridas novas ambientações para áreas de apoio, como os sanitários e a sorveteria, que têm relevância no cotidiano do parque, mas careciam de destaque, conforto e sombreamento adequados. Essas intervenções buscam qualificar a experiência do usuário, ampliando tanto a funcionalidade quanto a percepção de acolhimento dos espaços de permanência.

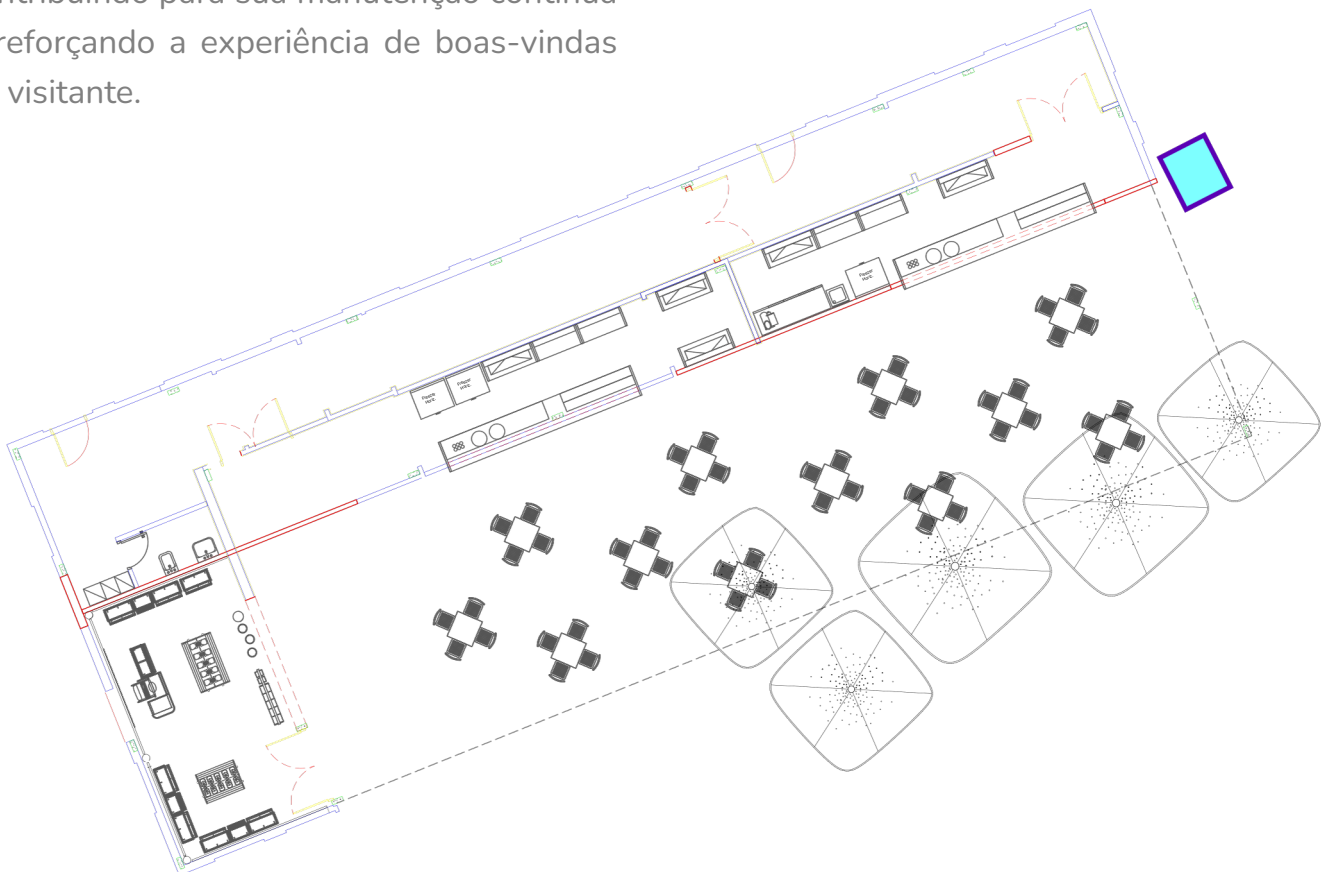
Atualmente, a área em frente à entrada do Parque Mutirama é marcada pela presença da antiga atração da Casa Mal-Assombrada, desativada desde 2023 por falta de manutenção. Por ocupar posição frontal e ser o primeiro elemento percebido pelos visitantes, sua volumetria fechada e estética de terror cria um bloqueio visual que compromete a leitura do conjunto, gerando uma recepção pouco acolhedora e destoante do caráter lúdico esperado de um parque familiar. Diante desse cenário, a proposta prevê a demolição parcial da estrutura para abrir o espaço e transformá-lo em uma praça de entrada ampla e convidativa, integrada a dois cafés e a uma lojinha de produtos temáticos. Além de qualificar a chegada e ampliar as áreas de convivência, esse conjunto comercial desempenharia um papel estratégico na sustentabilidade financeira do parque, contribuindo para sua manutenção contínua e reforçando a experiência de boas-vindas ao visitante.



FOTOGRAFIA AUTORAL - REGISTRO DA CASA MAL ASSOMBRADA ATUALMENTE



LAYOUT DA ATRAÇÃO | SEM ESCALA - FONTE : SEINFRA



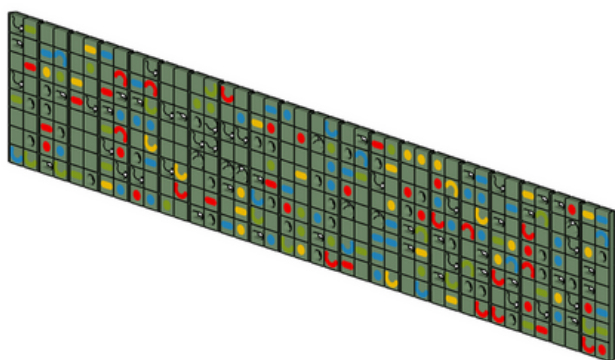
PLANTA BAIXA - PRAÇA DE ENTRADA



MOBILIÁRIOS



DETALHE EM 3D - ESPAÇO PARA PIQUENIQUE



DETALHE EM 3D - MURO DELIMITANTE

Os mobiliários desenvolvidos para a proposta buscam reforçar a identidade visual do parque e qualificar a experiência do usuário, articulando funcionalidade e memória. Os ombrelones criam sombra confortável ao longo dos percursos e estabelecem uma padronização suave no conjunto, contribuindo para a organização dos espaços de permanência. O Pavilhão da Memória concebido para receber exposições e elementos interativos funciona como um ponto de encontro cultural, fortalecendo a relação afetiva dos visitantes com a história do Mutirama. Para complementar, foram projetados bancos de piquenique que dialogam esteticamente com o paisagismo, estimulando usos coletivos. Por fim, um muro construído com cobogós inspirados em Athos Bulcão delimita as áreas administrativas sem criar barreiras rígidas, permitindo ventilação e luz natural ao mesmo tempo em que incorpora um ícone da arte brasileira ao cotidiano do parque.

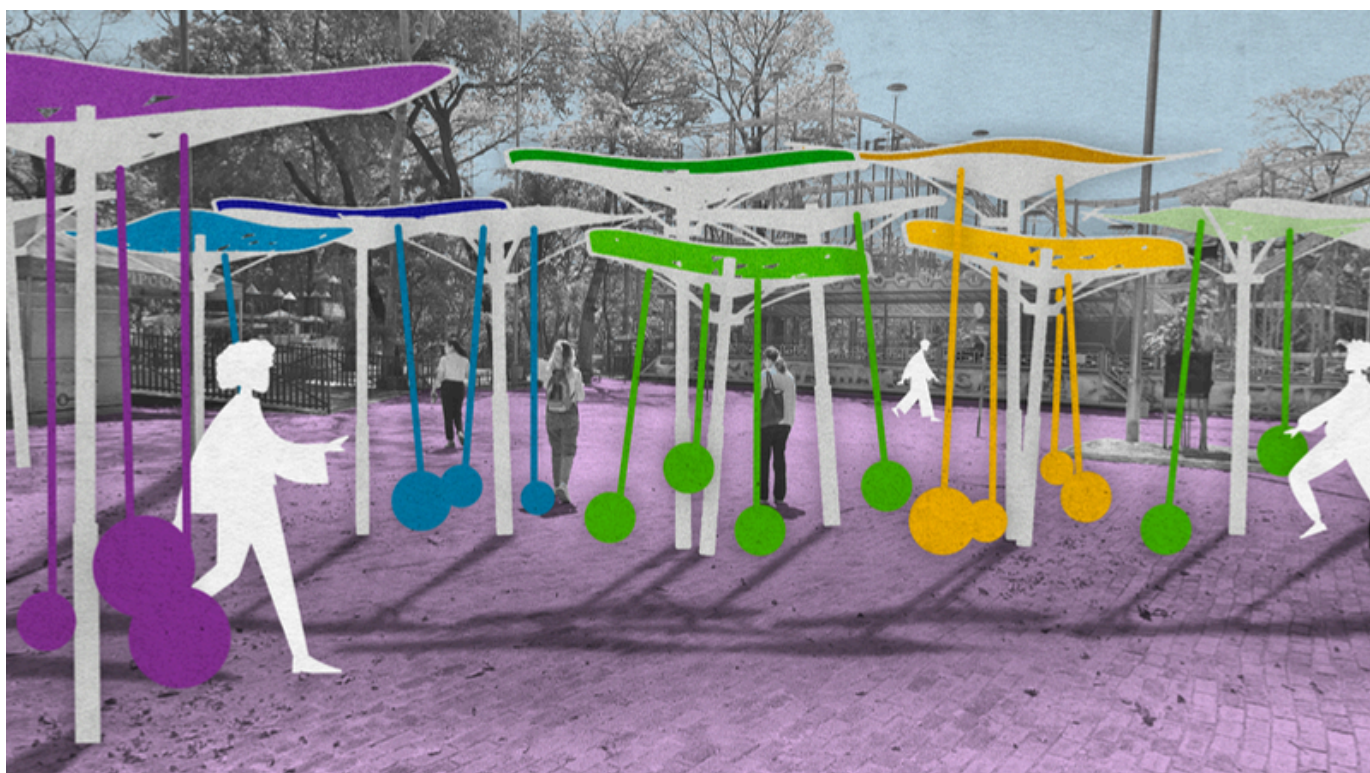


ILUSTRAÇÃO DIGITAL - PAVILHÃO DA MEMÓRIA

A análise do Parque Mutirama evidenciou que sua importância extrapola a função recreativa: ele é um marco histórico, afetivo e urbano que atravessa gerações e integra a memória coletiva de Goiânia. Ao longo desta pesquisa, foi possível compreender como o parque se insere no tecido urbano, como se apropriou das diretrizes modernistas que orientaram sua criação e como sua trajetória dialoga com a expansão da cidade, com as demandas contemporâneas de lazer e com a ideia de pertencimento discutida por autores como Jeane Costa e Kevin Lynch. A leitura do espaço por meio de mapas de imaginabilidade, somada aos depoimentos dos usuários e à análise dos cheios e vazios, revelou não apenas o potencial intrínseco do Mutirama, mas também suas fragilidades estruturais, operacionais e simbólicas, questões que culminaram na atual desativação do parque e na necessidade urgente de repensar sua função pública.

Do ponto de vista metodológico, o trabalho articulou diferentes camadas de leitura: levantamentos urbanos, análises morfológicas, estudos comparativos de referência, interpretação de mapas mentais e aplicação dos princípios estudados. Esse conjunto permitiu entender que a qualificação de um parque não depende apenas de intervenções físicas, mas da capacidade de criar relações duradouras entre pessoas e lugar.

Assim, a proposta apresentada não buscou reinventar o Mutirama, mas reconectar sua essência lúdica à cidade contemporânea, reorganizando fluxos, ampliando áreas de permanência, ressignificando a entrada, qualificando mobiliários e incorporando elementos de memória e identidade que reforçam seu caráter democrático. Ao propor uma praça de acolhimento, um Pavilhão da Memória, mobiliários humanizados e estratégias de sustentabilidade econômica, o projeto evidencia que a revitalização de um parque é, antes de tudo, um processo de regeneração de vínculos sociais.

Conclui-se, portanto, que o Mutirama permanece como um espaço indispensável para Goiânia, não apenas pela sua história, mas por seu potencial de continuar promovendo convivência, educação, lazer e afeto em uma escala verdadeiramente pública. Requalificá-lo significa respeitar sua trajetória, reconhecer as transformações da cidade e oferecer uma resposta arquitetônica capaz de equilibrar memória e inovação. Este trabalho reafirma que a arquitetura, quando guiada pelo olhar sensível e pela responsabilidade social, pode transformar não só espaços, mas também as relações que neles se constroem.





BIBLIOGRAFIA



REFERÊNCIAS

- BARCELLOS, Vicente Quintella. **Os parques como espaços livres públicos de lazer: o caso de Brasília**. 1999. Universidade de São Paulo, São Paulo, 1999.
- MACEDO, S. S.; SAKATA, F. G. **Parques Urbanos no Brasil (Brazilian Urban Parks)**. São Paulo: Edusp, 2002.
- JACOBS, J. **Morte e vida de grandes cidades**. São Paulo: Martins Fontes, 2000
- LOBODA, C. R.; DE ANGELIS, B. L. D. **Áreas verdes públicas urbanas: conceitos, usos e funções**. Ambiência, Guarapuava, 2005.
- HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006
- PESAVENTO, Sandra J. **Cidade, espaço e tempo: reflexões sobre a Memória e o patrimônio urbano**. São Paulo: FAPESP, 2010.
- AMARAL, Jeane Costa et al. **A criança, a cidade e o patrimônio no âmbito da educação infantil: identidade cultural, pertencimento e participação**. 2020.
- LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- JUNIOR, Paulo Cezar Nunes. **O Parque do Ibirapuera e o lazer na cidade de São Paulo: da descrição à apropriação**. RUA [online]. 2011, no. 17. Volume 2 - ISSN 1413-2109 Consultada no Portal Labeurb – Revista do Laboratório de Estudos Urbanos do Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade
- ROSANELI, Alessandro Filla et al. **Apropriação do espaço livre público na metrópole contemporânea: o caso da Praça Tiradentes em Curitiba/PR**. Urbe. Revista Brasileira de Gestão Urbana, v. 8, n. 3, p. 359-374, 2016.
- SEPLAM, Secretaria Municipal de Planejamento e Urbanismo. **Plano Diretor de Goiânia**. 2007.
- MENDES-SILVA, Lucas. **Requalificação do Parque Botafogo: lugar simbolicamente qualificado e de interação social**. Lucas Mendes Silva - 2021 Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação).
- PROJECTS FOR PUBLIC SPACES, INC. (USA). **Placemaking: What if we built our cities around places?**. [S. l.: s. n.], 2018. 24 p.
- SANTOS-REUS, Luciana. **Projeto Meio-fio: um manual para a reocupação da rua** - 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação).



RESOLUÇÃO nº 038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

A estudante Mariana Elias Prudente, do Curso de ARQUITETURA E URBANISMO, matrícula 2020.1.0016.0017-6, telefone (62) 99979-3466, e-mail mariana.elias.prudente@gmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado “Mutirama, parque de memórias: Arquitetura para brincar, sentir e pertencer”, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto (PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 05 de dezembro de 2025.

Assinatura do(s) autor(es):  Documento assinado digitalmente
MARIANA ELIAS PRUDENTE
Data: 10/12/2025 20:41:20-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Nome completo do autor: Mariana Elias Prudente

Assinatura do professor-orientador:  Documento assinado digitalmente
ISABELA PAIVA GOMES FERRANTE
Data: 08/12/2025 20:15:45-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Nome completo do professor-orientador: Isabela Paiva Gomes Ferrante