

## **BRINQUEDOS DE SAÚDE: educação popular e animação cultural com a população em situação de rua de Belém-PA**

Lucília da Silva Matos<sup>1</sup>

Larissa Gonçalves Medeiros<sup>2</sup>

Vitor Nina de Lima<sup>3</sup>

Vitória de Amorim Almeida<sup>4</sup>

Belém, PA, Brasil

**RESUMO:** Artigo organizado tendo como reflexão as experiências teórico-práticas provenientes do Projeto de Extensão da Universidade Federal do Pará “Brinquedo de Saúde: ludicidade, lazer e educação popular para a produção de cidadania e saúde mental”. Objetiva investigar as práticas denominadas Brinquedos de Saúde, analisando as possibilidades e limites nas relações entre os campos do lazer, educação e cuidado, a partir das contribuições da educação popular e da animação cultural. Trata-se de uma pesquisa-ação, esforço de produção teórico-prática continuada, sistemática, realizada por meio de acompanhamento das ações de Brinquedo de Saúde desenvolvidas em espaços públicos da cidade de Belém, bem como dos processos formativos do grupo de cuidadores brincantes (professores, estudantes e artistas) envolvidos na execução do projeto, com a finalidade de sistematizar e aprimorar a prática. Os principais resultados foram: as categorias, animação cultural e educação popular, contribuem para invenção de estratégias alternativas de produção de saúde e cidadania com a população de rua a partir de experiências de construção coletiva do conhecimento; o caráter lúdico, a liberdade de escolha do conteúdo cultural e a flexibilidade do tempo de entrega que marca as experiências de lazer contribuem para o estabelecimento de uma ética-estética do encontro; o brincar facilita o estabelecimento de vínculos possibilitando uma educação libertadora; reconhece o limite da ação do projeto no que tange ao quantitativo de pessoas beneficiadas e recursos financeiros suficientes para o seu desenvolvimento. O projeto propõe Brinquedos de Saúde como fonte importante de encontros capazes de operar criticamente estratégias e modos de convívio, trabalhando afetos para liberar vida na cidade. Esta experiência aponta o encontro de saberes e

---

<sup>1</sup> Professora da Universidade Federal do Pará, Instituto de Ciências da Educação, Faculdade de Educação Física e Faculdade de Educação. Doutora em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Líder do Grupo de Estudo e Pesquisa Lazer e Ludicidade (MOÇARAI). Email: [luciliasmatos@gmail.com](mailto:luciliasmatos@gmail.com)

<sup>2</sup> Possui graduação em Psicologia pela Universidade Federal do Pará (2006), especialização em psicologia da saúde pela Escola Superior da Amazônia (2009) e mestrado pelo Programa de Pós Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Pará (2011). Integrante do Grupo de Estudo e Pesquisa Lazer e Ludicidade (MOÇARAI). Email: [larissagmedeiros@yahoo.com.br](mailto:larissagmedeiros@yahoo.com.br)

<sup>3</sup> Médico e ator de rua, graduado pela Faculdade de Medicina da Universidade Federal do Pará (UFPA), mestrando do Programa de Pós Graduação em Saúde, Ambiente e Sociedade na Amazônia (PPGSAS) do Instituto de Ciências da Saúde da UFPA. Email: [vitominal@gmail.com](mailto:vitominal@gmail.com)

<sup>4</sup> Graduanda do curso de Psicologia da Universidade Federal do Pará. Estagiária do projeto Brinquedo de saúde. Email: [amorimvitoria@hotmail.com](mailto:amorimvitoria@hotmail.com)

práticas entre o brincar e o cuidar como disparador de possibilidades de ética-estética comprometidas em liberar vida em Belém, uma das cidades mais violentas do mundo.

**Palavras-chave:** Brinquedo de saúde. Animação cultural. Educação Popular.

### **HEALTH TOYS: popular education and cultural animation with street population in Belém-PA**

**ABSTRACT:** Article organized as a reflection of the theoretical-practical experiences from the Extension Project of the Federal University of Pará "Health Toys: playfulness, leisure and popular education for the purpose of production of citizenship and mental health". It aims to investigate the practices called Health Toys, analyzing possibilities and limits in the relations between leisure fields, education and care, from contributions of popular education and cultural animation. It is about an action research, effort of theoretical and practical production, systematically and continuously, carried out by monitoring of Health Toys actions developed in public spaces in the city of Belém, as well as the formative processes of caretakers's group (teachers, students and artists) involved in the execution of the project, for the purpose of systematizing and improving the practice. The main results were: the categories, cultural animation and popular education, contribute to invention of alternative strategies about health and citizenship production with street population from experiences of collective construction of knowledge; the ludic character, the freedom to choose the cultural content and the flexibility of the delivery time, that marks the leisure experiences, contribute to establishment of an ethic-esthetic of the encounter, the play make easier the establishment of bonds, enabling a liberating education; recognizes the limit of action of project about the amount of people benefited and sufficient financial resources for its development. The project proposes Health Toys as an important source of meetings able to operate strategies and ways of living critically, working affections to liberate the life in the city. This experience shows to the meeting of knowledge and practices between play and caring as a trigger for ethical-esthetic possibilities committed to releasing life in Belém, one of the most violent cities in the world.

**Keywords:** Health Toys. Cultural Animation. Popular Education.

### **JUGUETES DE SALUD: educación popular y animación cultural con la población de la calle en la ciudad de Belém - PA**

**RESUMEN:** El artículo está organizado teniendo como reflexión las experiencias teórico-prácticas que provienen del Proyecto de Extensión de la Universidad Federal de Pará "Juguete de Salud: ludicidad, ocio y educación popular para la producción de ciudadanía y salud mental". Tiene por objetivo investigar las prácticas denominadas Juguetes de Salud, haciendo un análisis de las posibilidades y límites en las relaciones entre los campos del ocio, educación y cuidado, a partir de las contribuciones de la educación popular y de la animación cultural. Se trata de una investigación-acción, esfuerzo de producción teórico-práctica continuada, sistemática, realizada

por medio de seguimiento de las acciones de juguete de salud desarrolladas en espacios públicos de la ciudad de Belém, así como de los procesos formativos del grupo de cuidadores responsables por los juegos (profesores, estudiantes y artistas) involucrados en la ejecución del proyecto, con la finalidad de sistematizar y perfeccionar la práctica. Los principales resultados fueron: las categorías, animación cultural y educación popular, contribuyen a la invención de estrategias alternativas de producción de salud y ciudadanía con la población de la calle a partir de experiencias de construcción colectiva del conocimiento; el carácter lúdico, la libertad de elección del contenido cultural y la flexibilidad del tiempo de entrega que marca las experiencias de ocio contribuyen al establecimiento de una ética estética del encuentro; el jugar facilita el establecimiento de vínculos posibilitando una educación liberadora; reconoce el límite de la acción del proyecto en lo que se refiere al cuantitativo de personas beneficiadas y recursos financieros suficientes para su desarrollo. El proyecto propone Juguetes de Salud como fuente importante de encuentros capaces de operar críticamente estrategias y modos de convivencia, trabajando afectos para liberar vida en la ciudad. Esta experiencia apunta el encuentro de saberes y prácticas entre el jugar y el cuidar como disparador de posibilidades de ética estética comprometidas en liberar vida en la ciudad de Belém, una de las ciudades más violentas del mundo.

**Palabras-clave:** Juguetes de Salud. Animación Cultural. Educación Popular.

## Introdução

O projeto de extensão “Brinquedo de Saúde: ludicidade, lazer e educação popular para a produção de cidadania e saúde mental”, em execução desde setembro de 2017, propõem ações envolvendo algumas linguagens artísticas (música, teatro, artes visuais, cinema), jogos e esportes (futebol e voleibol) na perspectiva do lazer, o que pressupõe que tais práticas lúdicas ocorrem no tempo disponível dos envolvidos e que por isso guardam um grau de liberdade de escolha do conteúdo e do tempo de entrega ao ato de vivenciar as práticas lúdicas.

É mediado por cuidadores brincantes: professores, artistas e estudantes de diferentes áreas do saber (Teatro, Música, Educação Física, Pedagogia, Enfermagem, Medicina e Psicologia), e acontece através de ciclos de encontros que ocorrem semanalmente em alguns territórios e espaços públicos de Belém, com objetivo de promover experiências de cidadania, espaços de convívio e sustentação das diferenças<sup>5</sup>, organização popular/comunitária e produção de autonomia através da construção de espaços lúdicos de convivência, aprendizagem e cuidado, com pessoas e grupos que se encontram sujeitos às violências e injustiças relativas à vulnerabilidade, ao sofrimento psíquico e ao uso abusivo de drogas.

---

<sup>5</sup> Importante destacar que aqui o uso do termo diferença não se trata de sinônimo de desigualdade. Refere-se a diversidade de modos de ser e de experiências culturais.

Nesta perspectiva, o projeto de pesquisa objetivou investigar as práticas denominadas Brinquedos de Saúde analisando as possibilidades e limites nas relações entre os campos do lazer, educação e cuidado a partir das contribuições da educação popular e da animação cultural.

Optou-se por discutir as contribuições da animação cultural (MELO, 2006) e da educação popular (FREIRE, 1987) como uma potente possibilidade de ampliação das estratégias de cuidado de uma dimensão técnica a uma dimensão ética na relação com as práticas de saúde que se alinham a uma clínica antimanicomial (LANCETTI, 2008).

Temos presenciado nas cidades brasileiras o avanço da pobreza e da exclusão social, e com isso, o crescimento do número de pessoas que vivem nas ruas por diversos fatores relacionados à vulnerabilidade. Conforme o levantamento anual sobre índices de violência em áreas urbanas com base em taxas de homicídios por 100 mil habitantes realizado pela Organização da Sociedade Civil Mexicana Segurança, Justiça e Paz e divulgado em março deste ano, o Brasil é o país com o maior número de cidades entre as 50 áreas urbanas mais violentas do mundo, sendo Belém a décima capital mais violenta do mundo (BBC BRASIL, 2018). Neste cenário, pessoas em situação de rua são tratadas como “pessoas que tem apenas o direito de não ter direitos [...], como o lixo da sociedade, [que os] governantes querem colocar debaixo do tapete<sup>6</sup>”.

Vivemos tempos em que pessoas vítimas de condições desiguais de existência, e que por isso não conseguem acessar políticas públicas de educação, saúde, trabalho, lazer, ou possuem um acesso precário sofrendo muitas vezes violência institucional, são também removidas dos espaços públicos com truculência através de intervenções higienistas pouco noticiadas nos meios de comunicação e que se configuram como violência de estado<sup>7</sup>.

Faz-se necessário remar contra essa maré e sistematizar as experiências que poderão dar suporte crítico a essa realidade no sentido de questioná-la, e apresentar possibilidades metodológicas diferentes das que vêm se conformando socialmente, na direção de uma experiência ética de cuidado de si e do outro que se constrói pela subversão da disciplinaridade da técnica para dar lugar a saberes múltiplos e heterogêneos que se encontram e conectam a fim de produzir vida intensa (PELBART, 2008).

A importância desse estudo justifica-se também por tratar-se da sistematização de conhecimentos gerados pela extensão universitária como atividade acadêmica articuladora entre ensino e pesquisa, e da vinculação entre universidade e sociedade.

---

<sup>6</sup> Maralice dos Santos, ex. moradora de rua, atual coordenadora estadual do movimento Nacional de população em situação de Rua, no Rio de Janeiro. <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2017-06/numero-de-pessoas-em-situacao-de-rua-aumenta-mais-de-150-em-3-anos-no-rio>>. Acesso em 02 de jan. 2018.

<sup>7</sup> Acompanhamos nos noticiários a ação desastrosa e violenta do governador João Dória em São Paulo, dirigidas em maio de 2017 às pessoas em situação de rua no território da cracolândia <<http://site.cfp.org.br/prefeitura-de-sao-paulo-afrenta-direitos-humanos-e-luta-antimanicomial/>>. Em 12 de janeiro deste ano, dia do aniversário da cidade de Belém, o jornal "A Verdade Rua e Crua" produzido por um grupo de pessoas em situação de rua de Belém publicou uma edição especial contendo um relato de uma moradora de rua que denunciava as ações violentas da polícia para retirada à força de um grupo de pessoas em situação de rua do espaço público onde viviam.

## Como orienta o Plano de Desenvolvimento Institucional da Universidade Federal do Pará (PDI/UFPA/2016/2025):

[...] em sua política extensionista, a UFPA prima pela inserção da dimensão acadêmica da extensão na formação dos discentes e na construção do conhecimento. Ao lado disso, insiste no comprometimento da Universidade com a Sociedade, mediado por um nexo bidirecional de mútua possibilitação. Assim, o que se pretende é a ininterrupta proposição de ações e de processos, nuclearizados em Programas e Projetos extensionistas, nos quais se dá, inequivocamente, a relação autônoma e assertiva da Universidade em vista do desenvolvimento social, em especial do Estado do Pará e da Região amazônica, seus sítios geopolíticos mais imediatos (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ, p.70).

Nessa perspectiva, a pesquisa se propõe a responder a seguinte questão: como a educação popular e o lazer/animação cultural contribuem para o desenvolvimento das práticas denominadas Brinquedos de Saúde junto à população de rua?

Diante de diversas categorias de saberes que constituem as práticas dos Brinquedos de Saúde: reforma psiquiátrica, clínica antimanicomial, peripatetismo, economia solidária, guerra às drogas, redução de danos, direito à cidade, educação popular e lazer/animação cultural, escolhemos abordar as duas últimas por serem tecnologias educativas que se propõem a promover a equidade pela valorização dos saberes e cultura popular, posição fundamental em tempos de uma racionalidade política caracterizada pela gestão tecnicista e burocrática da economia e da vida das pessoas, que produz violências e abusos no intuito de manter as forças hegemônicas.

Como suporte metodológico nos valem de uma pesquisa-ação por meio de um ciclo que busca aperfeiçoar as ações pedagógicas desenvolvidas na relação variável sistemática entre o agir no campo da prática e investigar a prática, com os seguintes passos metodológicos: 1) planejamentos coletivos de forma a sistematizar ações lúdico-educativas de Brinquedo de Saúde, tendo como base os conhecimentos dos participantes do projeto e ou a articulação entre os conhecimentos trazidos das formações e da vida dos participantes com as formações desenvolvidas dentro do projeto; 2) ida a campo para experienciar/implementar o planejado; 3) registros do que ocorreu em campo (como o planejado foi executado, as mudanças ou não, o por quê das mudanças e readaptação a partir da realidade social que se colocou no campo); e 4) diálogos no grupo sobre o vivido na realidade, avaliação e novos processos formativos, para novamente voltar a planejar, implementar e sistematizar como o planejado se efetiva na prática.

[...] pesquisa-ação é uma forma de investigação-ação que utiliza técnicas de pesquisa consagradas para informar a ação que se decide tomar para melhorar a prática, e eu acrescentaria que as técnicas de pesquisa devem atender aos critérios comuns a outros tipos de pesquisa acadêmica (isto é, enfrentar a revisão pelos pares quanto a procedimentos, significância, originalidade, validade etc.). Isso posto, embora a pesquisa-ação tenda a ser pragmática, ela se distingue claramente da prática e, embora seja pesquisa, também se distingue claramente da pesquisa científica tradicional, principalmente porque a pesquisa ação ao mesmo tempo altera o que está sendo pesquisado e é limitada pelo contexto e pela ética da prática. A

questão é que a pesquisa-ação requer ação tanto nas áreas da prática quanto da pesquisa, de modo que, em maior ou menor medida, terá características tanto da prática rotineira quanto da pesquisa científica (TRIPP, 2005, p.447).

Trata-se de um esforço de produção teórico-prática continuada, sistemática, do processo de ir reconhecer os territórios através de observação de campo, dialogar com os sujeitos que lá se encontram, planejamento coletivo das ações lúdico-pedagógicas a serem desenvolvidas, aprofundamento teórico das principais categorias balizadoras do projeto, no caso deste artigo educação popular e animação cultural, e acompanhamento das ações de Brinquedo de Saúde desenvolvidas por cuidadores brincantes durante sete meses em espaços públicos da cidade de Belém, a saber: Praça Magalhães, Praça Waldemar Henrique, Praça do Pescador no Mercado do Ver-o-Peso e Mercado de São Brás<sup>8</sup>, na partilha de conhecimentos e vivências lúdicas, principalmente, com pessoas moradoras de rua que vivem nestes ou nas proximidades destes territórios, com a finalidade de sistematizar e aprimorar a prática. Para a sistematização deste trabalho, desenvolvemos os seguintes passos: relemos as anotações de campo (diários) dos cuidadores brincantes, autores deste artigo; definimos os aspectos a serem trazidos para este artigo; e organizamos as referências bibliográficas, previamente levantadas no decorrer do projeto, lidas e fichadas e que deram suporte para a escritura deste.

### Alguns resultados

Neste item, os resultados serão apenas pontuados sinteticamente, e no decorrer da discussão eles serão apresentados de forma mais ampla.

É importante destacar que todo o processo de desenvolvimento do projeto Brinquedo de Saúde nesses sete meses de execução, a saber: a elaboração do projeto; a seleção dos(as) estagiários(as) e oficinairos(as); a escolha dos territórios para as vivências do brinquedo de saúde; o lançamento público do projeto; os processos formativos periódicos e eventuais; o planejamento; a execução e avaliação de cada etapa do Brinquedo de Saúde nos territórios, possibilitou:

1- A compreensão que o encontro entre cuidar e brincar potencializa a invenção de outros modos de convívio, possibilitando ética-estéticas de encontro, com

---

<sup>8</sup> São espaços públicos de grande significado para a cidade de Belém, mas que se encontram em total abandono pelo poder público. A Praça Waldemar Henrique localiza-se no bairro do Reduto e recebe este nome em homenagem ao maestro e músico paraense, sua arquitetura dialoga com a temática musical e foi palco de muitas programações culturais da cidade; a Praça Magalhães, antiga General Ilha Moreira, localiza-se na zona portuária de Belém, no bairro do Reduto, possui coreto, bancos e área para jardinagem; a Praça do Pescador está localizada na parte de trás da feira do Ver-o-Peso, fica às margens do Rio Guamá, no bairro da Campina e recebe esse nome por ser um local em que alguns pescadores costumam exercer essa prática; o Mercado de São Braz fica no Bairro de São Brás, trata-se de uma obra histórica da época áurea do ciclo da borracha amazônica que guarda grande significado simbólico para os moradores de Belém.

potenciais políticos, educacionais e em clínicas comprometidas com um fazer crítico da realidade;

2- Vivenciar os desafios de construir redes intersetoriais entre pessoas, coletivos e instituições, especialmente envolvendo o Centro Especializado para População em Situação de Rua - CENTROPOP; Centros de Atenção Psicossocial Álcool e outras Drogas – CAPS AD e Consultório na Rua - no sentido de pactuar parcerias para trabalho junto à população de rua a partir da problematização das práticas instituídas e da invenção de novos modos de atuação;

3- O caráter lúdico e a liberdade de escolha do conteúdo e do tempo de entrega que marca as experiências de lazer e animação cultural contribuem para o estabelecimento de uma ética-estética do encontro atravessada pelo brincar e facilitam o estabelecimento de vínculos possibilitando experiências de educação e clínica críticas do cotidiano, capazes de reelaborações continuadas a partir das experiências e dos problemas do cotidiano;

4- O estímulo para produção de caminhos desviantes para liberar vida, animados por esta clínica antimanicomial que se alimenta, entre uma rica complexidade de fontes, de pedagogia e animação cultural;

5-Criação de intervenções urbanas: vivências cênicas na rua, grafiteagem, estêncil, lambe-lambes, exposições, manifestações;

6- O reconhecimento da complexidade do problema vivenciado pelas pessoas em situação de rua e a limitação da ação dos Brinquedos de Saúde em diversos aspectos dentre os quais: o pequeno quantitativo de pessoas beneficiadas pelo projeto diante da situação de ampliação da situação de vulnerabilidade social, o pequeno número de pessoal que compõe a equipe, a limitação de recursos financeiros e materiais e as contradições e conflitos inerentes a todo processo que se deseja vivo e democrático.

### **Lazer/animação cultural e Educação popular: partilha de conhecimentos na apropriação de espaços públicos**

As ações educativas e de cuidado na perspectiva do Brinquedo de Saúde estão fundamentadas na articulação entre a proposta da Animação Cultural tal como entendidas por Victor Andrade Melo (2006) e da Educação Popular numa perspectiva freireana (FREIRE, 1987) e desta no campo da Saúde (BRASIL, 2014), transversalizando práticas de diversas áreas do conhecimento.

O lazer é entendido aqui como processo e produto das relações socioculturais e por isso está envolvido na trama das relações e contradições sociais na disputa pelo direito a esse tempo livre das obrigações diárias e pelo direito à apropriação/vivência dos conhecimentos/manifestações culturais presentes na sociedade.

Na realidade, como fruto das mudanças nas relações de trabalho, como reivindicação e conquista dos trabalhadores no início da industrialização por um tempo livre das obrigações do trabalho, o lazer já nasce inundado de uma série de valores diferenciados sobre este tempo livre, alguns desses valores, segundo Marcellino (1998), estão impregnados por uma visão funcionalista que prega a importância da preservação da ordem estabelecida, sendo válvula de escape dessa própria ordem social vigente, dando forma para o que ele chama de anti-lazer, que é o lazer mercadoria, o simples entretenimento e diversão, no sentido de distrair, de desviar a atenção.

Sendo fruto das relações sociais, o lazer é visto também como um espaço de vivências culturais no tempo disponível das obrigações, no qual, combinado os aspectos tempo e atitude pode-se potencializar o lúdico que entre suas principais características está a gratuidade, alegria, festa, criação e, nessa perspectiva, pode-se dizer, que é um tempo privilegiado para vivência de valores e percepções e sensibilidades, aspectos que contribuem para mudanças de ordem subjetiva e cultural, posto que se distingue prazerosamente das outras dimensões da vida.

A concepção de lazer desenvolvida no projeto, dialoga com a Animação Cultural que, segundo Melo (2006), trata-se de uma tecnologia educacional situada no campo dos Estudos do Lazer, que propõe intervenções no âmbito da cultura trabalhando valores, percepções e sensibilidades numa permanente articulação entre ética e estética que provocam a instauração de incômodos e levam a questionamentos acerca da ordem social estabelecida.

A cultura é entendida como a estratégia central, pois é o que dá alma às ações, por isso as linguagens (dança, teatro, música, artes visuais, jogos, esportes) são estratégias para a reflexão de valores e sensibilidades.

Neste sentido, o animador cultural deve atuar como mediador na criação de condições que possibilitem compreensões ampliadas acerca dos sentidos e significados culturais que concedem concretude à nossa existência cotidiana. Para tanto, ele trabalha por meio de uma educação pelo e para o lazer, operando intervenções e atividades que promovam: o estímulo à organização comunitária; o aprendizado de formas críticas de lidar com a força dos meios de comunicação; a garantia ou estímulo ao acesso a tradições culturais e a ampliação da experiência singular de descoberta subjetiva do prazer como princípio transformador da vida (MELO, 2006).

No trabalho de Animação Cultural, busca-se então uma articulação ampla e radical entre artistas, educadores e todos os tipos de trabalhadores culturais para a busca de modelos alternativos de política e de intervenção cultural (MELO, 2006).

Aliada a esta perspectiva de Animação Cultural, trabalhamos com a Educação Popular, método pedagógico elaborado por Paulo Freire, que propõe a horizontalidade nas relações de aprendizagem, o protagonismo e o estímulo à curiosidade e à transformação do mundo a partir do conhecimento partilhado sem distinção entre todos, de modo a valorizar o saber e a experiência popular (FREIRE, 1987).

Entre os princípios da educação popular está a construção coletiva do conhecimento na perspectiva de organização sujeitos para uma vida justa e democrática. Assim, através do diálogo, em uma relação horizontal de respeito e de abertura para a escuta, da participação popular, da partilha de saberes, da problematização de experiências anteriores busca-se identificar as situações limites e construir possibilidades de transformação das mesmas.

A Educação Popular em Saúde tem papel histórico na Reforma Sanitária e nos movimentos que construíram e seguem lutando cotidianamente pela ampliação e fortalecimento do Sistema Único de Saúde (SUS), inclusive constituindo-se como uma das diretrizes da Política Nacional de Saúde Mental (AMARANTE, 2007; BRASIL, 2013). Nessas práticas residem experiências potentes de organização comunitária, orientando afetos, vínculos numa perspectiva solidária para a construção de um sistema de saúde democrático (BRASIL, 2014).

Nos Brinquedos de Saúde a busca por essas relações horizontais de diálogo e partilha é uma constante. Seja nas atividades de rua onde as pessoas em situação de rua tem voz e vez seja através da expressão artística, seja nos círculos de cultura que se formam para as trocas de experiência e saberes ao final das atividades.

É importante reforçar que o lazer enquanto um direito social está assegurado na chamada constituição cidadã, 1988, por isso o compreendemos como um bem social, um direito do cidadão e um instrumento essencial à apropriação da cidade por toda a sociedade. No entanto, há uma lacuna entre o que está escrito e o que é assegurado para a sua vivência. Existem diversas barreiras para que o lazer, seja, de fato, assumido como direito social, entre elas estão o acesso aos espaços e equipamentos públicos de lazer, e uma política mais inclusiva de lazer (PEREIRA; MATOS, 2016).

O que equivale dizer que direito ao lazer significa mais do que ações específicas, mas uma rede de serviços que possibilite o acesso digno à sua vivência, tais como: emprego, educação, saúde, transporte, moradia. Significa possibilitar condições de realização global de viver dignamente. “Ou seja, o lazer é um bem social, um direito do cidadão e um instrumento essencial à apropriação da cidade por todos” (MATOS, 2001, p.119), indiscriminadamente.

Daí a nossa escolha em afetar, no sentido de levar afeto, cuidado, ludicidade para pessoas em alguns espaços públicos da cidade de Belém. A intenção foi a de pensar a cidade estrategicamente, o que entendemos enquanto a produção de ações críticas no viver da cidade, mostrar que a vida pulsa, criar anima/alma através da animação cultural nesses territórios desprezados por práticas hegemônicas que desejam normatizar o

espaço urbano na disputa entre interesses econômicos e políticos de controle. Como expresso nos trechos dos relatos de campo de uma das autoras deste artigo:

Durante a primeira etapa de atuação em campo, que foi realizada em parceria com o Consultório na Rua, os membros da equipe foram divididos para atuar em diferentes territórios. Estive presente, em parceria com o oficinairo Wanderson Carvalho, na Praça Magalhães, conhecida como Praça Abandonada devido ao descaso público e da própria população que, diariamente, invisibilizam o espaço. Eu mesma, antes da experiência, nem mesmo notava a praça ou o canal localizado atrás dela, onde dormem por volta de 10 pessoas, com um fluxo muito intenso, ou seja, é um ponto de grande nomadismo urbano. Estabelecemos periodicidade semanal, indo a campo uma vez por semana, toda quarta-feira. O ponto de encontro era o Mercado de Carne, sede do Consultório na Rua, e de lá íamos todos na van do CNR para o território (ALMEIDA, 2018. Diário de Campo).

Naquele dia, a chuva realmente caiu forte e longa, sem previsão de parar, ainda assim, a bola rolou a tarde toda, em um campinho improvisado na parte mais elevada da praça Waldemar Henrique, para mostrar aos transeuntes belenenses que há vida na cidade, e ela pulsa forte, resistente. (ALMEIDA, 2018. Diário de Campo).

Apropriar-se da cidade é também direcionar o nosso olhar para a dimensão material e imaterial da condição humana. O lazer como cultura é parte da dimensão imaterial, intangível da condição humana. Cultura aqui entendida no seu sentido amplo “como modos de fazer, ser, interagir e representar que, produzidos socialmente envolve simbolização e, por sua vez, define o modo pelo qual a vida social se desenvolve” (MACEDO, 1982, p.35). Nesse sentido, democratizar o lazer necessariamente passa por democratizar a cidade.

As cidades amazônicas não foram construídas prioritariamente para o viver humano, mas com o fim primeiro de exploração dos recursos naturais e humanos da região. Segundo Loureiro (2014), o amazônida vive uma relação de conflito com uma urbanidade imposta por um modelo de desenvolvimento eminentemente exploratório imposto pelo grande capital, que apenas reproduz miséria e acentua as iniquidades sociais. O crescimento populacional e a migração urbana provocaram um crescimento desordenado das cidades na Amazônia, produzindo cidades marcadas pela violência e pela exclusão da maioria a direitos básicos e dignidade.

Os Brinquedos de Saúde são fontes de experiências de encontros entre pessoas, coletivos e instituições que compõem a cidade, com o desejo de uma atitude crítica da realidade e dos saberes e fazeres hegemônicos, comprometidos com a transformação social. Aqui, a Educação Popular e a Animação Cultural oferecem farto repertório por disputas que entendemos como necessárias à construção de um espaço urbano.

Igualmente, os saberes e práticas produzidos por cuidadores brincantes produzem condições mais propícias a práticas críticas que favorecem o convívio democrático, produzindo saúde e cidadania.

Entendemos que, ver a cidade significa ver o outro, enxergar o problema do outro. E perceber o problema do outro, significa problematizar, perceber que existem, também, problemas, de proporções, às vezes, maiores do que as dificuldades individuais. Não

significa renegar o plano individual, mas a possibilidade de coincidentemente contribuir às mudanças individuais e coletivas.

### Brinquedo de saúde na produção do cuidado

Os Brinquedos de Saúde configuram-se como práticas críticas dos modos de vida da cidade a partir de estratégias de educação e clínicas desenvolvidos na experiência junto à população em situação de rua de Belém, entre pessoas, coletivos e instituições que estes encontros produzem. Destacamos aqui a Educação Popular, a Animação Cultural e Lazer e Ludicidade como fontes para a contínua reelaboração destes fazeres e saberes.

Os Brinquedos de Saúde que vêm sendo desenvolvidos neste projeto de extensão são abertos à comunidade em geral e beneficiam além de pessoas em situação de rua, usuários dos serviços de saúde mental, álcool, outras drogas e as demais pessoas em vulnerabilidade social, além de trabalhadores e estudantes da área da saúde. Os Brinquedos utilizam as atividades artísticas e a convivência como tecnologias educativas e de cuidado que podem transformar o modo do sujeito se apropriar de sua experiência e transformar suas relações pessoais, identificando a riqueza do universo simbólico e a multiplicidade de conhecimentos, saberes e práticas populares, além das estratégias e costumes relacionados à sociabilidade que são compartilhados pelos participantes (MELO, 2006).

Essa tessitura de novas práticas educativas e de cuidado vem se fazendo no projeto atenta aos fluxos de afeto que encontros podem produzir, a fim de liberar vida, atravessando limites impostos por conceitos técnico-científicos de saúde e do viver, especialmente do campo biomédico (MERHY, 2013). Ao subsidiar-se, dentre outros saberes, na animação cultural e na educação popular e ousar brincar em espaços de absoluta exclusão e violência, cria-se possibilidade para o encontro de corpos e narrativas que se rebelam frente a uma cidade que proíbe sua própria existência:

[...] em contrapartida, a cada linha desse escrito sente-se o frescor da experimentação, o corpo-a-corpo com as situações-limite, a liberdade prática e teórica, a mobilidade perspectiva que Nietzsche já identificava com a própria saúde. Pois saúde, para o autor, não é a medrosa luta contra a "doença" ou o "desvio", mas produção de vida, arte de (de)subjetivação, potência de encontro (PELBART, 2008, p.11).

Nesse sentido, ao praticar o cuidado enquanto potência do encontro, possibilidade ética-Estética de convívio e ao produzir interações atravessadas por ludicidade e por arte entre cuidadores, educadores e público do projeto despertamos novos modos de vida e de desejos, animando o espaço público e suas comunidades.

[...] Todos quando estamos cantando e/ou dançando uma música qualquer, em particular marchinhas, cantigas, entre outras, o fazemos em um nó de passagem. Há por ali forças que se repetem em todos que cantam e dançam aquela música em

particular; também há forças que marcam o lugar do cantar e do dançar na cultura da sociedade que conseguimos; porém, há um acontecer que só ocorre ali, em ato, com aquele dançante e cantador específico, como um manejo do momento, como um fabricar, ali no cotidiano do acontecimento, a dança e o canto, que nenhum outro irá fabricar (MERHY, 2013, p. 172).

As ideias de Merhy, em um contexto de grande exclusão, violência e sofrimento podem produzir uma clínica antimanicomial. Este trabalho acompanha proposições de cuidado brincante, um fazer entre saúde e ludicidade que acontece perambulando pela cidade e tem no próprio fluxo que a rua produz seu modo de trabalho, em contínua reelaboração, estabelecendo fugas à aporia institucional que caracteriza as relações entre pessoa em situação de rua e instituições, alinhando-se à práticas de uma clínica peripatética, conforme comenta Peter Paul Pelbart:

Uma tal nomadização da clínica não é independente da própria falência das instituições de reclusão. Deleuze analisa essa passagem de uma sociedade disciplinar, baseada no confinamento, para uma sociedade de controle, calcada no monitoramento dos fluxos em espaços abertos, e típica do capitalismo contemporâneo. É possível que a reivindicação por uma clínica peripatética, ou cartográfica, se insira numa tal mutação histórica caracterizada pela nomadização atual dos fluxos de toda ordem, e da própria subjetividade (PELBART, 2008, p.13).

Nessa perspectiva surge a pergunta Brincar é uma clínica? Nem sempre, mas se pode inventar uma forma de ética-estética capaz de praticar a liberação que a vida é capaz de tomar quando afetada por paixões alegres. Uma ética do encontro, que atravessa a clínica peripatética de Lancetti, que cita Nietzsche e a prática de aprender caminhando herdada da filosofia grega (LANCETTI, 2008).

### O que pode um cuidador brincante?

Pensar que cada cuidador brincante é capaz de acontecimentos em singularidades, capaz de encontros transformadores com seu próprio saber e prática, como em uma feira de artesanato. Cada objeto é singular, tem a identidade de seu criador. Mas há algo que se identifica entre eles, artesanato, o ofício do artífice. Assim são os cuidados produzidos entre este coletivo, inventores de encontro.

Deste modo, os Brinquedos de Saúde contam com professores, estudantes e artistas com experiências em um determinado campo profissional ou que estejam em processo de formação em uma área específica (Educação, Educação Física, Medicina, Enfermagem, Psicologia, Artes Cênicas), desafiam-se permanentemente a romperem as fronteiras de sua formação profissional com intuito de dialogar com pessoas e conhecimentos das diversas áreas do saber e com os sujeitos alvo do projeto, na perspectiva de ampliação das formas de linguagem para os processos de constituição de mudança estética na forma de se ver, de ver o outro e o mundo.

São sujeitos que exercitam a criticidade e por isso questionam a realidade social e mais especificamente os processos de produção culturais hegemônicos, pois sabem

que existem as brechas e é nelas que eles atuam, assim aos poucos e na vida prática questionam a realidade social contraditória e buscam a superação das injustiças sociais.

Como lideranças que são, mediam diálogos e vivências lúdicas estimulando a organização de grupos críticos e criativos, assim os processos de planejamento, execução e avaliação das ações, são sempre fontes de novos aprendizados junto com o grupo, os erros, insucessos são também fontes que alimentam o novo dia.

Respeita as diferenças e características culturais do grupo, pois entendem as pessoas como parte ativa do processo de produção do cuidado e do conhecimento. Por isso, organiza atividades lúdicas acessíveis a todos.

Reconhece que as intervenções no âmbito da educação pelo e para o lazer pode contribuir para o reconhecimento do lazer como direito social e para a melhoria da qualidade de vida e da saúde dos participantes do projeto.

É criativo na elaboração de estratégias para as ações de Brinquedo de Saúde e prima por estar em permanente formação para a ampliação de conhecimentos relativos às diversas manifestações culturais (esporte, artes visuais, música, literatura, cinema, teatro).

Produz uma constante reelaboração do próprio trabalho a partir de um compromisso ético-estético com a crítica, entendendo que são das contradições e diferenças que surgem possibilidades de reelaboração constante de práticas, saberes e desejos anti-hegemônicos e comprometidos com a vida.

## CONCLUSÃO

O encontro do compromisso anti-hegemônico da Educação Popular e da Animação Cultural produziu descobertas de novos conhecimentos aprendidos junto à população em situação de rua, instituições e coletivos. Propomos a partir daí a seguinte ideia-força: brincar é uma clínica, capaz de trabalhar com percepções e uma educação estética transformadora. Nessa perspectiva, cuidador pode tecer um cuidado enquanto brincante que é capaz de animar articulações, interfaces e encontros entre pessoas, coletivos e instituições, liberando vida em cenários de violência, injustiça e exclusão, com repercussões pedagógicas, clínicas e políticas.

Também é possível reconhecer contribuições na disputa pelo Direito à Cidade, que propõe a transformação do espaço urbano em um território de convívio apontando os Brinquedos de Saúde como fonte importante de encontros capazes de operar criticamente estratégias e modos de convívio, trabalhando afetos para liberar vida na cidade. Estes modos de vida demandam o compromisso com práticas anti-hegemônicas de educação e de cuidado.

Esta experiência aponta o encontro de saberes e práticas entre o brincar e o cuidar como disparadores de possibilidades de ética-estética do encontro comprometido em liberar vida em Belém, uma das cidades mais violentas do mundo.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Vitória de Amorim Almeida. **Diário de Campo**. Projeto Brinquedo de Saúde: ludicidade, lazer e educação popular para a produção de cidadania e saúde mental, UFPA, 2018.

AMARANTE, P. **Saúde mental e atenção psicossocial**. Rio de Janeiro: Ed. FioCruz, 2007.

BBC BRASIL. Estas são as 50 cidades mais violentas do mundo (e 17 estão no Brasil). Brasília, 7 de março 2018. Disponível em: <<http://www.bbc.com/portuguese/brasil-43309946>> Acesso em: 15 nov. 2018.

BRASIL, Ministério da Saúde. Saúde Mental. **Cadernos de atenção básica**. n. 34. Ministério da Saúde, Brasília, 2013.

BRASIL, Ministério da Saúde. II Caderno de Educação Popular em Saúde. **Cadernos de Atenção Básica**. Brasília, 2014.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

LANCETTI, Antônio. **Clínica peripatética**. São Paulo: HUCITEC, 2008.

LOUREIRO, Violeta R. **Amazônia: estado, homem, natureza**. 3. ed. Belém: E. Cultural Brasil, 2014.

MACEDO, C. C. Sobre Culturas. In: VALLE, E. e QUEIROZ, J. (Org.) **A cultura do povo**. 2.ed. São Paulo: EDUC, 1982.

MATOS, Lucília da Silva. Belém: do direito ao lazer ao direito a cidade. In: MARCELLINO, Nelson Carvalho (Org.) **Lazer e esporte: políticas públicas**. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. Lazer: concepções e significados. **Licere**. Belo Horizonte. CELAR-UFMG, v.1, n.1, p. 37-43, 1998.

MERHY, Emerson Elias. Público e privado: entre aparelhos, rodas e praças. In: FRANCO, Túlio Batista; MERHY, Emerson Elias. **Trabalho, produção do cuidado e subjetividade em saúde: textos reunidos**. São Paulo: Hucitec Editora Ltda, 2013. p. 269-276.

MELO, Victor Andrade de. **A animação cultural: conceitos e propostas**. Campinas: Papirus, 2006.

PELBART, Peter. Paul. **Vida Capital**. Ensaios sobre Biopolítica. São Paulo: Editora Iluminuras, 2008.

PEREIRA, Pablo Vítor Viana; MATOS, Lucília da Silva. Lazer como mecanismo de apropriação democrática dos espaços públicos: um estudo sobre as práticas de Lazer na Estação das Docas em Belém-Pa. In: BAHIA, Mirleide Char; FIGUEIREDO, Silvio Lima. (Org.). **Planejamento e Gestão Pública do Turismo e do Lazer**. Belém: NAEA, 2016.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ. Pró-Reitoria de Planejamento e Desenvolvimento Institucional. **Plano de Desenvolvimento Institucional**: 2016-2025.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3.pdf>>. Acesso em 02 jan. 2018.

### Endereço para correspondência

Lucília da Silva Matos  
Faculdade de Educação Física – Universidade Federal do Pará.  
Rua Augusto Corrêa, 1, Guamá. CEP: 66075 110. Belém – Pará.

**Recebido em:**  
14/03/2018  
**Aprovado em:**  
18/04/2018