FACULDADE GALILEU
Credenciada Portaria nº 422 de 28/04/2015 Publicado DOU 29/04/2015
Av. Marginal 200, nº 680 - Vila Real - Botucatu-SP
Telefone: (14) 3354-1315 / (14) 3354-1723 - www.faculdadegalileu.com.br

FACULDADE GALILEU

ARQUITETURA E URBANISMO

HABITAÇÃO COLETIVA INTEGRADA AO USO POLIESPORTIVO E PRÁTICAS SOCIAIS NO PÓS-EVENTO

LUIZ HENRIQUE VALENÇA NOGUEIRA

BOTUCATU – SP
2025

FACULDADE GALILEU

ARQUITETURA E URBANISMO

HABITAÇÃO COLETIVA INTEGRADA AO USO POLIESPORTIVO E PRÁTICAS SOCIAIS NO PÓS-EVENTO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para a Faculdade Galileu no Curso de Arquitetura e Urbanismo, orientado pela Profª. Ma. Beatriz Leite Antunes.

BOTUCATU – SP
2025

RESUMO

A partir da observação das condições precárias em que os atletas costumam ser alojados, geralmente em escolas públicas adaptadas de forma improvisada, o que compromete o conforto, a privacidade, a saúde e o desempenho esportivo, é visto a necessidade de projetos que solucionem essas demandas. Portanto, o objetivo foi propor um projeto arquitetônico de habitação coletiva com uso poliesportivo, utilizando móveis multifuncionais para otimizar o espaço e atender, de forma eficiente, atletas participantes de competições como os Jogos Regionais. Para isso, foi adotada a metodologia qualitativa, com levantamento bibliográfico e estudos de caso de projetos nacionais e internacionais, como as Vilas Olímpicas de Helsinque (1952) e Paris (2024), o Centro de Treinamento do Palmeiras e o complexo Laan van Spartaan, na Holanda. O projeto busca a multifuncionalidade dos espaços, integrando áreas de convivência, lazer, saúde, alimentação e prática esportiva, com acessibilidade universal e soluções sustentáveis. Após os eventos, a edificação poderá ser destinada a atividades comunitárias e educativas, como contraturnos escolares, aulas de reforço, esportes, cultura e formação da população. A localização escolhida é o entorno do Ginásio Municipal de Botucatu-SP, em área classificada como Zona Especial de Interesse Turístico (ZEITUR), o que favorece sua viabilidade urbana, ambiental e social. O projeto visa proporcionar um legado, contribuindo para o desenvolvimento urbano, esportivo, educacional e social da comunidade, valorizando o uso racional dos espaços e promovendo a inclusão por meio da arquitetura.

Palavras-chave: Habitação coletiva; Multifuncionalidade; Arquitetura esportiva; Inclusão social; Sustentabilidade urbana.

ABSTRACT

Observing the precarious conditions in which athletes are often housed, often in improvised public schools, which compromise comfort, privacy, health, and athletic performance, the need for projects that address these needs is evident. Therefore, the objective was to propose an architectural design for collective housing with multi-sport use, using multifunctional furniture to optimize space and efficiently serve athletes participating in competitions such as the Regional Games. To this end, a qualitative methodology was adopted, with a bibliographic survey and case studies of national and international projects, such as the Olympic Villages in Helsinki (1952) and Paris (2024), the Palmeiras Training Center, and the Laan van Spartaan complex in the Netherlands. The project seeks multifunctionality in spaces, integrating areas for socializing, leisure, health, food, and sports, with universal accessibility and sustainable solutions. After the events, the building can be used for community and educational activities, such as after-school classes, tutoring, sports, culture, and community development. The chosen location is near the Botucatu Municipal Gymnasium, in an area classified as a Special Zone of Tourist Interest (ZEITUR), which favors its urban, environmental, and social viability. The project aims to create a legacy, contributing to the urban, sports, educational, and social development of the community, valuing the rational use of spaces and promoting inclusion through architecture.

Keywords: Collective housing; Multifunctionality; Sports architecture; Social inclusion; Urban sustainability.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 6
2. MATERIAL E MÉTODOS 8
2.1. ETAPAS 8
2.1.1. REFERENCIAL TEÓRICO E LEVANTAMENTO DE DADOS 8
2.1.2. ELABORAÇÃO DO PROGRAMA DE NECESSIDADES 8
2.1.3. DIRETRIZES PROJETUAIS 8
2.1.4. DESENVOLVIMENTO DA PROPOSTA 8
2.1.5. APRESENTAÇÃO FINAL 8
2.2. ESTUDOS DE CASO 8
2.3.2. QUADRAS 9
2.3.3. ÁREAS MULTIUSO 9
2.3.4. ADMINISTRAÇÃO 9
2.3.5. ÁREAS DE APOIO 10
2.3.6. FUNÇÕES INTEGRADAS (MULTIFUNCIONALIDADE) 10
3. DESENVOLVIMENTO 10
3.1. VILA OLÍMPICA 10
3.2. CENTRO DE TREINAMENTO (CT) 13
3.3. JOGOS REGIONAIS 16
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO 17
4.1. ANÁLISE DE TERRENO 17
4.2. ZEITUR 17
4.3. ANÁLISE DE ENTORNO 18
4.4. ESTUDOS DE CASO 18
4.5. CROQUI 22
4.6. CONTRATURNO ESCOLAR 25
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 26
6. REFERÊNCIAS 27

1. INTRODUÇÃO

Ao longo da história dos grandes eventos esportivos, como os Jogos Olímpicos, Copas do Mundo e Jogos Regionais, observa-se uma constante necessidade de planejamento e infraestrutura adequada para o acolhimento de atletas. Essas competições, que reúnem milhares de pessoas de diferentes regiões e culturas, demandam não apenas estruturas esportivas eficientes, mas também espaços de moradias temporárias que ofereçam conforto, segurança e condições ideais para o bom desempenho esportivo. A criação de Vilas Olímpicas surge como solução a essa demanda, sendo um marco no modo como os atletas são acolhidos durante os eventos. O historiador Pierre de Coubertin, fundador do Comitê Olímpico Internacional (COI), propôs, ainda no final do século XIX, a criação de estruturas residenciais exclusivas para atletas, visto que antes eram alocados de forma improvisada em escolas, quartéis e até mesmo nos navios que os transportavam. Dessa forma, a ideia se concretizou pela primeira vez nos Jogos de Paris em 1924 (*British Broadcasting Corporation*, 2024).

A Vila Olímpica de Helsinque, criada para os Jogos de 1952, foi dividida em duas devido à Guerra Fria: uma principal para os países ocidentais e outra, exigida pela URSS, exclusiva para soviéticos e seus aliados. Esta última foi posteriormente convertida em instalações da *Helsinki University of Technology* (*British Broadcasting Corporation*, 2024). Helsinque se destacou como pioneira na integração dos alojamentos olímpicos ao tecido urbano, servindo de exemplo para edições futuras como Tóquio 1964, Barcelona 1992 e Londres 2012 (*Helsinki City Museum*, 2023). A cidade é reconhecida até hoje por seu legado urbano bem-sucedido, ao transformar os edifícios da vila em habitações sociais e familiares, com espaços funcionais que permanecem ativos (Navi, 2023). O projeto foi inovador ao utilizar elementos pré-fabricados, como escadas e painéis, proporcionando agilidade e controle de custos, e seguiu os princípios do funcionalismo escandinavo, que valorizam a simplicidade formal, a racionalidade do espaço e o uso eficiente dos recursos (Docomomo, 2021). Dessa maneira, foram projetadas com foco em sua utilização pós-evento, promovendo um legado urbano e social para as cidades-sede.

No entanto, a relação entre esses espaços e a sociedade local gerou questionamentos importantes, principalmente, nos Jogos Olímpicos de Paris no ano de 2024, visto que a transformação de áreas industriais em alojamentos para atletas, ambiente que deveria ser considerado sustentável, resultou em deslocamentos temporários de comunidades vulneráveis e uma crítica como uma forma de "limpeza social" no país (*British Broadcasting Corporation*,

2024). Outro aspecto que diferencia as Vilas Olímpicas de outras instalações é seu rigoroso controle de acesso após o atentado terrorista durante os Jogos de Munique em 1972. A segurança passou a ser prioridade, tornando esses espaços praticamente inacessíveis ao público e até mesmo aos familiares dos atletas (*British Broadcasting Corporation*, 2024).

Paralelamente, os Centros de Treinamento (CT) têm ganhado destaque com estruturas permanentes que garantem a preparação de alto nível dos atletas. Destacando o CT do Palmeiras, que se consolidou como uma referência mundial após investimentos expressivos em tecnologia e infraestrutura, demonstrando espaços que podem impactar positivamente o desempenho esportivo e o bem-estar dos atletas (Latif, 2024; Oliva & Rizzo, 2024). Possuindo acomodações individuais, departamentos de saúde integrados e recursos tecnológicos, como esteiras antigravitacionais e câmaras hiperbáricas, elevando o padrão de excelência no esporte.

A experiência dos Jogos Regionais evidencia a importância de uma infraestrutura adequada. No ano de 2024, a cidade de Botucatu-SP acolheu mais de 5 mil atletas de 48 municípios para a disputa de 25 modalidades esportivas. A organização desse evento destacou não apenas o potencial esportivo local, mas a capacidade de mobilização social e de integração entre municípios e comunidades (Fogueral, 2024; Melego, 2024). O desenvolvimento de inovações que priorizem alojamentos designados para treinamentos, descanso e interações entre as delegações participantes são de suma importância para um desempenho assertivo dos atletas, principalmente, aqueles de outras regiões, visto que normalmente ficam alojados em escolas ou até mesmo no próprio Ginásio Municipal de Botucatu.

Após o encerramento desses eventos, muitas das vezes os espaços são esquecidos e abandonados, o que os tornam locais perigosos e mais suscetíveis a atividades ilícitas. Com o abandono, todo o investimento feito para a alocação das delegações acaba sendo perdido e tendo uma finalidade diferente da proposta inicial do Estado, que é fornecer a criação de espaços funcionais e eficientes para que toda a população possa usufruir das dependências, focando mais nos jovens, dando-lhes atividades que ajudem na sua formação pessoal e acadêmica.

Neste contexto, o objetivo é destacar o papel das Vilas Olímpicas e dos Centros de Treinamento como espaços multifuncionais, além do uso exclusivo durante os jogos. Observando suas potencialidades enquanto infraestruturas que podem ser ressignificadas e integradas ao contexto urbano, contribuindo para sustentabilidade, eficiência e inclusão social. Visando criar um ambiente onde todas as atividades em grupo sejam realizadas no mesmo local, como em refeitórios, academias e quadras poliesportivas. Dessa forma, ao final dos Jogos

Regionais, os espaços poderiam ser utilizados em prol da população, como para salas de estudo, aulas de dança, reuniões ou demais atividades que precisem de um espaço físico.

2. MATERIAL E MÉTODOS

2.1. ETAPAS

2.1.1. REFERENCIAL TEÓRICO E LEVANTAMENTO DE DADOS

Foram realizadas pesquisas sobre alojamentos já existentes e depoimentos de atletas descritos em matérias de jornais mais conceituados, artigos internacionais sobre multifuncionalidade esportiva na sociedade e exemplos nacionais que se tornaram reconhecidos internacionalmente.

2.1.2. ELABORAÇÃO DO PROGRAMA DE NECESSIDADES

Para a compreensão da relevância de ações que forneçam suportes adequados aos atletas, foram analisadas as necessidades fundamentais da estadia e dos esportistas quando estão fora de suas respectivas cidades, observando cuidadosamente as disposições de cada espaço.

2.1.3. DIRETRIZES PROJETUAIS

O projeto visa a multifuncionalidade, acessibilidade e conforto para todos os usuários dos ambientes. Trazendo bem-estar social, maior desenvolvimento esportivo e um maior fluxo econômico no município.

2.1.4. DESENVOLVIMENTO DA PROPOSTA

Foi realizada através de croquis que definem a ideia para iniciar o projeto 3D para a apresentação.

2.1.5. APRESENTAÇÃO FINAL

Destaca-se como a etapa final da apresentação do projeto para a banca de TCC do curso de Arquitetura e Urbanismo.

2.2. ESTUDOS DE CASO

Foram realizadas pesquisas sobre habitações esportivas multifuncionais, bem como artigos para o embasamento teórico e que mostram na prática as aplicações dessas habitações na sociedade. A literatura destaca as tendências que foram introduzidas no design desses alojamentos esportivos multifuncionais, pois são espaços que não só hospedam atletas, mas que

foram projetados para a experiência esportiva e comunitária, que implica em cinco pontos essenciais, que são: flexibilidade espacial, integrações tecnológicas, conforto e acessibilidade, ambientação institucional, sustentabilidade e bem-estar (Dandes, 2023).

O acesso de muitas instalações esportivas não é acessível ao público, visto que não são subutilizadas para outras atividades públicas essenciais e uma estrutura organizacional e política podem impedir a utilização desses equipamentos. Entretanto, uma gestão eficaz dos alojamentos esportivos multifuncionais, podem garantir acessibilidade e racionalidade, além de políticas inclusivas, com equipes capacitadas, planejamento e um feedback da comunidade, tornando-os um fator que pode maximizar o aproveitamento desses espaços (Gao et al., 2022). A relação entre o desenvolvimento do esporte urbano, planejamento de instalações esportivas e a promoção da saúde pública nas cidades são pilares essenciais para a integração e contribuição para o bem-estar coletivo e a sustentabilidade. Nesse sentido, é necessário o apoio de políticas públicas aos projetos urbanos, promovendo o acesso adequado das instalações esportivas para estimular a prática de atividades físicas cotidianas (Xia & Jiang, 2024).

2.3. PROGRAMA DE NECESSIDADES (PN)

2.3.1. ALOJAMENTOS

Dormitórios individuais com camas e armários, banheiros (feminino, masculino e adaptados), lavanderia comunitária e espaço de convivência (TV, jogos e leitura).

2.3.2. QUADRAS

Quadras cobertas (futsal, handebol, voleibol e basquete), quadra ao ar livre (vôlei de areia) e um campo com pista de atletismo em volta. Além de espaço destinado ao tênis de mesa.

2.3.3. ÁREAS MULTIUSO

Salas de dança, luta e jogos de tabuleiro (xadrez e damas), áreas para aquecimento, alongamento e academia.

2.3.4. ADMINISTRAÇÃO

Recepção, secretaria e sala de coordenação e gestão.

2.3.5. ÁREAS DE APOIO

Enfermaria, salas de fisioterapia, recuperação e exames, depósito de limpeza e manutenção, central de resíduos (orgânico, reciclável e hospitalar), bicicletário e estacionamento (usuários, funcionários e PCD).

2.3.6. FUNÇÕES INTEGRADAS (MULTIFUNCIONALIDADE)

Espaços para pequenos eventos, auditório e espaços para diferentes faixas etárias.

3. DESENVOLVIMENTO

A rotina dos atletas costuma ser intensa e regrada, com treinos diários, cuidados com a alimentação, acompanhamento médico e psicológico. Tudo é planejado para alcançar o melhor desempenho possível, o que exige disciplina, foco e muitas renúncias no convívio social e familiar.

Um ponto marcante dessa realidade está nos alojamentos e moradias. No Brasil, é comum que atletas, sobretudo em categorias de base, sejam hospedados em escolas adaptadas ou ginásios improvisados, implicando em pouco conforto e privacidade. Já em grandes eventos, como Olimpíadas, as vilas olímpicas oferecem melhores condições, desenvolvidas com o intuito de promover descanso e recuperação. Em outros países, onde há mais investimento, é comum encontrar centros de treinamento equipados com dormitórios, refeitórios e espaços de lazer que dão maior suporte ao dia a dia esportivo.

Apesar das dificuldades, a vida no esporte também traz experiências únicas: conhecer novos lugares, conviver com diferentes culturas, criar laços de amizade e sentir a emoção de representar sua equipe ou seu país. Entre sacrifícios e conquistas, os atletas vivem uma jornada de constante superação, onde até o lugar em que dormem e descansam faz parte dessa caminhada.

3.1. VILA OLÍMPICA

Todo evento esportivo, seja ele de grande ou pequeno porte, demanda de alojamentos e instalações adequadas para a permanência e maior desenvolvimento dos atletas durante as competições, visto que geralmente os eventos levam dias ou até meses. Visando eventos desde os Jogos Regionais a Olimpíadas ou Copa do Mundo de Seleções. A primeira criação de uma Vila Olímpica foi do historiador e um dos fundadores do Comitê Olímpico Internacional (COI), Pierre de Coubertin (1863-1937), em 1894, para os Jogos de Verão de Paris, no ano de 1924.

Essa foi a primeira vez que foram construídas moradias destinadas a abrigar atletas, fornecendo-lhes acomodações, leitos e alimentação (*British Broadcasting Corporation*, 2024). Anteriormente, os competidores acomodavam-se em hotéis, escolas, hospedarias, quartéis e até nos próprios navios da delegação que os levaram até Paris para a realização dos jogos. Com isso, foi observado que era mais barato abrigar os atletas em novas estruturas do que em hotéis, podendo aumentar o poder de senso comunitário entre os competidores internacionais (*British Broadcasting Corporation*, 2024).

Embora a Vila Olímpica dos Jogos de Paris em 1924 fosse transitória, ela foi demolida após a realização da Olimpíada, diferentemente das vilas construídas para a realização dos Jogos Olímpicos de Paris 2024, que foram projetadas para serem utilizadas após o término da competição. O avanço de desenvolvimento das Vilas Olímpicas ocorreu quando começaram a ser projetadas para serem utilizadas após o evento (*British Broadcasting Corporation*, 2024). Essa ideia surgiu após a realização dos Jogos Olímpicos de 1952, em Helsinque, Finlândia, que contou com 2 Vilas Olímpicas (*British Broadcasting Corporation*, 2024). A criação de duas vilas foi devido à Guerra Fria, a vila principal sem a União Soviética e seus aliados, e uma só para os soviéticos e seus satélites, que foi uma exigência da própria URSS, vila essa que virou instalações da Helsinki University of Technology. Helsinque ficou conhecida como a pioneira nas tentativas bem-sucedidas de integrar os alojamentos ao tecido urbano pós-olímpico. Tóquio 1964, Barcelona 1992 e Londres 2012 são exemplos de como o planejamento adequado desses espaços pode ser fundamental para a sociedade após os Jogos Olímpicos (*Helsinki City Museum*, 2023).

Até hoje Helsinque se reconhece como pioneira no planejamento de legado devido ao sucesso do planejamento urbano pós-olímpico, que transformou os edifícios em habitações sociais e familiares, trazendo espaços funcionais e ativos na sociedade até os dias atuais. Na arquitetura finlandesa é visto que a vila não foi feita para ser uma arquitetura efêmera, mas para gerar um retorno urbano ao decorrer dos anos (Navi, 2023). A proposta da Vila em 1952 foi inovadora por conta do seu método construtivo, enfatizando o uso de elementos pré-fabricados, como escadas e painéis. O que permitiu maior agilidade e controle de custos. Esse espaço foi projetado de acordo com os princípios do funcionalismo escandinavo, que valorizam o uso eficiente dos recursos, simplicidade formal e racionalidade do espaço (Docomomo, 2021). A tabela 1 mostra todo o contexto comparativo de cidades bem-sucedidas pós-jogos, onde o objetivo foi evidenciar como essas vilas evoluíram após a influência da Vila de Helsinque para modelos posteriores e para as infraestruturas olímpicas das demais cidades-sede.

TABELA 1 – Quadro comparativo sobre a evolução das vilas olímpicas pós-jogos de Helsinque.

VILA OLÍMPICA	HELSINQUE (1952)	TÓQUIO (1964)	BARCELONA (1992)	LONDRES (2012)
PLANEJAMENTO URBANO	Bairro permanente (Käpylä), integrado ao tecido urbano	Vila temporária planejada para transição rápida	Revitalização do litoral com bairro planejado	Bairro sustentável (East Village), com integração urbana
ARQUITETURA	Funcionalismo escandinavo, modular	Arquitetura moderna padronizada	Estilo mediterrâneo adaptado ao contexto	Sustentabilidade e design urbano inclusivo
USO PÓS-JOGOS	Habitação social permanente	Escritórios e moradias	Bairro misto residencial e comercial	Moradias populares e empreendimentos privados
TECNOLOGIA CONSTRUTIVA	Pré-fabricação e racionalização	Construção industrializada	Infraestrutura urbana integrada	Certificações ambientais e tecnologias verdes
LEGADO SOCIAL E URBANO	Primeira vila com reaproveitamento real	Uso funcional adaptado	Reconversão urbana planejada	Planejamento sustentável e acessível
TENSÕES GEOPOLÍTICAS	Divisão entre blocos (Otaniemi)	Reafirmação do Japão moderno	Integração europeia	Regeneração do East End

Diferentemente de instalações esportivas convencionais, as Vilas Olímpicas são separadas da esfera pública. Isso porque em 1972, nos Jogos Olímpicos de Munique, houve um atentado terrorista de uma organização militante palestina, que resultou na morte de atletas e técnicos israelenses, além de um policial alemão. Atualmente poucos visitantes podem entrar nas Vilas Olímpicas, incluindo familiares de atletas que precisam seguir protocolos rígidos de segurança (*British Broadcasting Corporation*, 2024).

Os jogos do ano de 2024 abrigaram 4.250 atletas olímpicos e 8.000 atletas paraolímpicos, fazendo com que a cidade trabalhasse para tornar as Vilas sustentáveis, transformando antigas construções industriais degradadas em acomodações para os atletas. Porém, esse processo de revitalização forçou com que moradores locais, como imigrantes,

precisassem encontrar lares temporários (*British Broadcasting Corporation*, 2024). Durante a Abertura dos Jogos Olímpicos de Paris 2024, de acordo com o jornal *The New York Times*, houve várias críticas de defensores dos direitos humanos acusando autoridades francesas de praticarem "limpeza social" (*British Broadcasting Corporation*, 2024). Esse termo foi utilizado por defensores dos direitos humanos para se referir a atos que visam excluir, marginalizar ou até eliminar grupos indesejados de uma determinado local. Grupos como imigrantes, ilegais ou não, podem ser um nicho a ser perseguido e considerado indesejado por alguns governos. Outro termo utilizado foi "higienização social", onde o intuito de ambos é "limpar" o local de presenças indesejadas ou vistas como incomodas, sendo questões sociais, políticas e até éticas.

3.2. CENTRO DE TREINAMENTO (CT)

Centros de Treinamento (CT) são polos esportivos destinados a manter os atletas em alojamentos dentro dos locais de treinamentos diários da equipe, disponibilizando assim dormitórios, refeitórios, departamentos médicos, consultórios odontológicos e salas de convivência entre os atletas e comissão técnica. Nos últimos anos, um investimento alto foi feito no CT do Mirassol, clube do interior paulista, após a entrada do atacante Luiz Araújo ao mercado. Após a venda do jogador para o Lille da França em 2018, o clube possuía 30% dos direitos econômicos do jogador, embolsando quase R$ 8 milhões. Nesse sentido, foi utilizado aproximadamente um terço desse valor para a construção de toda a estrutura do clube, inspirados na Academia de Futebol do Palmeiras, situado na Barra Funda, em São Paulo, sendo considerado um dos CT mais modernos do mundo. Atualmente, o CT do clube possui o orçamento de R$ 15 milhões, após as melhorias na estrutura e em novos equipamentos (Grant, 2025). Em outubro de 2024, a Confederação Brasileira de Futebol (CBF) realizou uma parceria com o Palmeiras para que a seleção se "hospedasse" no CT do clube para treinamentos para as eliminatórias da Copa do Mundo. Dessa forma, o clube foi muito elogiado pelos jogadores da seleção brasileira, destacando as estruturas fornecidas (Oliva & Rizzo, 2024).

A Academia de Futebol do Palmeiras, que é considerado um dos melhores CT do mundo, teve um investimento de aproximadamente R$ 50 milhões. Em 2024, o clube melhorou toda a identidade visual da Academia de Futebol, trocando a minicampo de grama sintética, onde os atletas faziam o pré-treino e exercícios fisioterapêuticos, além de aprimorar outras áreas de convivência entre os atletas. Todo o centro de excelência do clube foi pensado para ser prático aos atletas, interligando as áreas do Núcleo de Saúde e Performance, como uma maneira de proporcionar atividades multidisciplinares focadas em contribuir com o desempenho e

desenvolvimento dos atletas. Cada atleta tem seu próprio quarto, que são bem equipados e confortáveis e ficam à disposição para que os atletas descansem após o treino caso achem necessário (Latif, 2024).

A maior parte de modernização foi feita pela Crefisa, que chegou em 2015 no clube e inaugurou um espaço em 2016 para o Centro Crefisa Capitão Adalberto Mendes. O investimento feito pela empresa, foi cuidadosamente destinado pelo clube para atualizações de equipamentos, tecnologias e reformas para a melhoria de desempenho dos próprios atletas. (Palmeias, [s.d]). O edifício conta com 3 andares com toda estrutura necessária para a rotina de todos os funcionários e atletas que trabalham na Academia de Futebol, além de servir para a concentração pré-jogo. No andar térreo conta com o Núcleo de Saúde e Performance composto por consultório médico, odontológico, fisioterapia, fisiologia, radiologia, nutrição, psicologia, enfermagem, podologia e estética, três piscinas regenerativas e de hidromassagem e uma ampla academia de musculação, equipada com aparelhos de última geração. Além disso, no mesmo andar, estão os departamentos administrativo e jurídico, três salas de reunião e uma cozinha industrial com refeitório para 80 pessoas (Palmeias, [s.d]). O segundo piso possui 34 quartos individuais e 10 quartos duplos que estão à disposição de jogadores e comissão técnica, respectivamente, nas paredes dos corredores há uma linha do tempo contando a trajetória do clube desde sua fundação até a conquista de Campeão do Século XX (Palmeias, [s.d]). Enquanto, ao terceiro andar estão localizados o auditório pata palestras e preleções, salão de jogos e um mini cinema (Palmeias, [s.d]).

A necessidade muito grande de espaços adequados para que atletas tenham uma estadia melhor e desenvolvam melhor as atividades propostas por seus respectivos esportes. Pois atualmente, os atletas são alojados em salas de escolas, o que torna o espaço muito limitado para a estadia de uma delegação inteira na mesma sala, o que resulta em uma superlotação e espaços muito apertados para que os atletas permaneçam por um determinado tempo. Durante o período do evento, as escolas públicas disponibilizam os espaços das dependências escolares para que os atletas possam ficar alojados nas salas das escolas. Um exemplo disso, são os alojamentos que foram utilizados para a copinha de Votorantim, onde foram utilizados beliches (Figura 1) para que houvesse um aproveitamento maior do espaço das salas. As 16 delegações foram divididas em 4 escolas para a realização da competição.

Atualmente todos os “alojamentos” de jogos municipais e regionais, e até alguns alojamentos da base de clubes grandes do futebol nacional, são desenvolvidos às pressas e trazem consigo vários problemas, como a falta de privacidade, ergonomia, espaço, segurança,

saúde e descanso necessários para aguentar toda a rotina diária de treinamentos e das competições (Figura 1).

FIGURA 1 – Beliches dos atletas que disputaram a 24ª copinha de Votorantim. (Fonte: Divulgação)



Os atletas da base do Internacional foram distribuídos em vinte quartos para a oitenta atletas. Cada quarto conta com quatro camas sendo duas de solteiro e um beliche (Figura 2), armários individuais, ar-condicionado, banheiro, televisão e acesso à internet. O CT Morada dos Quero-Quero (CT Alvorada) está localizado na região metropolitana de Porto Alegre e tem toda a estrutura necessária para um clube formador.

FIGURA 2 – Beliches dos atletas da base do Internacional. (Fonte: GloboEsporte.com)



Basicamente todos os clubes da série A tem uma categoria de base para a formação de seus atletas. Em todas elas a distribuição é de 4 atletas por quartos, e na grande maioria são dois beliches por quarto, com todo o sistema de apoio para toda a equipe, tendo refeitório, salas de

recuperação e espaços para a integração. Mesmo sendo atletas de base, algumas coisas podem melhorar na questão de espaço e melhorias nos alojamentos. A ergonomia e espaço são fundamentais para que um descanso adequado e um preparo para as atividades exigidas pelos atletas tenham os resultados esperados.

Portanto, o objetivo do presente trabalho foi desenvolver habitações coletivas com a utilização de móveis multifuncionais para alojar todos os atletas de forma mais ergonômica, segura, saudável e da melhor forma possível para que as competições sejam de alto nível e tragam cada vez mais emoção e sentimento, não só aos atletas, mas para todo o público também. Além disso, a partir de um alojamento holandês (o *Laan van Spartaan*, projetado pela DP6 *architectuurstudio*) surgiu a ideia de como seria a criação do espaço e de toda materialização dos ambientes.

3.3. JOGOS REGIONAIS

Na última edição dos Jogos Abertos "Horácio Baby Barioni", comumente conhecido como Jogos Regionais, realizado na cidade de Botucatu-SP, houve a participação de 48 cidades da região com suas respectivas delegações para a disputa de 25 modalidades esportivas no município. As cidades participantes foram Águas de São Pedro, Agudos, Anhembi, Arealva, Areiópolis, Bariri, Barra Bonita, Bauru, Bofete, Boracéia, Borebi, Botucatu, Brotas, Cafelândia, Conchas, Descalvado, Dois Córregos, Dourado, Duartina, Getulina, Guaratã, Iacanga, Igaraçu do Tietê, Itapuí, Itatinga, Jaú, Lençóis Paulista, Lins, Macatuba, Mineiros do Tietê, Pederneiras, Piracicaba, Pirajuí, Pirassununga, Piratininga, Pongaí, Porto Ferreira, Pratânia, Promissão, Ribeirão Bonito, Rio das Pedras, Sabino, Saltinho, Santa Rita do Passa Quatro, São Carlos, São Manuel, São Pedro e Torre de Pedra (Loureiro, 2024). Na última edição dos Jogos Regionais, a organização estimou que haveria a presença de aproximadamente 5 mil atletas e a delegação de Botucatu contou com mais de 450 atletas.

Em 18 de junho de 2024, ocorreu um Congresso Técnico dos Jogos Regionais, onde representantes e autoridades de várias cidades marcaram presença no Auditório da Faculdade de Ciências Agronômicas da Unesp. O Congresso teve como objetivo apresentar o panorama de toda a organização dos Jogos, incluindo o chaveamento de todas as 23 modalidades disputadas, sendo elas: atletismo, badminton, basquetebol, biribol, bocha, capoeira, ciclismo, damas, futebol, futsal, ginástica artística, ginástica rítmica, handebol, judô, karatê, malha, natação, taekwondo, tênis, tênis de mesa, voleibol, voleibol de praia e xadrez, e duas modalidades extras como o beach tênis e corrida de orientação (Fogueral, 2024).

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1. ANÁLISE DE TERRENO

A área designada para o projeto está localizada na Rua Capitão José Paes de Almeida, próximo ao ginásio Municipal de Botucatu, é uma área com um desnível moderado, podendo ser projetado em platôs, facilitando a implantação de edificações no terreno. A vegetação é densa, representando uma grande área verde envolta da edificação que será construída, podendo se tornar uma área de preservação permanente (APP) ou transformando essa área em espaços recreativos ao ar livre e até espaço para trilhas, por conta de todo o potencial turístico de Botucatu para a parte de natureza. Essa vegetação também oferecerá muito conforto para o projeto, tanto térmico quanto visual. A localização tem uma vista privilegiada da Cuesta e do Morro do Peru.

4.2. ZEITUR

A Zona Especial de Interesse Turístico (ZEITUR) de Botucatu é constituída como uma delimitação urbanística da cidade, com o objetivo de promover e desenvolver de maneira sustentável o turismo na cidade de Botucatu. Essa categoria permite que a implantação de empreendimentos turísticos com isenção de outorga onerosa do direito de construir, o que facilita o investimento no setor, além de outros benefícios como incentivo urbanístico e econômico, estimula a infraestrutura promovendo mais investimentos públicos, parcerias públicas e privadas, e valoriza o território na qual está inserida, gerando assim renda (Leis Municipais, 2023). O município de Botucatu foi reconhecido como Município de Interesse Turístico pelo Governo do Estado de São Paulo, dentre as principais atividades atrativas, as mais visitadas são a Cuesta de Botucatu, a Pedra do Índio, o Morro do Gigante Adormecido e o Véu da Noiva. Fazendo assim que a cidade se torne polo turístico e de ecoturismo (Refúgios no Interior, 2024).

Na gestão do prefeito Mario Pardini (2020 – 2024), por meio da Secretaria de Turismo, foram promovidas políticas públicas que visam a valorização do setor turístico, uma dessas iniciativas foi o programa “Botucatu Apaixone-se”, cujo intuito é credenciar guias turísticos para ampliar o acesso da população e visitantes aos recursos naturais e culturais disponíveis na cidade de Botucatu (Acontece Botucatu, 2024). Para complementar, cadastramentos e atualizações dos serviços turísticos na cidade, como hospedagens, bares e restaurantes, são um

fator que consolidaria mais ainda a importância da ZEITUR como instrumento fundamental para o planejamento urbano, preservação ambiental e desenvolvimento econômico do município de Botucatu (Cidade Botucatu, 2024).

4.3. ANÁLISE DE ENTORNO

A área designada é uma zona mista, pois muitos dos estabelecimentos comerciais por todo o entorno, também são residências dos comerciantes. Há muitos estabelecimentos convencionais, como padarias, mercearias, depósitos, restaurantes, o próprio Ginásio para a prática de esportes, além de escolas infantis e igrejas. Há uma grande rotatividade de veículos na área, tendo a Avenida Raphael Serra como o maior fluxo viário dessa área, além do fluxo de carros, há uma também uma demanda de transporte público, facilitando o deslocamento não só de usuários do transporte público como dá andamento ao fluxo viário dessa avenida.

Próximo ao ginásio de esporte há também o Ginásio Paralímpico e o Centro de Inclusão, que é composto por instalações com piscinas para o tratamento de pessoas com deficiência, deixando clara a preocupação com a acessibilidade e a inclusão social. Por todo o entorno do ginásio foram instaladas rampas de acesso para melhorar a mobilidade de pessoas portadoras de cadeiras de rodas ou com mobilidade reduzida. Devido a isso, toda instalação que tenha objetivo de utilizar suas dependências para a utilização pública para promover o bem-estar populacional, será bem-vinda. Utilizando de equipamentos públicos de qualidade voltados a todo tipo de inclusão social e que garantam o acesso de todos. Utilizando de mais rampas de acesso, piso tátil e todos os espaços adaptados para pessoas com qualquer tipo de deficiência. É necessário que haja um planejamento e uma gestão desses espaços visando melhorias se necessário, além de ser necessário promover o senso de responsabilidade coletiva para que todo o espaço seja mantido como entregue após a conclusão da obra.

4.4. ESTUDOS DE CASO

A referência projetual inicial foi do *Laan van Spartaan*, projetado pela DP6 *architectuurstudio*, em Amsterdã, que desenvolveu um projeto onde praticamente todas as quadras e espaços designados ao esporte foram desenvolvidos em áreas cobertas, auxiliando na utilização massiva da população. O edifício conta com uma área aproximada 16mil m², esse espaço é dividido em áreas comerciais, sociais, esportivas e conta com 84 apartamentos para locação. O complexo esportivo conta com duas grandes salas esportivas (Figura 3 e 4), a principal podendo ser dividida em três áreas (Figura 3).

FIGURA 3 – Sala principal com 28m x 48m (Fonte: *Archdaily*).



FIGURA 4 – Sala menor com 16m x 28m (Fonte: *Archdaily*).



A utilização dessas salas é para escolas técnicas durante o dia e clubes locais a noite, as arquibancadas comportam 200 pessoas, ligando ao restaurante e ao terraço. Na questão sustentável, o edifício foi projetado para neutralizar a emissão de CO_2. As áreas residenciais e esportivas são separadas das atividades sociais e comerciais devido ao térreo ser transparente, o que promove uma integração visual do espaço e acesso facilitado da comunidade (Figura 5 e 6).

FIGURA 5 – Fachada mostrando o andar térreo todo translúcido (Fonte: *Archdaily*).



FIGURA 6 – Perspectiva interna da recepção (Fonte: *Archdaily*).



O destaque arquitetônico do edifício é a combinação de múltiplas funções (esportiva, social e habitacional) no mesmo local compacto, atenção para um projeto acústico e visual com as cores e os materiais escolhidos, a integração decorrente da transparência no andar térreo e a qualidade urbana e sustentável do projeto.

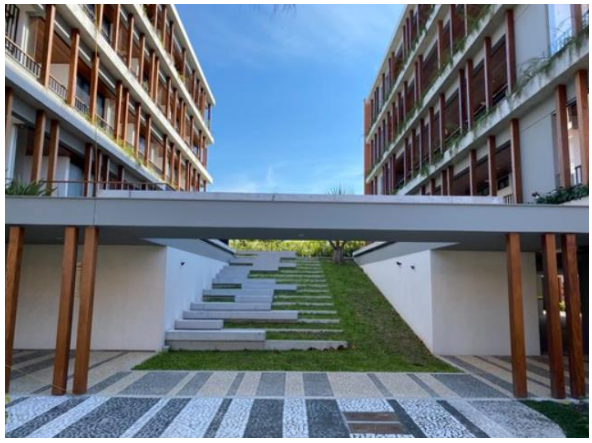
Toda a parte projetual destinada às habitações foi baseada no projeto dos novos alojamentos da APCEF-SC (Associação do Pessoal da Caixa Econômica Federal), localizados na cidade de Florianópolis. Esse projeto foi construído em uma área de uma antiga quadra poliesportiva, utilizando da vegetação existente, o que preservou e reforçou a identidade do local. O projeto trouxe uma revitalização da área, melhorando e reorganizando o fluxo de pedestres e veículos. Contou com dois blocos um de frente para o outro, com uma praça elevada, interligando os dois blocos, além de um piso térreo em madeira que humanizam o edifício (Figuras 7 e 8). Ambos os blocos fornecem conforto climático devido à orientação solar, com suas fachadas voltadas ao norte, o que favorece a incidência solar nos apartamentos e uma

ventilação cruzada entre eles. Ventilações abertas e escadarias transparentes permitem que os residentes tenham uma vista melhor da paisagem da praia de Jurerê.

FIGURA 7 – Imagem da praça elevada e a visualização de ambos os blocos (Fonte: *Archdaily*).



FIGURA 8 – Térreo com detalhes amadeirados (Fonte: *Archdaily*)



Todo o prédio foi desenvolvido para total acessibilidade com elevadores, piso tátil e alojamentos planejados e especializados para pessoas com mobilidade reduzida. Há também uma grande flexibilidade para atender todos os diferentes tipos de hospedes, trazendo um conforto e uma adaptação melhor a todos. O edifício conta com placas solares para agregar em tota a parte sustentável do prédio, o que auxilia na utilização de equipamentos elétricos. O projeto foi indicado para concorrer ao Prêmio Oscar Niemeyer de Arquitetura Latino-Americana além de ser selecionado para participar da Bienal Pan-Americana de Quito em 2020. Todo o projeto se torna exemplar ao fundir arquitetura, urbanismo e sustentabilidade, trazendo

equilíbrio estético, funcional e respeito ao território. As soluções bioclimáticas, interação urbana e sua materialidade bem pensada entregam um edifício totalmente acolhedor e inovador.

4.5. CROQUI

O projeto a ser desenvolvido tem como objetivo utilizar móvel multifuncional para otimização de espaços e servirem não somente para épocas de eventos esportivos com a participação de outras delegações, mas para que o espaço também seja utilizado para atividades externas (Figuras 9, 10, 11 e 12).

FIGURA 9 – Cama em movimento (Criado no Sketchup).

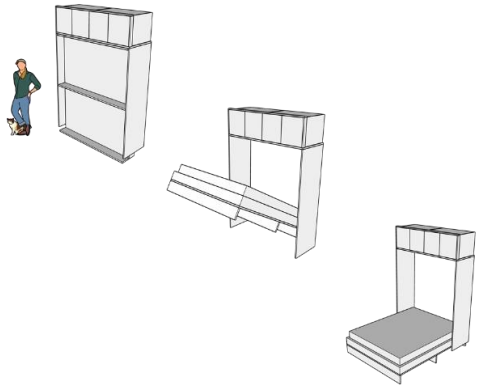


FIGURA 10 – Apartamento com cama retraída (Criado no Sketchup).

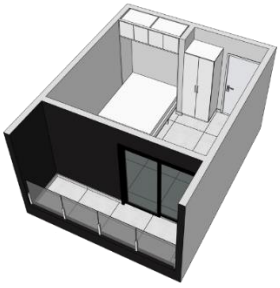


FIGURA 11 – Cama retraída para aproveitamento de espaço (Criado no Sketchup).

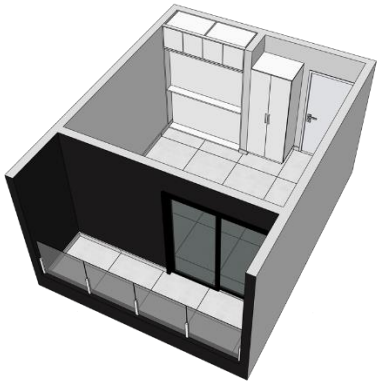


FIGURA 12 – Imagens renderizadas do apartamento (Criado no Sketchup).





Foi desenvolvido um croqui inicial de toda a elevação do prédio para que houvesse um desenvolvimento projetual e de ideias para que pudessem ser pensadas e analisadas de acordo com viabilidade projetual e de construção (Figuras 13 e 14). Pensado com um total de dez andares e disponibilizado em três torres pelo terreno, o edifício conta com o setor administrativo no térreo, um segundo andar totalmente envidraçado para que todos possam apreciar a vista do entorno enquanto fazem atividades. Do terceiro ao oitavo andar, estão disponibilizados os alojamentos, sendo um total de doze apartamentos por andar, totalizando 72 apartamentos por torre. No nono andar estão o auditório e salas de reunião. O décimo andar é o andar cuja vista

privilegiada fornece um rooftop completo com espaço para confraternizações e um espaço de convívio com uma paisagem de toda a Cuesta de Botucatu e do Morro do Peru.

FIGURA 13 – Imagem da fachada do edifício.

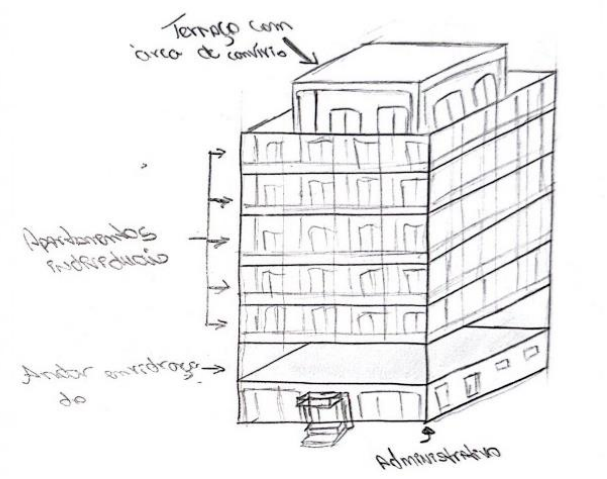
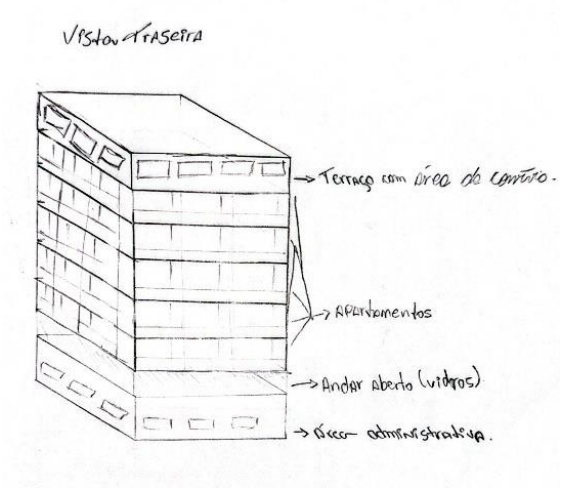
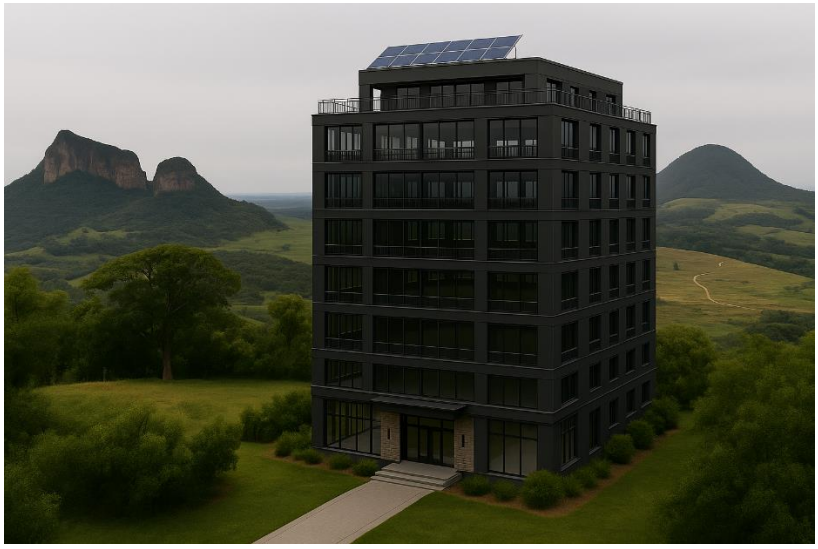


FIGURA 14 – Vista traseira do edifício.



Nesse sentido, os croquis e as imagens desenvolvidas com o auxílio de inteligência artificial (IA) forneceram uma ideia de como será o projeto finalizado (Figura 15).

FIGURA 15 – Imagem renderizada do croqui inicial.



4.6. CONTRATURNO ESCOLAR

Após a realização do evento dos Jogos Regionais, o espaço será utilizado para diversas atividades, mas uma das mais importantes é o contraturno escolar, pois visa o desenvolvimento de jovens após seu horário de estudos. Com aulas de reforço para matérias como matemática, ciências e língua portuguesa, podendo abranger até aulas de redação para Ensino Fundamental e Médio. Atividades que também podem ser inseridas são esportes nas quadras fechadas, aulas de dança, luta e teatro nos demais quartos do alojamento.

Há a possibilidade também de inserir um projeto para uma horta-escolar, para que os alunos desenvolvam uma sensibilidade ecológica e sustentável, devido aos cuidados necessários para a manutenção dessa horta. Em dias específicos o auditório poderá ser utilizado para atividades, como uma sessão de cinema e após um debate como uma das atividades exercidas pelos alunos, desenvolvendo o senso crítico para o crescimento deles em meio a sociedade atual. Há uma grande variedade para as aulas de artes, desde atividades musicais a artes visuais.

O objetivo principal do contraturno em geral é auxiliar jovens a desenvolver habilidades cognitivas, sociais, emocionais e culturais, focando na formação social dos alunos e reduzindo as desigualdades socais. Nesse caso, o contraturno seria desenvolvido, inicialmente, para alunos do Ensino Fundamental (I e II), podendo avançar e adaptar para os alunos do ensino médio, ajudando-os a adquirir habilidades que vos auxiliem na vida profissional e pessoal, servindo de atividades extracurriculares, o que pode ser um ponto extremamente importante para cursos profissionalizantes ou cursos superiores. A tabela 2 destaca as possíveis atividades que podem desenvolvidas durante a semana para esse contraturno.

TABELA 2 – Atividades que podem ser desenvolvidas com os alunos do contraturno.

DIA DA SEMANA	PERÍODO	ATIVIDADE PRINCIPAL	CATEGORIA
SEGUNDA	TARDE	Reforço nas matérias como matemática, língua portuguesa e ciências	Pedagógica
TERÇA	TARDE	Esportes (futsal, aulas de luta, aulas de dança)	Esporte
QUARTA	TARDE	Artes (Teatro e música)	Cultura
QUINTA	TARDE	Manutenção da horta e Educação ambiental	Ambiental/Sustentável
SEXTA	TARDE	Cinema com debate, mesa redonda, roda de debates	Cultural e Social

Cada categoria tem sua função específica, podendo ser detalhada como:

- Pedagógica: Melhorar o desempenho dos alunos em matérias específicas;
- Esporte: Promover atividades físicas para melhorar a saúde dos alunos;
- Cultura: Desenvolver atividades para que os alunos tenham mais conhecimento das culturas ao redor de todo o país;
- Ambiental/Sustentável: Aprimorar conhecimentos sobre sustentabilidade e melhorar práticas de manutenção e desenvolvimento do meio ambiente;
- Cultural e Social: Fortalecer o desenvolvimento crítico social e cultural, para o crescimento cidadão dos jovens.

Esse projeto, pode ter como parceria para a execução do projeto os professores da própria escola com carga horária estendida, universitários para projetos de extensão ou aulas caso sejam estudantes de licenciatura, ONGs locais e até grupos culturais, agricultores locais, conselheiros tutelares, agentes de saúde e programas do governo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, este trabalho visa a construção de habitações que sejam utilizadas para um viés social e esportivo. Contendo alojamentos com móveis multifuncionais para que atletas permaneçam durante o tempo estimado de competições locais, quando o evento finalizar, a

ideia é que o espaço seja utilizado para aulas de reforço, contraturnos escolares e alojamentos para eventos esportivos na cidade.

6. REFERÊNCIAS

Academia de Futebol - Palmeiras. Disponível em: https://www.palmeiras.com.br/academia-de-futebol-1/. Acesso em: 18 mai. 2025.

ACONTECE BOTUCATU. **Botucatu divulga edital para credenciamento de guias de turismo no município**. Disponível em: https://acontecebotucatu.com.br/cidade/botucatu-divulga-edital-para-credenciamento-de-guias-de-turismo-no-municipio/. Acesso em: 6 jun. 2025.

Alojamentos estão prontos para receber as delegações da Copa Votorantim Sub-15. Disponível em: https://www.votorantim.sp.gov.br/portal/noticias/0/3/9746/alojamentos-estao-prontos-para-receber-as-delegacoes-da-copa-votorantim-sub-15. Acesso em: 18 mai. 2025.

CIDADE BOTUCATU. **Turismo abre chamamento para cadastro e atualização de serviços e negócios turísticos**. Disponível em: https://www.cidadebotucatu.com.br/turismo-abre-chamamento-para-cadastro-e-atualizacao-de-servicos-e-negocios-turisticos/. Acesso em: 6 jun. 2025.

Do Sul, C. **Alojamentos para equipes da Copinha de Votorantim estão prontos**. Disponível em: https://www.jornalcruzeiro.com.br/esporte/alojamentos-para-equipes-da-copinha-de-votorantim-estao-prontos/ . Acesso em: 18 mai. 2025.

DOCOMOMO**. *Olympic Village · Finnish Architecture Navigator***. Disponível em: https://navi.finnisharchitecture.fi/olympic-village/. Acesso em: 5 jun. 2025.

FOGUERAL, F. **Botucatu detalha organização dos Jogos Regionais**. Disponível em: https://noticiasbotucatu.com.br/2024/06/19/botucatu-detalha-organizacao-dos-jogos-regionais/. Acesso em: 28 mai. 2025.

FOGUERAL, F. **Botucatu é campeã geral dos Jogos Regionais**. Disponível em: https://noticiasbotucatu.com.br/2024/07/14/botucatu-e-campea-geral-dos-jogos-regionais/. Acesso em: 28 mai. 2025.

GE. **Inter reinaugura CT das categorias base após quase seis meses de reforma; veja fotos**. Disponível em: https://ge.globo.com/rs/futebol/times/internacional/noticia/inter-reinaugura-ct-das-categorias-base-apos-quase-seis-meses-de-reforma-veja-fotos.ghtml. Acesso em: 5 jun. 2025.

GRANT, M. **Mirassol estreia na Série A com CT inspirado no Palmeiras**. Disponível em: https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/futebol/mirassol/mirassol-estreia-na-serie-a-com-ct-inspirado-no-palmeiras/. Acesso em: 23 mai. 2025.

HELSINKI CITY MUSEUM. **The 1952 Summer Olympics in Helsinki**. *City of Helsinki*. 2023. Disponível em: https://historia.hel.fi/en/kaannekohdat/20th-century/the-1952-summer-olympics-in-helsinki. Acesso em: 05 jun. 2025.

Laan van Spartaan / DP6 architectuurstudio. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/01-157683/laan-van-spartaan-slash-dp6-architectuurstudio. Acesso em: 8 jun. 2025.

LATIF, F. **Esteira da Nasa e R$ 50 milhões em melhorias: segredos do CT do Palmeiras**. Disponível em: https://www.uol.com.br/esporte/futebol/ultimas-noticias/2024/10/16/ct-do-palmeiras-de-r-50-milhoes-impressionou-selecao-brasileira.htm. Acesso em: 23 mai. 2025.

LEIS MUNICIPAIS. **Plano de zoneamento, uso e ocupação do solo – Botucatu/SP**. Disponível em: https://leismunicipais.com.br/plano-de-zoneamento-uso-e-ocupacao-do-solo-botucatu-sp. Acesso em: 6 jun. 2025.

LOUREIRO, C. **Prefeitura de Botucatu - SP**. Disponível em: https://www.botucatu.sp.gov.br/jogos-regionais-btu-2024. Acesso em: 22 mai. 2025.

MARCA, C. **Jornal Acontece Botucatu**. Disponível em: https://acontecebotucatu.com.br/esportes/cerimonia-marca-abertura-da-66a-edicao-dos-jogos-regionais-competicoes-comecam-hoje/. Acesso em: 22 mai. 2025.

MELEGO, T. **Botucatu é eleita sede dos Jogos Regionais de 2024 - Área 14**. Disponível em: https://www.area14.com.br/2023/07/17/botucatu-e-eleita-sede-dos-jogos-regionais-de-2024/. Acesso em: 22 mai. 2025.

NAVI – FINNISH ARCHITECTURE NAVIGATOR. **Olympic Village (1952)**. *2023*. Disponível em: https://navi.finnisharchitecture.fi/en/olympic-village/. Acesso em: 05 jun. 2025.

Novos alojamentos da APCEF SC / Pimont Arquitetura. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/944553/novos-alojamentos-da-apcef-sc-pimont-arquitetura. Acesso em: 07 jun. 2025.

Olimpíadas: as polêmicas em torno da Vila Olímpica de Paris - BBC News Brasil. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/articles/cpwdp5d0y1vo. Acesso em: 18 mai. 2025.

SALLES, E. **10 Pontos Turísticos em Botucatu E Arredores Que Você Não Pode Deixar De Ir**. Disponível em: <https://www.refugiosnointerior.com.br/blog/viajar/406/10-pontos-turisticos-em-botucatu-e-arredores-que-voce-nao-pode-deixar-de-ir>. Acesso em: 7 jun. 2025.

The New World of Multi-Sport Facilities | Recreation Management. Disponível em: https://recmanagement.com/articles/153657/new-world-multi-sport-facilities. Acesso em: 18 mai. 2025

XIA, C.; JIANG, M. ***Research on the Synergistic Development of Sports Facility Planning and Urban Health Promotion. Journal of environmental and building engineering*.** Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/386410543_Research_on_the_Synergistic_Development_of_Sports_Facility_Planning_and_Urban_Health_Promotion. Acesso em: 18 mai. 2025.

ZHU, Xudong et al**. *Barriers associated with the public use of sports facilities in China: a qualitative study. *BMC Public Health***. Disponível em: https://bmcpublichealth.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12889-023-16091-7. Acesso em: 18 mai. 2025.

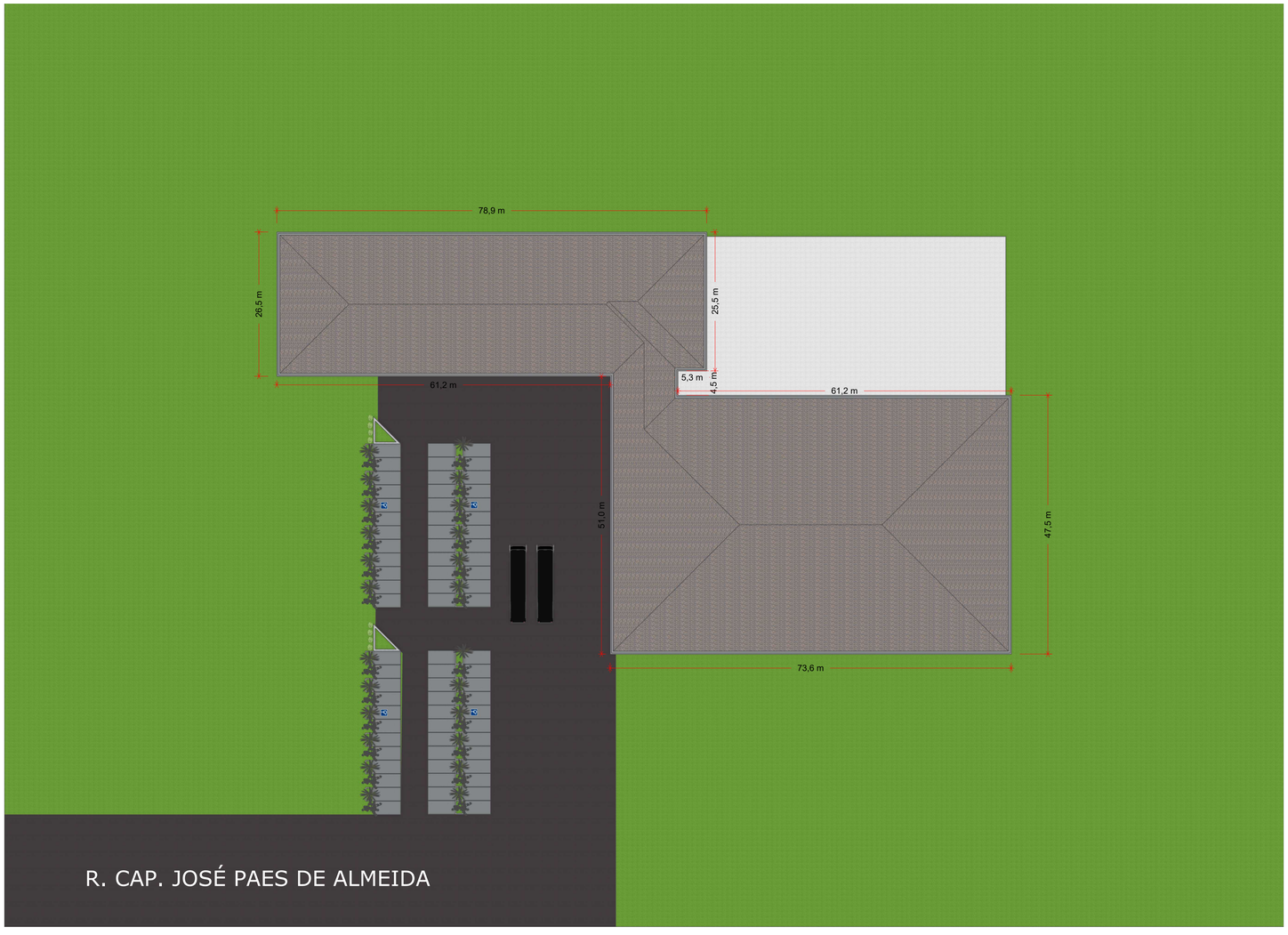
APÊNDICE A – Tabelas Complementares

Tabela A1 – Tipos de espaços necessários em habitações esportivas

CATEGORIA	ESPAÇOS	FINALIDADE
Habitação	Dormitórios, banheiros, lavanderia	Acolhimento e higiene dos atletas
Esporte	Quadras, salas multiuso, academia	Treinamento e preparação física
Social	Refeitório, convivência, auditório	Integração e atividades comunitárias
Acessibilidade	Rampas, elevadores, piso tátil	Inclusão universal
Apoio	Depósitos, administração, resíduos	Funcionamento do complexo

APÊNDICE B – Plantas, Cortes e Fachadas do Projeto Organização gráfica:

- C1 – Planta do térreo
- C2 – Planta primeiro andar
- C3 – Planta segundo andar
- C4 – Planta do terceiro andar
- C5 – Planta do quarto andar
- C6 – Cortes longitudinais e transversais
- C7 – Fachadas do edifício



IMPLANTAÇÃO
ESCALA: 1:500

TÍTULO: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO HABITAÇÃO COLETIVA PARA USO POLIESPORTIVO UTILIZANDO MÓVEIS MULTIFUNCIONAIS	
ALUNO: LUIZ HENRIQUE VALENÇA NOGUEIRA	
FACULDADE GALILEU	**PÁGINA:** 01



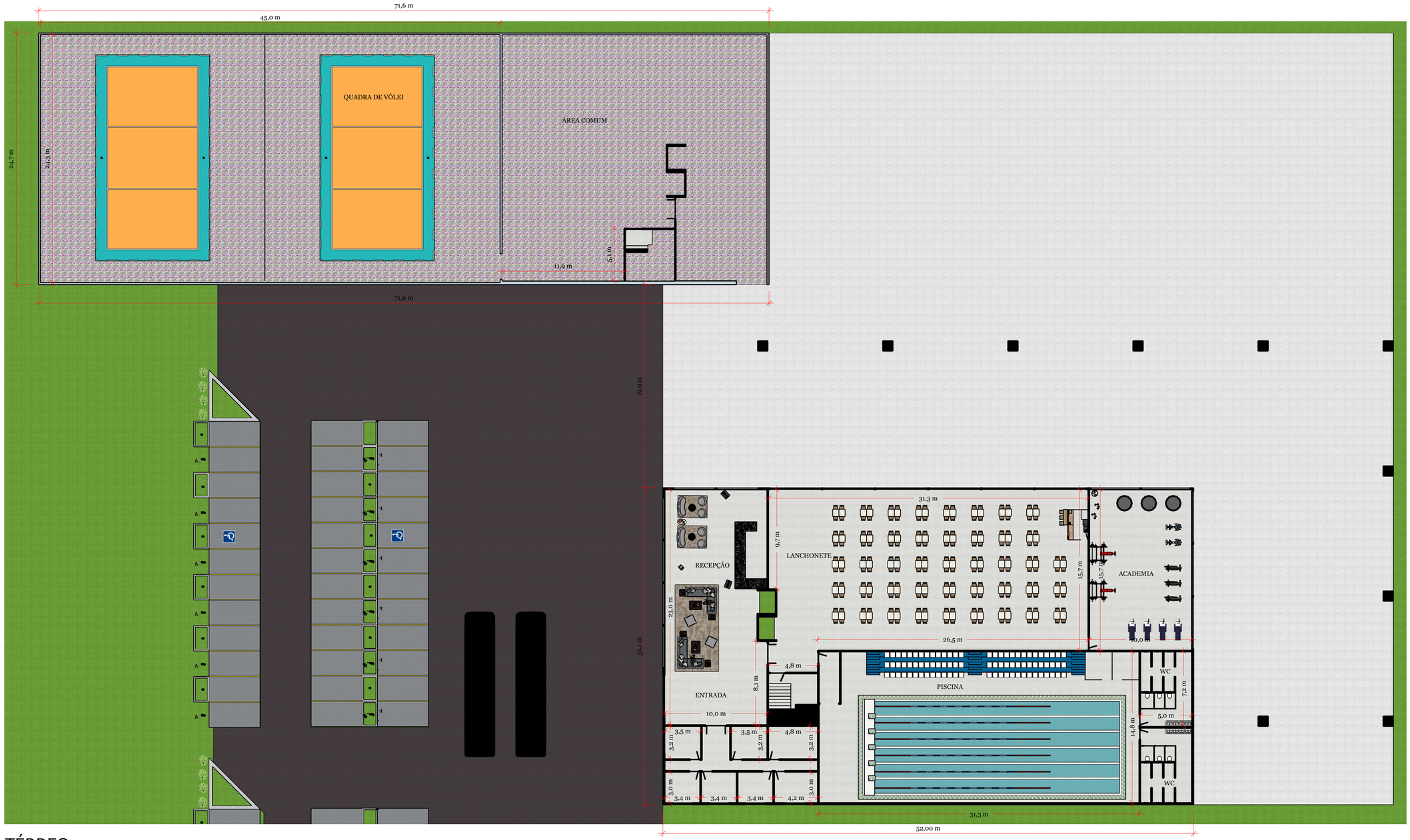
COBERTURA
ESCALA: 1:200

TÍTULO: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
HABITAÇÃO COLETIVA PARA USO POLIESPORTIVO UTILIZANDO MÓVEIS MULTIFUNCIONAIS

ALUNO: LUIZ HENRIQUE VALENÇA NOGUEIRA

FACULDADE GALILEU

PÁGINA: 02



TÉRREO
ESCALA: 1:200

TÍTULO: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
HABITAÇÃO COLETIVA PARA USO POLIESPORTIVO UTILIZANDO MÓVEIS MULTIFUNCIONAIS

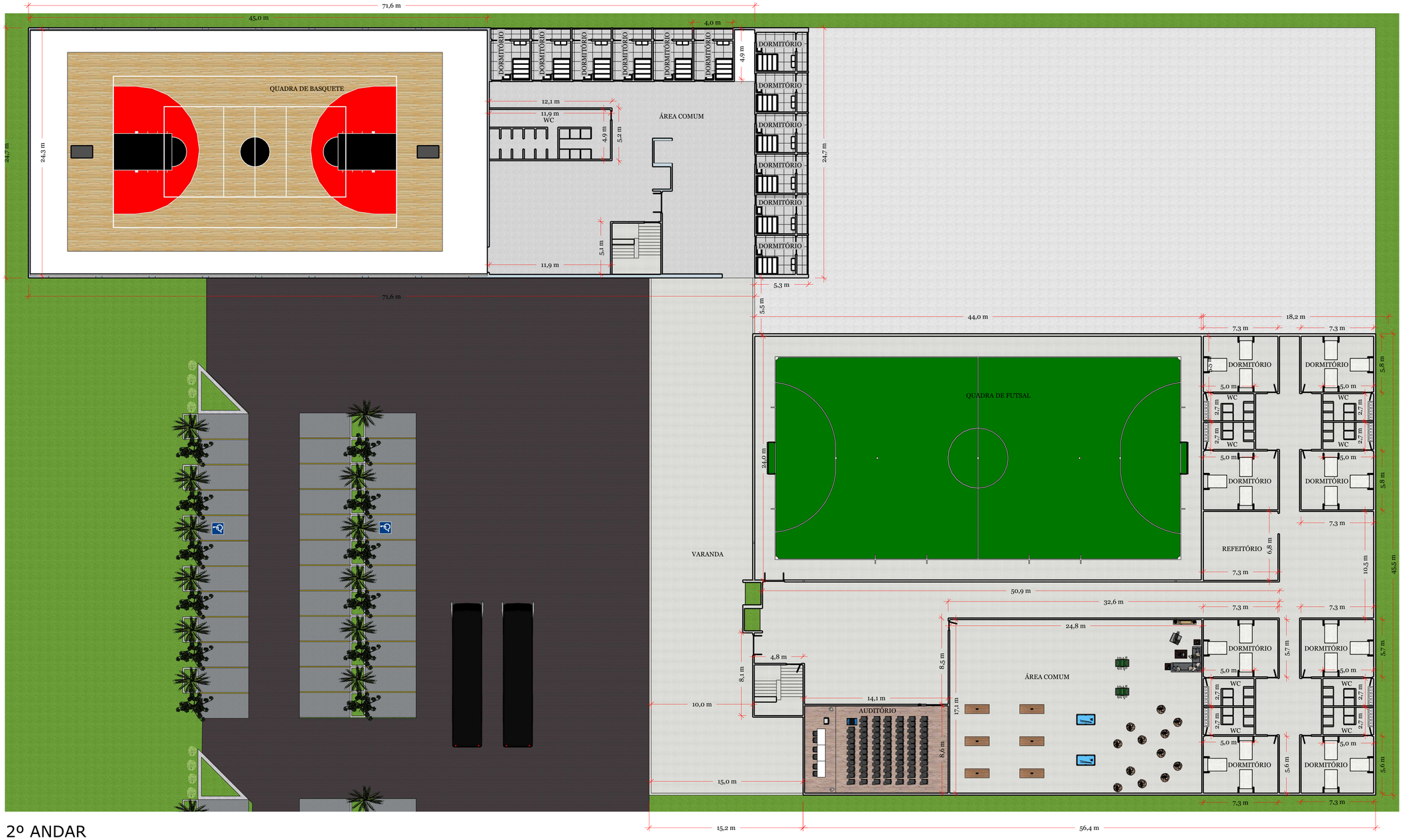
ALUNO: LUIZ HENRIQUE VALENÇA NOGUEIRA

FACULDADE GALILEU



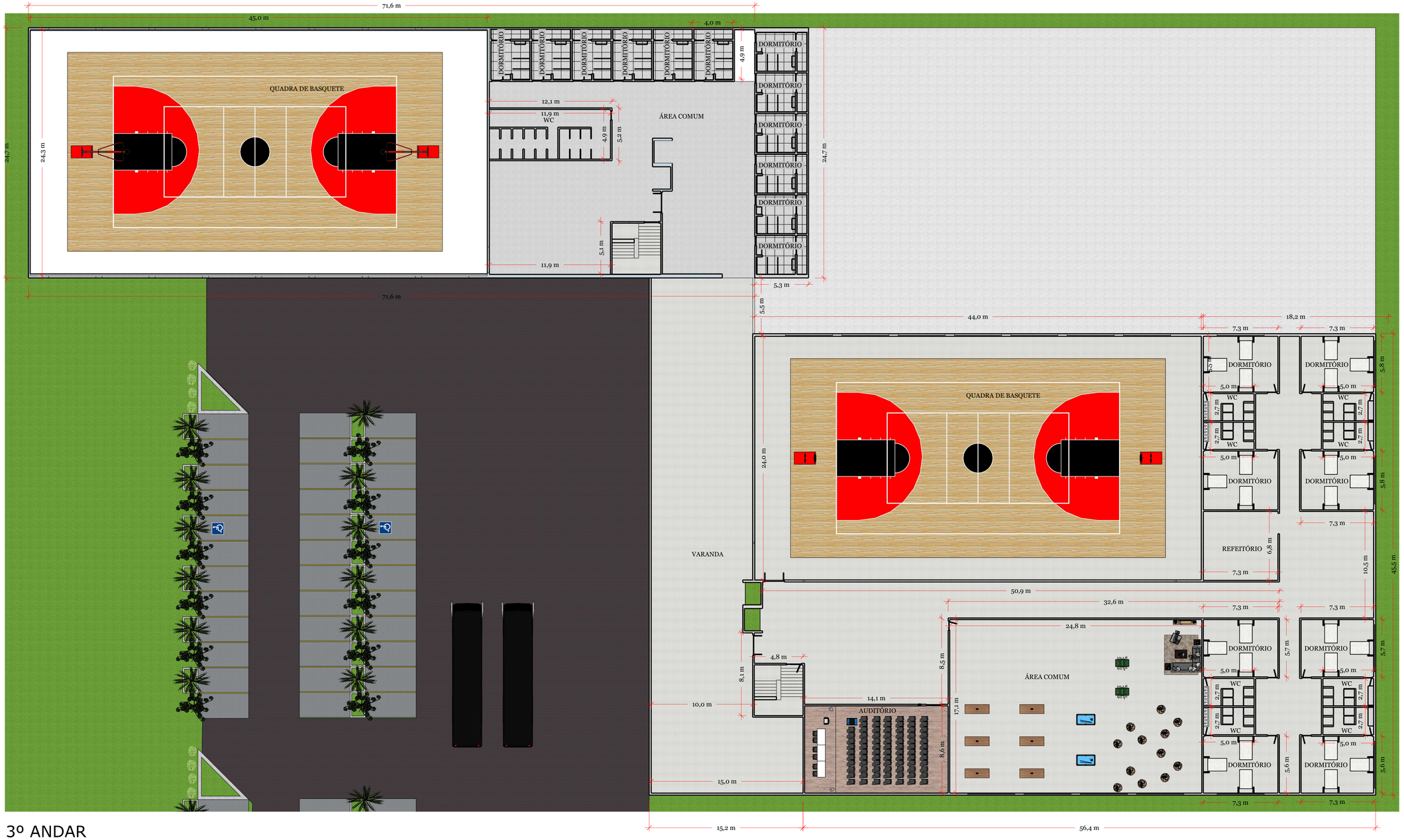
1º ANDAR
ESCALA: 1:200

TÍTULO:	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO HABITAÇÃO COLETIVA PARA USO POLIESPORTIVO UTILIZANDO MÓVEIS MULTIFUNCIONAIS
ALUNO:	LUIZ HENRIQUE VALENÇA NOGUEIRA
FACULDADE GALILEU	**PÁGINA:** 04



2º ANDAR
ESCALA: 1:200

TÍTULO: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO HABITAÇÃO COLETIVA PARA USO POLIESPORTIVO UTILIZANDO MÓVEIS MULTIFUNCIONAIS	
ALUNO: LUIZ HENRIQUE VALENÇA NOGUEIRA	
FACULDADE GALILEU	**PÁGINA:** 05



3º ANDAR
ESCALA: 1:200

TÍTULO: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
HABITAÇÃO COLETIVA PARA USO POLIESPORTIVO UTILIZANDO MÓVEIS MULTIFUNCIONAIS

ALUNO: LUIZ HENRIQUE VALENÇA NOGUEIRA

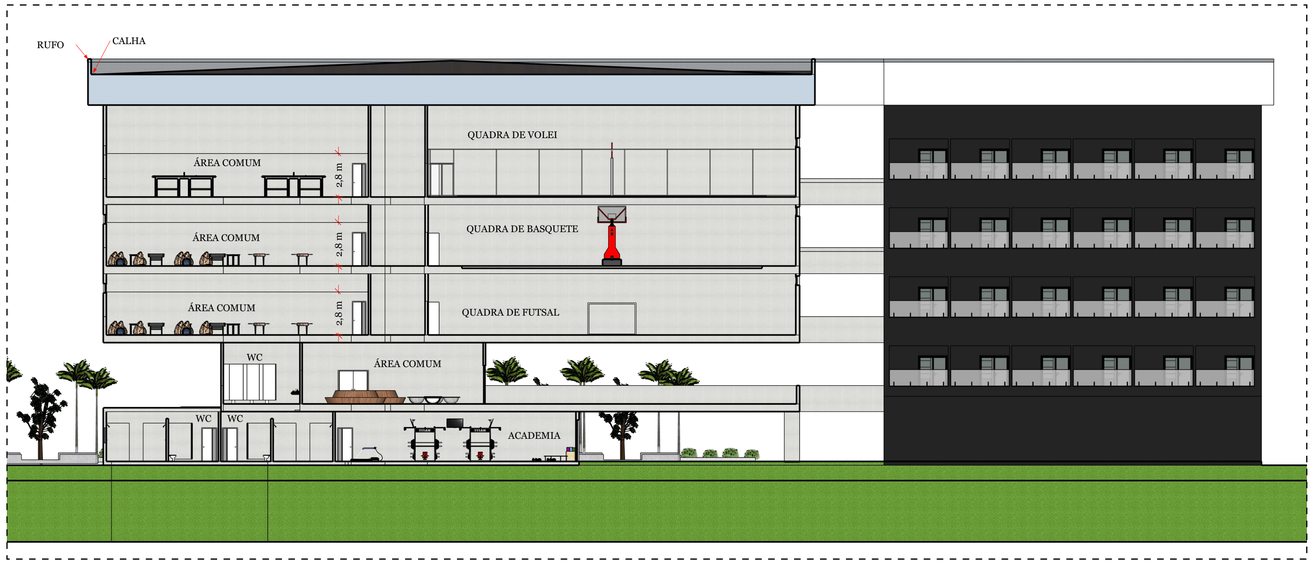
FACULDADE GALILEU

PÁGINA: 06

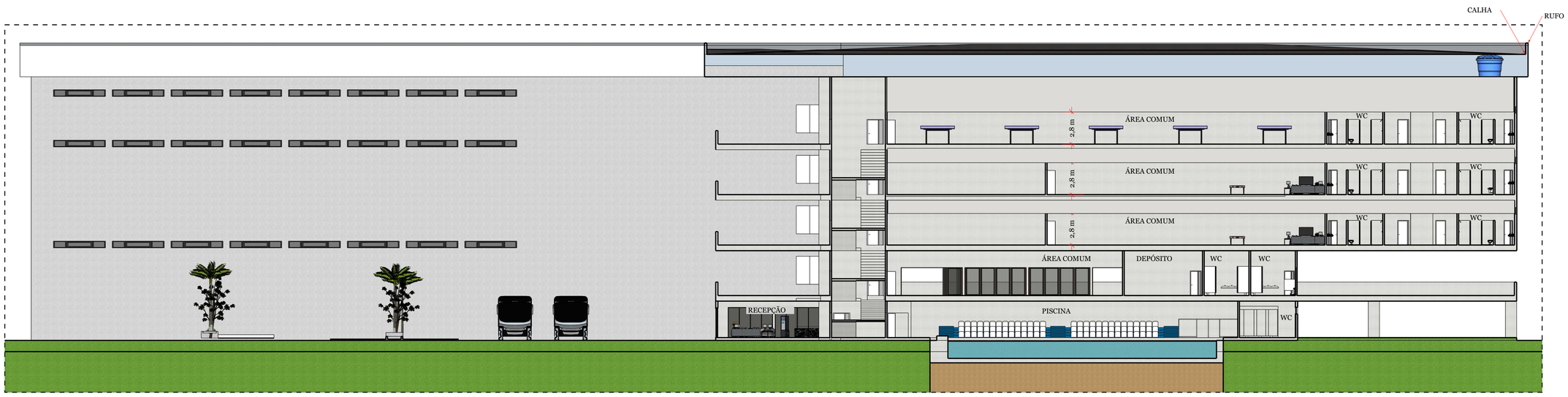


4º ANDAR
ESCALA: 1:200

TÍTULO: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO HABITAÇÃO COLETIVA PARA USO POLIESPORTIVO UTILIZANDO MÓVEIS MULTIFUNCIONAIS	
ALUNO: LUIZ HENRIQUE VALENÇA NOGUEIRA	
FACULDADE GALILEU	**PÁGINA:** 07



CORTE BB
ESCALA: 1:200



CORTE AA
ESCALA: 1:200

TÍTULO: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
HABITAÇÃO COLETIVA PARA USO POLIESPORTIVO UTILIZANDO MÓVEIS MULTIFUNCIONAIS

ALUNO: LUIZ HENRIQUE VALENÇA NOGUEIRA

FACULDADE GALILEU

MEMORIAL DESCRITIVO – HABITAÇÃO COLETIVA INTEGRADA AO USO POLIESPORTIVO E PRÁTICAS SOCIAIS NO PÓS-EVENTO

1. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

a) Nome do projeto: Habitação Coletiva Integrada ao Uso Poliesportivo e Pós-Evento
b) Localização: Rua Capitão José Paes de Almeida
c) Autor: Luiz Henrique Valença Nogueira
d) Orientadora: Prof. Beatriz Leite Antunes
e) Instituição: Faculdade Galileu – Curso de Arquitetura e Urbanismo

2. APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O presente memorial descritivo refere-se ao desenvolvimento de um conjunto de habitações poliesportivas multifuncionais, criado com uma infraestrutura híbrida que integra moradia, esporte, lazer e convivência comunitária em um único sistema arquitetônico. A proposta busca responder às demandas contemporâneas por espaços mais flexíveis, acessíveis e ativadores do bem-estar social. O foco central do projeto é a sinergia entre espaços esportivos e ambientes habitacionais, apoiada pelo uso de móveis multifuncionais capazes de otimizar áreas internas e permitir a transformação dos ambientes conforme as necessidades dos usuários.

3. PROGRAMA DE NECESSIDADES

O empreendimento contempla os seguintes ambientes:

- Recepção
- Piscina

- Área comum
- Área administrative
- Banheiros

- Academia
- Quartos
- Auditórios
- Salas comuns
- Quadras
- Cozinha

4. DIRETRIZES E PREMISSAS DE PROJETO

4.1. Multifuncionalidade

A flexibilidade é tratada como elemento estrutural. O conjunto habitacional se adapta à rotina dos usuários, incorporando espaços conversíveis e mobiliários transformáveis.

4.2. Incentivo à Prática Esportiva

A organização espacial integra instalações esportivas às áreas de convivência e circulação, estimulando atividade física e bem-estar.

4.3. Valorização do Lazer e do Convívio

Áreas comunitárias amplas incentivam relações sociais, fortalecendo a integração e democratizando o lazer.

4.4. Acessibilidade Universal

Todos os ambientes seguem normas técnicas para garantir autonomia e segurança.

5. SISTEMA CONSTRUTIVO

A edificação será executada em concreto armado, incluindo fundações

adequadas, pilares, vigas, lajes e alvenarias de vedação. Estruturas metálicas complementares poderão ser usadas conforme necessidade.

6. MATERIAIS E ACABAMENTOS

6.1. Paredes

Internas e externas com acabamento em cimento queimado.

6.2. Pisos

Pisos principais em porcelanato 1,20m x 1,20m. Nas áreas esportivas e na piscina, revestimentos adequados ao uso.

6.3. Cobertura

Telhas metálicas pela leveza e eficiência construtiva.

6.4. Esquadrias

Esquadrias metálicas ou de alumínio, permitindo ventilação e iluminação natural.

6.5. Mobiliário Multifuncional

Móveis retráteis e transformáveis, como camas embutidas, mesas expansíveis e divisórias móveis.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto propõe uma nova articulação entre habitação e esporte, criando espaços híbridos que promovem saúde, lazer, convivência e qualidade de vida. Este memorial poderá ser aprofundado em etapas posteriores de desenvolvimento técnico.