



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE PEDAGOGIA**

**BIANCA PAVONI OLIVEIRA**

**BRINCAR NA RUA: ENTRE MEMÓRIAS DE ADULTOS E PRÁTICAS INFANTIS**  
**NA ATUALIDADE**

**Florianópolis**

**2017**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE PEDAGOGIA**

**BIANCA PAVONI OLIVEIRA**

**BRINCAR NA RUA: ENTRE MEMÓRIAS DE ADULTOS E PRÁTICAS INFANTIS**  
**NA ATUALIDADE**

Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em Pedagogia, do Centro de Ciências da Educação, da Universidade Federal de Santa Catarina, apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Pedagogia. Orientação da: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Mônica Fantin.

**Florianópolis**

**2017**

**BIANCA PAVONI OLIVEIRA**

**BRINCAR NA RUA: ENTRE MEMÓRIAS DE ADULTOS E PRÁTICAS  
INFANTIS NA ATUALIDADE**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado à obtenção do título de Licenciada em Pedagogia e aprovado em sua forma final.

Florianópolis, 20 de novembro de 2017.

---

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> e Orientadora Mônica Fantin  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Gilka Girardello  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Me. Juliana Costa Muller  
Universidade Federal de Santa Catarina

*Dedico este trabalho aos meus pais, Marcos Tadeu Fernandes de Oliveira e Maria de Lourdes Pavoni Oliveira, no qual sem o apoio e confiança que tiveram em mim, eu não chegaria aqui.*

## AGRADECIMENTOS

No caminho da elaboração desde Trabalho de Conclusão de Curso - TCC houve obstáculos no qual eu não contava passar, e não foram poucos, que quase me fizeram adiar a finalização dele. Por conta disto em primeiro lugar tenho uma grande gratidão por minha orientadora **Professora Mônica Fantin** por aceitar me orientar de última hora, me apoiar em todos esses obstáculos em qual eu passei e compartilhar seus conhecimentos comigo. Também estou muito grata, a banca: **Profª Drª Gilka Girardello** e **Me. Juliana Costa Muller** que aceitaram avaliar meu trabalho e a paciência em esperara a conclusão do mesmo.

Agradeço também aos meus pais, **Marcos Tadeu** e **Mª de Lourdes**, que mesmo estando longe tiveram toda a paciência e tempo para me ajudar, em qualquer instante, em todos os momentos desta pesquisa. Aos meus tios, **João, Mauro, Fátima** e **Lúcia**, por me socorrerem num dos momentos mais complicados da minha vida e que foi fundamental para que eu mantivesse firme e forte na continuação da escrita das análises.

Muita gratidão pela **vida** que me levou até ao curso de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina, o qual me presenteou com uma grande amiga **Andressa Almeida**, que sempre me ajudou desde primeiro dia em que nos conhecemos, a qual não estaria aqui hoje se não fosse por toda sua ajuda tentando consertar “minhas trapalhadas” no caminho até o fim desta graduação.

## RESUMO

O presente trabalho busca refletir sobre o brincar na rua e os possíveis motivos de sua ausência em diferentes contextos da infância atual com o objetivo analisar as mudanças do brincar em diferentes gerações e nas práticas de brincar da atualidade. A pesquisa de cunho qualitativo foi desenvolvida com metodologia inspirada nas narrativas biográficas por meio de entrevistas com pessoas de uma mesma família e amigos da pesquisadora que viveram suas infâncias no interior e na capital de São Paulo. Destaca-se que nas três gerações o brincar na rua em estava bastante presente na vida dos entrevistados, e que as tecnologias eletrônicas e digitais começaram a ganhar mais destaque na infância das crianças a partir da 3ª geração. Como isso se percebe que o brincar mudou e que as crianças da sociedade contemporânea, em diversos contextos, parecem não brincar mais nas ruas nem ter tanto tempo para brincar como era no passado, mas demonstram motivação em busca de tempo e espaço adequado para se esta prática continue a fazer parte de suas vidas.

**Palavras-chave:** Brincar na rua; Memórias de Adultos; Crianças; Jogos Eletrônicos e Tecnologias.

## ABSTRACT

The present work seeks to reflect on the play on the street and the possible reasons for its absence in different contexts of the current childhood with the objective to analyze the changes of the play in different generations and the practices of play of the present time. The qualitative research was developed with methodology inspired by the biographical narratives through interviews with people of the same family and friends of the researcher who lived their childhoods in the interior and in the capital of São Paulo. It is noteworthy that in the three generations playing on the street was quite present in the lives of the interviewees, and that electronic and digital technologies began to gain more prominence in the childhood of children from the 3rd generation. As we can see, play has changed and that children of contemporary society in various contexts seem to no longer play in the streets or play as much time as they used to, but they demonstrate motivation in the search for adequate time and space for this practice to continue to be a part of their lives.

**Keywords:** Play in the street; Adult Memories; Children; Electronic games and technologies.

## **Lista de Figuras**

Figura 1 Município de Buri - foto tirada em 2017.....	26
Figura 2 Rua Timirim, São Paulo, foto tirada em 2017.....	27
Figura 3 Rua Timirim, São Paulo, foto tirada nos anos 90.....	28
Figura 4 Rua Timirim, São Paulo, foto tirada nos anos 90.....	28
Figura 5 Minha casa na Rua Timirim, São Paulo, foto tirada nos anos 90.....	29

## Sumário

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. O BRINCAR.....	12
3. BRINCAR E AS NOVAS TECNOLOGIAS.....	19
4. ANÁLISES DAS NARRATIVAS SOBRE O BRINCAR NA RUA.....	22
4.1 Tempo de Brincar.....	24
4.2 Lugar e Espaço.....	25
4.3 Interação.....	30
4.4 Transformações.....	32
REFERÊNCIAS.....	39
APÊNDICE.....	41



## 1. INTRODUÇÃO

A ideia de propor esta pesquisa surgiu a partir do documentário Tarja Branca<sup>1</sup> (RHODEN, 2014), que tive a oportunidade de assistir na disciplina de Educação e Infância V do curso de Pedagogia<sup>2</sup>. O documentário fez-me refletir sobre minha infância, etapa que não me faltou oportunidade de brincar com meus amigos e familiares. Ao assistir o documentário, percebi que vivi uma espécie de transição entre o brincar na rua e os jogos eletrônicos. A partir de um trabalho realizado nessa mesma disciplina, tive a ideia de entrevistar meus pais para saber “como era o brincar em épocas passadas, na minha época e como está sendo agora?”

Assim, decidi fazer estas entrevistadas com pessoas de minha própria família que passaram suas infâncias no interior e na cidade de São Paulo. A entrevista acabou se tornando uma conversa via WhatsApp e gravação de chamada telefônica, onde fomos relembrando e discutindo as semelhanças de nossas infâncias, tanto a infância na escola quanto no nosso cotidiano familiar. Desta forma vimos que com o tempo muitas coisas foram se perdendo, principalmente as brincadeiras na rua e os festejos culturais. Um ponto muito interessante da nossa conversa, sobre as brincadeiras na qual as crianças se entretêm e se divertem ao mesmo tempo em que aprendem, é que eram bastante praticadas na rua, essas brincadeiras eram passadas de um indivíduo para outro ou de uma geração a outra. Todos os entrevistados conheciam e brincavam com boa parte desses jogos tradicionais e percebemos muitas modificações não só nas regras como nas cantigas

Para Borba (2006, p. 38), “é interagindo com os outros, observando-os e participando das brincadeiras que vamos nos apropriando tanto dos processos básicos constitutivos do brincar, como dos modos particulares de brincadeira [...]”. E este aprendizado vai se modificando com o passar dos tempos, pois

A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Orientes brincaram de amarelinha de empinar papagaios, jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. (KISHIMOTO, 1993, p.15)

Recentemente, eu e meus pais, retornamos à vila onde passamos nossas infâncias, um

<sup>1</sup> TARJA Branca. Direção de Cacau Rhoden. Produção de Estela Renner, Marcos Nisti, Luana Lobo. Roteiro: Marcelo Negri. Música: André Caccia Bava. [s.i]: Juliana Borges, 2014. Son., color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Yls6vrqwtCg>>. Acesso em: 09 abr. 2016.

<sup>2</sup> A disciplina foi ministrada em 2015.2 pelo professor substituto Ingo Vargas na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

lugar que antes era cheio de crianças brincando e que hoje está completamente vazio. Na praça que ainda existe lá, que fica no meio de uma avenida do bairro, chamado pelos moradores de “rodela”, hoje tem mais árvores, entretanto ninguém brincando, ninguém empinando pipa, como era bastante comum em nossa infância.

Como diz no documentário Tarja Branca (Cacau Rhoden, 2014, Brasil), parece que “Brincar na rua ficou no passado”, pois atualmente, a maioria das crianças está em suas casas assistindo televisão, jogando videogame, navegando na internet e ou interagindo nas redes. Parece que hoje em dia há poucos espaços seguros para brincar ao ar livre.

No decorrer desta pesquisa, retomei alguns momentos de meu estágio obrigatório, no qual naquele momento não tinha me dado conta do desespero que as crianças tinham por brincar. A falta de tempo e a necessidade de brincar livremente se refletiam no intervalo das aulas dos alunos.

Diante disso, nossa **problemática de pesquisa** envolve as diferentes configurações entre a brincadeira na rua de épocas passadas e as brincadeiras praticadas pelas crianças na atualidade. Algumas hipóteses levantadas sobre o que levou as crianças de hoje a brincarem menos na rua são: o aumento da violência, as novas configurações da sociedade contemporânea que tem alterado os modos de brincar e de viver as infâncias nas cidades em relação a outras gerações, e as tecnologias como o videogame e outros brinquedos eletrônicos e digitais que estão cada vez mais ganhando e dominando a atenção das crianças de hoje.

Com **objetivo** de analisar as mudanças do brincar em diferentes gerações e nas práticas de brincar da atualidade, pretendemos entender até que ponto os jogos eletrônicos, digitais e outras práticas com as novas tecnologias estão contribuindo para que as crianças não brinquem mais na rua. Para tal, iremos fazer uma reflexão sobre quais as brincadeiras e modos de brincar que eram comuns no passado e o que está se perdendo com o tempo.

A fim de compreendermos as ações das crianças e de seu cotidiano atual, devemos retornar ao passado para enxergarmos os motivos das mudanças nos espaços e nos modos de brincar no presente. Sendo assim, essa pesquisa pretende buscar memórias do brincar na rua como uma prática comum nas infâncias dos adultos e relacionar com o brincar das crianças no contexto das novas tecnologias na atualidade, visando estabelecer conexões e distanciamentos sobre o brincar entre diferentes gerações de uma mesma família.

Desse modo, realizamos uma pesquisa qualitativa que se aproxima de “um estudo de caso” realizado com pessoas de uma mesma família, com idades entre 30 a 90 anos, sobre suas experiências de brincar na rua durante a infância a fim de perceber as transformações do brincar. Com inspiração na “pesquisa biográfica com narrativas intergeracionais” (SCHTZE,

2010, MUYLAERT, 2014, BRANDÃO, 2006), entrevistamos diversas pessoas de uma família.

As entrevistas biográficas com narrativas intergeracionais são importantes instrumentos para identificar aspectos do brincar na rua nos diferentes tempos e gerações, entretanto ao se fazer um estudo sobre as narrativas, para Schtze (2010, p. 211) “é certo que a história de vida está impregnada de forma marcante pelos modelos de análise e pelas interpretações do portador da biografia [...]”. Ou seja, cada portador da biografia interpreta sua própria história a partir do seu lugar e de suas vivências e narra suas experiências na entrevista.

Esse tipo de entrevista visa encorajar e estimular o sujeito entrevistado (informante) a contar algo sobre algum acontecimento importante de sua vida e do contexto social(1). Tendo como base a ideia de reconstruir acontecimentos sociais a partir do ponto de vista dos informantes [...] (MUYLAERT, 2014, p. 02).

Ao entrevistar pessoas de diferentes gerações, “além da dimensão temporal, o narrar também possibilita organizar discursivamente relações de causalidade. Procurando semelhança com a vida, a narrativa estabelece um tipo de causalidade [...]” diz Brandão (2006, p. 02). É com essas narrativas que podemos ter acesso às memórias, lembranças e também informações históricas a fim de resguardar e compartilhar algumas práticas culturais na sociedade atual a partir das subjetividades de cada um.

Como instrumentos da pesquisa, utilizamos a **entrevista narrativa e os registros**, além de conversas informais, como sugerem Ludke e André (1986). Elaboramos um roteiro de perguntas básicas, para que o decorrer a conversa fluísse de modo amigável e autêntico, sem uma ordem rígida sobre as perguntas norteadoras da conversa.

Dessa maneira, elaboramos um roteiro de perguntas-chaves para colher as informações necessárias para o desenvolvimento dessa pesquisa. Inicialmente situamos alguns dados dos sujeitos entrevistados e o local de sua residência na época de sua infância, pois é importante saber como era a geografia deste lugar para ter maior entendimento da cultura do local. Em seguida, as questões chaves buscavam saber aspectos sobre “Como foi sua infância”, “Tempo de brincar”, “Qual brincadeira mais marcou”, “Com quem costumava brincar” e entre outras perguntas para nortear a conversa e posterior análise sobre os diferentes tempos do brincar na rua.

As conversas em forma de entrevista foram feitas de modo natural e simples, para poder captar a real essência do brincar nas infâncias dos sujeitos dessa pesquisa e foram registradas em áudio. Posteriormente foram transcritas com auxílio de notas feitas durante a entrevista.

Vale esclarecer que algumas conversas foram realizadas por celular e/ou whatsapp.

Após a transcrição, os dados foram analisados a partir de temas que emergiram nas memórias de infância: tempo do brincar; lugar e espaço; interação; transformações. No relato, identificamos os sujeitos, a partir do primeiro nome, do grau de parentesco e respectivas idades de modo a situar a avó, filha e neta de uma mesma família. Também foram entrevistados o marido da filha e uma amiga da neta.

Este texto está organizado em três capítulos. O primeiro capítulo situa o brincar e sua importância para o desenvolvimento adequado das crianças. O segundo capítulo fala do brincar e as novas tecnologias, e as mudanças que promove na infância de hoje. E no terceiro capítulo analisamos aspectos das narrativas sobre o brincar na rua a partir da experiência de pessoas de uma mesma família. Por fim, algumas considerações finais.

## 2. O BRINCAR

Pensar no brincar e nas práticas infantis é muito importante para educação, para que professores e familiares compreendam que as crianças aprendem brincando sozinha ou em grupo, usando a imaginação e/ou seguindo as regras das brincadeiras e jogos. No passado, tinha-se mais tempo livre para as crianças brincarem, e não era preciso muito para que saíssem para brincar com seus amigos na rua. Empinar pipa, pular corda, amarelinha, brincar de pega-pega, carrinho de rolimã, bolinha de gude e muitos outros, não faltava brincadeira para a garotada, assim como é mostrado no texto de Fernandes Florestan (2004) *As “Trocinhas” do Bom Retiro*, que aborda principalmente as “trocinhas” (grupos infantis) que são formados para brincar, sobretudo a partir das vizinhanças nas ruas das cidades. Contudo, atualmente, **brincar na rua** só é possível em alguns bairros da cidade ou em algumas cidades pequenas. Nas cidades grandes, a realidade é bem diferente, por falta de espaço, segurança e excesso de movimento, o brincar na rua está se tornando uma prática cada vez mais escassa.

Ao abordar sobre o brincar na rua, é importante destacar que neste trabalho trata-se do brincar ao ar livre e praças, parques também são áreas que exploram bastante o lúdico das crianças.

Os jogos eletrônicos e as novas tecnologias, além de serem uma opção “bem mais atraentes” para algumas/muitas crianças, são uma opção mais prática tanto para os pais que querem manter seus filhos seguros, quanto para as próprias crianças que por conta do acesso à internet, acabam tendo uma quantidade imensurável de entretenimento e jogos, por isso, não é

de se estranhar vê-las grande parte do seu tempo livre em frente a uma tela. Assim, como podemos observar a partir dos dados da pesquisa do Centro de Estudos Sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação (CETIC) em 2016: 91% das crianças e jovens entre 9 à 17 anos responderam que possuem telefone celular com acesso a internet; 83% possuem acesso à internet em suas residências e dessas crianças 81% utiliza internet para pesquisas de trabalhos escolares, 78% para acessar as redes sociais, 74% para baixar aplicativos e somente 40% jogam on-line conectados com outros jogadores.(CETIC, 2016).

Ao questionar se as crianças de hoje possuem tempo suficiente para brincar, verificamos que a motivação para o brincar se reflete nas horas do recreio na escola, em que as crianças costumam comer rápido seus lanches para ganhar mais cinco minutos para brincar. Durante o curso, no estágio curricular realizado no Colégio Aplicação (CA), o intervalo das crianças era dividido em dez minutos para o lanche e vinte minutos para o recreio, ou seja, os alunos se alimentavam rápido ou nem comiam para ter mais tempo de brincar. Observamos também que elas também não tinham muito tempo para brincar fora da escola, por estarem em outras atividades como: fazer trabalhos escolares, assistir à televisão e acessar redes sociais ou fazer cursos extracurriculares como: estudo de outras línguas, natação, balé, futebol e entre outras atividades, tirando boa parte de seu tempo livre para brincar.

Apesar da prática de brincar na rua estará cada vez menos evidente na vida de muitas crianças, não temos a intenção de demonizar a televisão e o videogame como prática ruim, muito pelo contrário, acreditamos que é preciso estabelecer um equilíbrio entre todos os jeitos e lugares de brincar. Como argumenta Girardello sobre as multimídias, “para as crianças hoje recém-chegadas ao mundo, que não possuem essa perspectiva histórica, e que têm acesso fácil ao computador, ele é desde já primordialmente um brinquedo, ou um espaço onde se brinca.” (2005, p. 06). Há vários estudos que mostram os benefícios que os jogos eletrônicos e as tecnologias digitais podem proporcionar no desenvolvimento intelectual, afetivo e social das crianças.

As tecnologias e as constantes mudanças sociais que ocorrem em nossas vidas interferem e causam grandes mudanças nas práticas culturais, no entanto, na maioria das vezes isso não é visto/percebido por nós, pois não temos a real magnitude de onde nossos atos podem alcançar. Por conta disso, pesquisar as memórias do brincar na rua, no passado, é de suma importância para o sujeito histórico, pois aquilo que um recorda é diferente do que os outros lembram, mesmo que ambos tenham vivido na mesma situação. Por isso, estudar o passado é importante para compreendermos o presente e para que também possa ser recriado de alguma maneira, levando em consideração as mudanças ocorridas no tempo e nas

sociedades. Essas informações recolhidas só serão importantes no presente, se forem recriadas, questionadas, compreendidas e principalmente interpretadas e atualizadas conforme as diferentes culturas (BORBA, 2006, p.33).

Pesquisar o brincar na rua e suas diferentes infâncias vai muito além da simples curiosidade em conhecer como as pessoas brincavam antes, seus costumes, suas diversões e as diferenças encontradas, pois aprender sobre como as pessoas costumavam brincar na rua e como esse brincar veio se transformando é fundamental para entender o nosso momento atual. Além disso, para cada pessoa o “lugar” que se brinca ou brincava terá seu grau de importância. As histórias de quem brincava na rua podem nos ajudar a ter consciência de que também possuímos um papel nesse desenrolar do brincar, e que nossas atitudes, somadas a de outras pessoas podem interferir e modificar o rumo dos acontecimentos.

Desse modo, é importante discutir e refletir sobre o brincar na rua, os videogames e jogos digitais, situando seus benefícios para o desenvolvimento das crianças, a corporeidade, a imaginação e as interações que propiciam para entender suas proporções na vida das crianças.

Outro aspecto importante é entender por qual motivo os personagens infantis de filmes, de animação e outros programas infantis têm ocupado um lugar de grande destaque nas brincadeiras das crianças (meninos e meninas), evidenciando a importância da mediação da cultura da mídia nas nossas vidas. Afinal, muitos brinquedos eletrônicos e digitais estão sendo usados como um recurso por muitos pais e mães para manter as crianças em casa ou entretidas, enquanto precisam se ocupar de suas tarefas.

Com os avanços das novas tecnologias podemos ver que a preocupação dos desenvolvedores de programas e jogos com os sedentarismos e isolamento das pessoas, particularmente das crianças. O primeiro sinal a esse respeito pode ser visto com o lançamento do console da Microsoft Xbox 360 em 2005 e do Xbox One em 2013. Outro console lançado foi o Nintendo Wii em 2006, Wii U em 2011 e agora Nintendo Switch em 2017, que proporciona às pessoas a praticarem diferentes tipos de esportes dentro de sua casa. Em 2016 foi lançado um aplicativo/jogo para celular, Pokemon Go, que fez as pessoas saírem nas ruas a procura de pokémons para “chocarem seus ovos” a partir de determinado quilômetro andado. Diante disso, podemos nos perguntar até que ponto esses jogos estão propiciando novamente um brincar na rua.

Na visão de Fantin (2000), o brincar é entendido como linguagem, desenvolvimento infantil e objeto sociocultural de conhecimento.

Entendido o brincar como atividade universal encontrado nos diferentes grupos humanos em diferentes períodos históricos e estágios de desenvolvimento econômico, diversas modalidades lúdicas não existiram em todas as épocas e também não permaneceram imutáveis através do tempo. Como toda atividade humana, o brincar também se constitui pela interação de vários fatores presentes em determinados contextos históricos e são transformados continuamente pela própria ação dos indivíduos e por suas produções culturais e tecnológicas. (FANTIN, 2000. p. 13)

Em diferentes condições de infâncias, o brincar é uma prática “natural” das crianças, pois eles aprendem a brincar, brincando. Por conta disto, brincar é essencial para o seu desenvolvimento, para apropriação das formas humanas de comunicação e para o conhecimento da sua realidade social. Borba (2006, p. 35) afirma que:

os estudos da psicologia baseados em uma visão histórica e social dos processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. [...] o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. Tal concepção se afasta da visão predominante da brincadeira como atividade restrita à assimilação de códigos e papéis sociais e culturais, cuja função principal seria facilitar o processo de socialização da criança e a sua integração à sociedade.

O brincar é entendido como, “[...] uma palavra estreitamente associada à infância e as crianças” (BORBA, 2006, 34). Entretanto ainda é visto por muitas pessoas como perda de tempo, já que é considerada uma atividade oposta ao trabalho que não gera resultados produtivos para o mundo do trabalho (BORBA, 2006, p.35). No entanto, o brincar não é um tempo perdido, porque a criança aproveita aquilo que já conhece e recria novas possibilidades. “A brincadeira é um espaço de “mentirinha”, no qual os sujeitos têm o controle da situação” (BORBA, 2006, p. 37), e por conta disso as crianças aprendem ao brincar, quando interagem, participam e observam as novas possibilidades para resolução de problemas.

Por tudo isso, o direito ao brincar é assegurado por lei, como consta na A Declaração dos Direitos da Criança (1959), nos artigos 4 e 7, que se confere ao direito à alimentação, recreação, assistência médica e a ampla oportunidade de brincar e de se divertir. Também é encontrado no Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA no Artigo 16 que menciona o direito de brincar, praticar esporte e divertir-se.

Toda criança brinca, pois é a sua essência de ser. Brincar está interligado a infância da criança, nesse sentido, não pode deixar de pensar no conceito de infância, que na maioria das vezes é vista, erroneamente, como algo universal para todas as crianças. Como afirma Kramer

(2006, p. 17) “[...] precisamos considerar o contexto, as condições concretas em que as crianças estão inseridas e onde se dão suas práticas e interações.” Ou seja, uma vez que cada criança possui um determinado tipo de infância, vários fatores podem levar a este tipo de situação, como o seu próprio cotidiano familiar e sociocultural em que está inserida.

Diferentes condições de infâncias sempre existiram, dado que a infância de hoje não é igual a de ontem. Assim, um determinado sujeito fará um relato diferenciado sobre sua infância, mesmo se este estiver numa cultura similar de outro sujeito. Este terá uma visão diferenciada, pois cada pessoa possui seu jeito de observar, de viver e de avaliar o mundo ao seu redor. Podemos perceber essas diferentes infâncias na pesquisa de Fantin:

E algumas “falas” dos pais entrevistados traduzem um pouco a infância e o brincar associados e determinados pelas suas condições de vida, pois em nossa cultura o universo infantil envolve basicamente três grupos de atividade - o brinquedo, a escola e o trabalho. E dependendo das características sócio-culturais, as atividades infantis podem ou não ser mutuamente exclusivas, em função daquelas condições. (FANTIN, 2000, p.169)

Neste mesmo texto a autora traz relatos dos pais das crianças afirmando que seus filhos deixam de brincar para assistir televisão, que passam mais tempo em frente da TV, pois seu filho não tem com quem brincar. Diferente de alguns anos atrás em que as crianças se encontravam nas ruas para brincar, hoje o brincar foi se transformando.

Considerando o brincar como atividade universal encontrada em diferentes grupos humanos e em diferentes períodos históricos, diversas modalidades lúdicas não existiram em todas as épocas e nem permaneceram imutáveis através dos tempos. Como toda atividade humana, o brincar se constitui pela interação de vários fatores presentes em determinados contextos históricos e é transformado continuamente pela própria ação dos indivíduos e por suas produções culturais e tecnológicas. (FANTIN, 2006, p. 02)

Visto que o brincar, sempre esteve presente no cotidiano desses sujeitos de pouca idade, suas brincadeiras perpassam de geração a geração, sofrendo alterações bastante significativas, por razões de mudanças culturais, sociais e avanços tecnológicos.

[...] na atualidade, vivenciamos que as brincadeiras, principalmente as clássicas, as tradicionais, transmitidas de geração em geração, estão secundarizadas ou até esquecidas, devido ao avanço das tecnologias, dos jogos eletrônicos, os videogames, computadores, celulares, tablets, entre outros. (CHAVES, 2014, p. 20)

Essas mudanças sociais, às vezes causam perdas de brincadeiras e atividades culturais que eram comuns no passado. Um bom exemplo disso que podemos observar em nosso



próprio contexto social, na região sul, são as festas juninas que antes eram realizadas nas ruas nos bairros, hoje são realizadas praticamente só nas escolas, e quando ocorrem fora do ambiente escolar, são festas sem as danças tradicionais e para público jovem e adultos. O mesmo acontece com o carnaval, onde quase não temos mais marchinhas e samba tocando, e sim as músicas mais “populares” do momento, independentemente de seu ritmo, para o público alvo jovem e adulto. Ou seja, certas atividades e práticas culturais parecem estar perdendo o seu real sentido. Escolhemos esses dois eventos culturais como exemplo de acontecimentos populares que são muito ricos para as crianças de hoje, por possuírem interações com várias pessoas diferentes e muitas brincadeiras ao ar livre e nas ruas. Essas mudanças sociais vão muito além das novas tecnologia, como venho abordando neste trabalho. A ausência de políticas públicas sobre a garantia de espaços públicos adequados e seguros para que se preservem essas atividades culturais, mostra a falta de interesse social sobre a cultura do brincar e da memória.

Com isso, podemos perceber que as infâncias das crianças estão sofrendo grandes modificações, parecem estar cada vez mais curtas, já que as sociedades estão promovendo mudanças que levam as crianças a brincarem cada vez menos por conta de diversos motivos, entre eles, a falta de tempo e ausência de certas brincadeiras tradicionais.

Podemos ver o quão importante é para as crianças ter essa oportunidade de acesso à cultura do passado no texto de Fantin:

Além de colocar a criança em confronto com os valores da sociedade antiga e atual, reviver certas brincadeiras tradicionais também significa pensar na utilização educativa deles. Certas brincadeiras tradicionais hoje possuem significados que podem ser apresentados sob a forma de antologias, e representam um instrumento prático para ser usado no trabalho de educadores com as crianças. (FANTIN, 2006, p.03)

Brincar traz muitos benefícios para o desenvolvimento pleno das crianças, proporciona inúmeras memórias que serão levadas como aprendizado e lembranças de sua própria história. Segundo Silva e Santos (2009):

As brincadeiras são universais, estão na história da humanidade ao longo dos tempos, fazem parte da cultura de um país, de um povo. Achados arqueológicos do século IV a.C., na Grécia, descobriram bonecos em túmulos de crianças. Há referências a brincadeiras e jogos em obras tão diferentes como a Odisséia de Ulisses e o quadro jogos infantis de Pieter Brughel, pintor do século XVI. Nessa tela, de 1560, são apresentadas cerca de 84 brincadeiras que ainda hoje estão presentes em diversas sociedades. (SILVA e SANTOS, 2009, p. 08)

Somos sujeitos históricos. O ser humano sempre brincou e aprendeu sobre a vida

brincando. Pipa, amarelinha, polícia e ladrão, elástico, castelo de areia, casinha, super-heróis, bolinha de gude... são brincadeiras que nos remetem a infância e nos levam a refletir sobre a infância contemporânea (BORBA, p. 33), pois a brincadeira das crianças tem mudado bastante ao longo de anos. Nessas mudanças do brincar,

sabemos que a história do adulto depende de sua história de infância e embora a experiência dos adultos relacionada às brincadeiras envolva certo saudosismo da infância, é qualitativamente diferente da experiência das crianças de hoje, que já nascem num mundo midiático vivendo com naturalidade diferentes formas de relação com a tecnologia que não tínhamos em nosso tempo de criança. (FANTIN, 2006, p.03)

A infância de ontem é imensuravelmente diferente da atual, pois o que interessava as crianças antigamente parece não interessar às crianças de hoje, sobretudo por conta dos avanços tecnológicos cada vez mais frequentes, que também mudam os brinquedos e as brincadeiras. É fato que a tecnologia sempre existiu e influenciou no modo de vida das pessoas, independentemente de seu tempo vivido, mas cada um tem sua maneira de interpretar essa relação com as tecnologias.

Em relação ao espaço do brincar, que tradicionalmente se dava na rua, houve um recuo: brincar na rua é um risco; dentro de casa, o espaço é muito limitado. Alternativamente, os condomínios dos apartamentos têm surgido como um novo espaço de jogo infantil e troca entre as crianças, na escola, no pátio são a principal “testemunha” do jogo infantil; no clube, espaço privilegiado de algumas poucas crianças, o lúdico tem mais chance de acontecer. (FRIEDMANN, 1996, p.15)

Atualmente, as crianças de grandes metrópoles, não brincam mais na rua, somente nas escolas e durante o recreio, praças espalhadas pela cidade ou parquinhos de condôminos do prédio em que mora. São nesses lugares que seus pais sentem seguros para deixarem seus filhos livres para brincar como quiserem, pois o aumento da violência e o trânsito nas cidades mudou totalmente a rotina do brincar da maioria das crianças de hoje (EUGENIO, 2015).

Essas alterações do espaço urbano têm consequências na preparação física das crianças, como a falta de movimento, e favorece condições como o aumento do peso e dificuldades em lidar com situações de risco. As crianças que não experimentam, que não se arriscam um pouquinho, podem mais tarde sofrer com isso. Talvez não desenvolvam as capacidades motoras adequadamente, não tenham equilíbrio, agilidade e poder de negociação para se safar dos desafios e problemas da vida real adulta. (EUGENIO, 2015, p. sn)

Assim como Eugênio diz, brincar na rua é o melhor lugar para se conhecer sua cidade e cultura do lugar, além de proporcionar interação com indivíduos de todas as idades e

desenvolver de maneira saudável a corporeidade das crianças. Pois as crianças aprendem através das experiências vivenciadas ao brincar na rua. Afinal, como o autor argumenta, “uma simples brincadeira de roda permite experimentar emoções e sensações, sentir o toque dos outros nas mãos favorece o sentimento de pertencimento à um grupo, a uma comunidade.” (2015, p.04). E como esse sentimento de pertencimento pode estar presente no brincar com as novas tecnologias? Este contexto é complexo, pois em se tratando de sentir o toque dos amigos como pertencimento a um grupo, ao desligar a máquina em um grupo virtual talvez se desliga também esse desejo de pertencer a um grupo, que é o que mantém muitas crianças presas na tecnologia.

### **3. BRINCAR E AS NOVAS TECNOLOGIAS**

Na sociedade do consumo, cada vez mais a mídia investe nesses pequenos consumidores, criando personagens e desenhos para que eles não tirem os olhos da TV e que consumam seus diversos produtos. Isso contribui para que diminua drasticamente a rotina de brincar na rua, pois as crianças “se trancam dentro de casa” com brincadeiras que pouco estimulam movimentos e exercícios físicos. Muitas já não sabem jogar em equipe e perdeu aquela capacidade criativa de brincar livremente, tal como era comum há anos atrás e que permanece na memória das gerações.

Essa lembrança de um ambiente criativo de histórias e repertórios que não mais existem nos faz pensar sobre a origem do repertório de nossa imaginação atual. Se não tem mais lobisomem, feiticeira, etc., tem outros seres (não) tão fantásticos que a mídia, principalmente a televisão, cria e nos traz. Se possui a mesma magia dos causos ao redor da fogueira é bastante duvidoso e questionável, pois os tempos são outros. As coisas se transformam e é difícil atribuir uma escala de valores dizendo o que é melhor, pois somos suspeitos em potencial por termos vivido a infância naquela época. (FANTIN, 2000, p. 174)

Como a citação diz, não podemos associar a infância do passado como a melhor e ideal para todas as crianças no mundo. Os tempos são outros e as novas tecnologias como videogame, jogos virtuais e brinquedos eletrônicos e digitais não são ruins em si, e dependendo do tempo de uso e se for utilizado com moderação, na dose certa e momento certo, pode cumprir um importante papel.

Entretanto, atualmente podemos perceber uma “preocupação” dos desenvolvedores de jogos eletrônicos com o grande isolamento e sedentarismo que as pessoas estão vivendo atualmente. Como por exemplo, o Xbox 360 e Xbox One, ambos da Microsoft, que

desenvolveu para esses consoles o sensor de movimento Kinect. Tive a oportunidade de observar este jogo tão amado pelas crianças em meu estágio obrigatório quando os alunos iam à brinquedoteca, e era um dos jogos mais disputados, no qual podiam dançar a música que quisessem,

A tecnologia do Kinect permite que os jogadores interajam livremente com os jogos de videogame, sem ter a necessidade de ter o controle em mãos, ou seja, apenas através dos movimentos do próprio corpo. Este dispositivo foi considerado uma inovação, principalmente pelas tecnologias já utilizadas pelos concorrentes, como o Wii da Nintendo. (in. SIGNIFICADOS, 2017)

No caso desse videogame, o corpo do sujeito se torna o controle da ação do jogo, enquanto a Nintendo Switch ainda necessita de um controle. Este console da Nintendo você pode tanto jogar na rua com ele quanto jogar em casa normalmente. E em 2016 foi lançado o jogo Pokémon Go, desenvolvido pela empresa Niantic, é um jogo virtual específico para celulares, que remete a três possíveis gerações e faz com que as pessoas saiam de suas casas para jogá-lo. Trata-se de um jogo para celular todo baseado no desenho anime Pokémon, que faz as pessoas saírem com seu celular para caçar Pokémon e chocar os ovos para obter novos bichinhos.

Mas o que atrai tanto a atenção das crianças de hoje no videogame e outros jogos eletrônicos? Existem diversas respostas para esse encantamento por jogos eletrônicos, uma delas é simplesmente por se tratar de um jogo,

uma situação imaginária em que a criança assume ou representa papéis utilizando-se de objetos substitutos em que representam as interações presentes na sociedade orientadas por certas regras que são combinadas pelas próprias crianças que possuem o controle do jogo” (FANTIN, 2014, p. 199).

Assim, com os videogames o jogo se torna mais dinâmico e reforça o imaginário do faz-de-conta.

Podemos observar na atualidade que as mídias estão cada vez mais presentes no cotidiano da sociedade contemporânea, e interfere bastante no universo lúdico das crianças. Como explica Tavares (2016, p. 36)

o que diferencia uma geração de outra não é somente a faixa etária, mas, principalmente, os conteúdos que cada uma delas simboliza. A autora explica que os jogos eletrônicos “representam para a cultura lúdica infantil e juvenil não só o que há de mais moderno e inovador em matéria de diversão eletrônica. Também aparentam ser a expressão cultural do processo de mundialização (...)”.

Os videogames são, de acordo com esta autora, símbolos de uma geração globalizada, sem

apego a tradições regionais e para a qual o lúdico está desterritorializado. Podemos perceber que as tecnologias estão sempre em evolução, com o objetivo de despertar a atenção de seus consumidores. Conseqüentemente, como afirma Chaves (2014, p. 10) “Com a popularização do uso da tecnologia cada vez mais avançada e o avanço da economia brasileira, as crianças passaram a almejar novos tipos de presentes e os pais, para compensar a ausência, acabam cedendo aos caprichos dos filhos.” Entretanto não podemos deixar de frisar que, as novas tecnologias não são exclusivamente as causas nas mudanças no modo de brincar das crianças de hoje. É importante destacar que diversas pesquisas constataam certas mudanças nas práticas do brincar ao lado de outras que permanecem

Mesmo numa sociedade altamente tecnificada, onde os aparelhos eletrônicos determinam cada vez mais as relações das pessoas entre si e com a própria tecnologia, as crianças continuam brincando. Ainda que o tempo de lazer de milhares de crianças esteja sendo “concebido e manipulado” pela indústria do brinquedo e pelo consumismo exacerbado, as crianças continuam brincando. Apesar de determinantes sociais específicos que se refletiram também nas mudanças das relações sociais infantis onde o brinquedo substituiu, em certa medida, os jogos e brincadeiras junto à natureza e apesar das inúmeras mudanças ocorridas na família (sobretudo urbana), onde a rua deixou de ser o lugar de reunião de crianças que participavam das mais diferentes brincadeiras, as crianças continuam brincando. (FANTIN, 2006, p. 09)

No entanto, outro fato que observamos e que pode também ser motivo para a diminuição do brincar na rua, é pautado no argumento de Rodrigues (2009, p.23):

Acredita-se também que o alto índice de violência das grandes cidades privou muitas crianças de brincarem nas ruas. O trânsito dos carros aumentou, a velocidade em que percorrem as ruas também se tornou elevada. Os ataques repentinos dos traficantes contra os cidadãos civis e militares. Todos esses fatores influenciaram para que o espaço do brincar se tornasse reduzido. (RODRIGUES, 2009, p. 23)

Desse modo, há outros fatores que prejudicam a permanência da prática de brincar na rua que são: as estruturas e mobilidade das cidades, que com isso proporcionou o aumento da violência, fazendo com que muitas famílias tenham total preferência para que seus filhos brinquem em casa. Por essa razão, Rodrigues (2009, p. 20) afirma que: “Nesse contexto, o mundo contemporâneo, marcado pela falta de espaço nas grandes cidades, pela pressa, pela influência da mídia, pelo consumismo e pela violência acabam se refletindo na forma como as crianças brincam”.

Ou seja, se as brincadeiras das crianças contemporâneas estão fortemente relacionadas aos personagens criados pela Disney e outros, e sagas de videogame e se esquecendo das

brincadeiras de rua, as novas tecnologias e a criação de novos personagens fictícios infantis, acabam se tornando uma válvula de escape dos pais, para manter seus filhos seguros em suas casas.

Nesse sentido, é importante assegurar espaço para todos tipos de brincadeiras, locais para isso e tempo, tanto para as crianças quanto para seus pais poderem levar seus filhos para brincar. Podemos usar as tecnologias em casa e também podemos levar e deixar as crianças brincarem nas ruas e nos parques/praças.

#### **4. ANÁLISES DAS NARRATIVAS SOBRE O BRINCAR NA RUA**

As mudanças que ocorrem em nossa sociedade contemporânea são tantas que é preciso entender o conceito de geração, para melhor entendimento das análises desse trabalho. “Vivemos ainda um momento em que a reconstrução das trajetórias sociais das gerações anteriores torna-se imprescindível para a análise e compreensão das ações coletivas empreendidas pelas novas gerações, bem como dos desafios que as mesmas enfrentam.” (MOTTA; WELLER, 2010, p. 01). Essas reconstruções das trajetórias das diferentes gerações são de suma importância para compreendermos o processo de “evolução” das sociedades atuais.

No caso deste trabalho buscar entender as mudanças e/ou perdas das práticas do brincar na rua com o tempo a partir de memórias e narrativas em diferentes gerações. Neste sentido,

o termo gerações tornou-se popular na denominação de manifestações culturais ou políticas (geração hip-hop; geração caras pintadas) ou de desenvolvimentos tecnológicos (geração Y; geração Net), atribuídos sobretudo pelos meios contemporâneos de comunicação. No entanto, muitos estudos são desenvolvidos a partir de uma perspectiva que contempla uma determinada geração de forma isolada, como uma espécie de unidade desconectada de outras gerações e de seu tempo histórico. (MOTTA; WELLER, 2010, p. 01)

Definir o conceito de geração pode ser uma tarefa muito complexa, pois podíamos dizer que novas gerações eram formadas a cada 25 anos. Mas ao pensarmos, por exemplo, que uma pessoa que nasceu em 2000 e outra em 2010 possam pertencer à mesma geração, na atualidade pode parecer estranho, por conta dos inúmeros avanços tecnológicos que ocorrem hoje em dia, diz Jordão (2016). Ou seja, se antes as gerações levavam um determinado tempo para serem mudadas, hoje, graças aos constantes avanços tecnológicos e as mudanças que

promovem na vida das pessoas com o passar dos anos, para alguns estudiosos as gerações se modificam aproximadamente num período de 10 anos.

Para entendermos todas essas mudanças no modo de brincar das crianças no mundo contemporâneo realizamos entrevistas com três gerações diferentes - entendidas como mudanças estabelecidas entre 25-30 anos de uma geração para outra -, de uma mesma família que viveu suas infâncias no estado de São Paulo, sobre brincar na rua. A escolha da família foi feita a partir da proximidade com a experiência da pesquisadora. Uma família e vizinhança que pertence à classe média, onde o pai trabalhava como comerciante e a mãe como costureira e dona de casa.

O roteiro da conversa foi baseado em questões sobre o brincar na rua a partir da infância de cada um. A entrevista da *1ª geração* foi realizada com minha vó, de 92 anos de idade, nasceu no ano de 1925 e passou sua infância no interior de São Paulo, no município de Buri. As entrevistas da *2ª geração* foram feitas com meus pais, dando mais suporte para obter maiores informações para comparar e discutir sobre suas infâncias e brincadeiras: a primeira entrevista foi com minha mãe, filha mais nova da entrevistada da 1ª geração, que possui 59, nascida no ano de 1958 na cidade de Buri; a outra foi com meu pai, 59 anos, que nasceu no ano de 1958 em Minas Gerais, mas passou maior parte de sua infância na capital de São Paulo. Para as análises da *3ª geração* foi realizado o meu relato pessoal sobre minha infância do brincar na rua, atualmente com 33 anos nascida no ano de 1984 e uma entrevista com uma amiga de infância um ano mais nova, nascida no ano de 1985, que viveu juntamente comigo sua infância na capital de São Paulo.

Esta análise sobre o brincar na rua será dividida em quatro eixos principais relatados nas entrevistas: primeiro será sobre como era o tempo de brincar na infância dos entrevistados; no segundo abordaremos o lugar e espaço de brincar (cenários do brincar); no terceiro discutiremos como era a interação com seus amigos e familiares na hora de brincar; e no quarto eixo trataremos das transformações do brincar de hoje comparado como o brincar de antigamente na opinião dos entrevistados.

Importante ressaltar que essas análises são muito subjetivas, pautadas na singularidade das experiências das pessoas que participaram desta pesquisa. Portanto, sem pretender generalizações, talvez se aproxime de um pequeno retrato do brincar de uma família no olhar da avó, mãe/pai, filha e amiga em diálogos que possam revelar outros tempos e lugares de um brincar não tão distante assim.

#### 4. 1 Tempo de Brincar

No tempo de brincar, para essas três gerações entrevistadas, houve poucas modificações. Observamos que até a 3ª geração ainda estava muito presente o brincar na rua, embora essa geração começa a mostrar o início da “escassez” do brincar na rua. Na 1ª geração, vemos através do relato da avó que o brincar era bastante presente, mas o trabalho não podia ser deixado de fora. Além das tarefas da escola, havia um ensinamento em seu núcleo familiar: *“A gente brincava por bastante tempo, mas sempre tinha a hora, porque eu ajudava muito lá na cozinha de casa. Tinha empregada, mas ajudava a cozinhar, por isso eu já sabia fazer tudo quando eu casei.”* (1ª geração - Vó - 92 anos). O relato de sua filha mais nova mostra que ela também possuía bastante tempo para brincar, mas sempre depois da escola e que podia brincar boa parte do seu tempo livre em casa: *“a gente ia para escola de manhã e a tarde inteirinha a minha mãe deixava [brincar], então era na frente de casa. A rua não era asfaltada, não passava quase carro, então a gente ficava mesmo até bem tarde.”* (2ª geração – minha mãe - 59 anos).

O tempo de brincar se estendia até tarde da noite, *“lógico que quando chegava assim umas 19h ou 20h da noite, eles chamavam para jantar assim já ficávamos em casa, de vez em quando até podia voltar, mas sem demorar muito.”* (2ª geração – minha mãe - 59 anos) Do mesmo modo seu marido, também teve um tempo de brincar bastante presente em sua infância: *“A gente brincava mais na rua, morava na rua praticamente. (risos) Só entrava para comer e dormir, porque não tinha problema, não tinha tanta violência... se ficasse muito tarde né, aí... não deixavam muito tarde da noite não.”* (2ª geração – meu pai - 59 anos).

No relato da 3ª geração podemos sentir poucas modificações com relação ao tempo de brincar na rua. A mesma rotina de ir à escola chegar a casa, fazer o dever de casa e só depois sair na rua brincar se mantém. *“Tinha bastante tempo para brincar... ia pra escola, quando voltava da escola fazia a lição de casa e o resto brincava, mas tinha um horário limite para brincar na rua. Quando já era umas 19h ou 20h minha mãe já chamava a gente para entrar pra casa. (3ª geração – amiga de infância - 32 anos)”*. Como filha do casal da 2ª geração *“tive esta mesma rotina de ir à escola e depois dever de casa, apesar de sempre enrolar para fazê-lo, porque queria ir direto brincar. Também possuía o resto do dia para brincar, tanto em casa como na rua.”* (3ª geração - Relato pessoal - 33 anos)

Como vimos no capítulo sobre o brincar, parece que até essa geração de adultos que hoje possuem em torno de 25 a 30 anos, o brincar na rua era uma prática comum, mas na atualidade as crianças parecem estar brincando menos na rua. Um dos pontos que analisamos são as rotinas que foram se modificando com o tempo, não só pelos avanços tecnológicos,



mas nas culturas sociais e familiares, como vimos no relato da avó, em que tinha que auxiliar no preparo da comida de sua família. Na 2ª geração essa condição de ter que ajudar no preparo da comida não ocorre, mas temos que lembrar que se trata da filha mais nova, e esta situação pode ter se modificado por conta do tempo que se passou de uma filha e outra.

#### 4. 2 Lugar e Espaço

Apesar de termos somente um relato situado no interior de SP, no município de Buri, onde a avó viveu sua infância e a mesma estar num período diferente dos outros entrevistados, podemos ter uma ideia das diferenças da vida no interior de uma cidade e da vida na capital do estado. A entrevistada ainda reside no mesmo local e nos mostra, através de sua história, que as mudanças que ocorreram na cidade foram tanto sociais quanto estruturais. *“A rua era tudo de terra, de areia, de terra! Não tinha asfalto aqui não! Aqui era tudo terra... Era uma poeira danada quando a gente tava brincando. Quando chovia, era só barro (risos). A gente andava na enxurrada.... brincava na enxurrada da água, aqui chovia bastante né, a gente brincava na água da enxurrada. O meus pais ficavam bravo, mas fazer o que a gente brincava. Então... a gente brincava na rua bastante! Era tudo aqui na frente da casa né. A rua não tinha nada, era rua de terra e passavam os tropeiros levando boiada... levando... passava os boiadeiros levando boiada... os tropeiros levavam os cavalos, burros e passava tudo aí a gente ficava na frente tudo para olhar eles, mas quando era de boi a gente corria. (risos). Porque eles entravam até na venda do papai, era uma manada, era bastante” (1ª geração - Vó - 92 anos)*. Hoje a casa onde mora a avó, está reformada e a rua está asfaltada, não há mais tantas crianças, pois as pessoas mais jovens (adultos) costumam sair e morar na capital, onde encontram mais oportunidades. A maioria dos que ficaram são moradores mais antigos que recebem a visita de seus filhos e netos, mas mesmo estes netos quando visitam os avós não aproveitam a oportunidade de brincar na rua, por não possuírem este costume.

Para Florestan Fernandes, a vizinhança tinha muita importância nos agrupamentos das crianças na infância vivida por volta dos anos 1940. Em sua pesquisa, ele constata que: “[...] a vizinhança é a condição e os elementos da cultura infantil tradicional a causa desses agrupamentos [...]” (FERNANDES, 2004, p. 237). Assim, naquela época as crianças criavam agrupamentos com a intenção de brincar na rua porque havia várias famílias e crianças na redondeza para que esta prática fosse instigada e realizada.



*Figura 1 Município de Buri - foto tirada em 2017.*

Na entrevista com a 2ª geração, a filha relata sobre o espaço em que brincava e mostra que o asfalto ainda era algo bastante difícil de encontrar na capital de SP, *“a rua não tinha asfalto, quase não passava carro, só mesmo dos moradores. E tinha a linha do trem que eu acho que era meio perigoso, eu acho, mas a gente brincava tudo lá e nunca aconteceu nada. A gente ouvia o barulho e saía correndo, porque antigamente tinha muito trem.”* (2ª geração – minha mãe - 59 anos). Segundo o relato, a única dificuldade para brincar na rua, a nosso ver de hoje em dia, seria a linha do trem, mas ela diz que não havia perigo em brincar entre os trilhos, mesmo com a frequência dos trens passando.

Aspecto semelhante foi relatado sobre o espaço da rua em que seu esposo brincava, *“a rua lá não era asfaltada não, na época era terra. Tempos depois para arrumar os encanamentos que colocaram paralelepípedo, mas era uma terra bem dura não era aquele barrão não e a rua era sem saída.”* (2ª geração – meu pai - 59 anos). Somente algum tempo depois foi colocado paralelepípedo na rua, por se tratar de uma rua sem saída, talvez por isso nunca houve necessidade de asfalto, o que facilitava também na hora de brincar, por não conter muita movimentação de carros.



*Figura 2 Rua Timirim, São Paulo, foto tirada em 2017.*

Na a infância da 2ª geração, as casas ainda não possuíam portões grandes e telhas como se observa na foto acima, pois o risco de violência ainda não era presente naquela época.



*Figura 3 Rua Timirim, São Paulo, foto tirada nos anos 90.*

Um dos relatos da 3ª geração mostra que a antiga arquitetura foi marcada na memória de ambos os relatos, “*era uma rua de paralelepípedo, na frente da minha casa tinha um monte de arvorezinha que meu pai tinha plantado, tinha pé de goiaba e pé de manga. E tinha bastante criança na rua e na outra rua que cortava essa também, que tinha outras amigas nossas que moravam lá também.*” (3ª geração – amiga de infância - 32 anos).



*Figura 4 Rua Timirim, São Paulo, foto tirada nos anos 90.*

A 3ª geração viu a rua se transformar e ter os primeiros indícios que a violência estava aumentando. *“Minha casa foi a primeira a colocar portões altos e telhas, fiquei triste e feliz ao mesmo tempo, triste por que gostava de sentar e brincar nos muros pequenos, feliz porque abriu novas histórias para criar e brincar”* (3ª geração - Relato pessoal - 33 anos).



*Figura 5 Minha casa na Rua Timirim, São Paulo, foto tirada nos anos 90.*

É assim que cabos de vassoura tornam-se cavalos e com eles as crianças cavalgam para outros tempos e lugares; pedaços de pano transformam-se em capas e vestimentas de príncipes e princesas; pedrinhas em comidinhas; cadeiras em trens; crianças em pais, professores, motoristas, monstros, super-heróis etc. A “criança quer puxar uma coisa torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se e torna-se ladrão ou guarda”. (BORBA, 2006, p. 36)

Assim, como podemos observar a partir dos relatos e com base na citação de Borba (2006), a criança se adapta e cria novas possibilidades de brincar. Através de sua imaginação, tudo se transforma em diversão e brincadeira, e a rua independente de sua estrutura, é um campo muito rico para os imaginários das crianças.

Esta mesma rua, sempre, ou desde sempre, sofreu com fortes enchentes: *“me lembro de que no dia seguinte depois de uma enchente, brincamos na casa de uma amiga em baixo de um sofá, que estava sobre duas cadeiras, brincamos de casinha.”* (3ª geração - Relato pessoal - 33 anos). Para as crianças tudo vira brincadeira, mesmo depois de um grande caos.

*“Perto dessa rua havia uma grande e imensa área de lazer, com pista de skate, bicicleta, espaço para piqueniques, campo de futebol, vôlei e outras coisas, que foi praticamente toda extinta para a construção de um grande piscinão para conter as enchentes do bairro. E ninguém do bairro foi consultado sobre esse projeto, simplesmente aplicaram o projeto, e destruíram um espaço de diversão e brincadeira para não resolver completamente a situação das enchentes.”* (3ª geração - Relato pessoal - 33 anos). Neste relato vemos o total descaso com o brincar das crianças e das pessoas em modo geral. Este espaço não era acessado somente pelas pessoas do bairro, mas de outras regiões também, pois era muito grande e bastante frequentado, principalmente aos finais de semanas. Um espaço riquíssimo para se conhecer e interagir com vários tipos de pessoas de diferentes culturas e idades.

### 4.3 Interação

Para que a interação entre as crianças aconteça, é preciso ter um espaço que propicie e dê motivação para isso. Como já vimos anteriormente, a vizinhança é a condição básica para que essas interações ocorram no âmbito do brincar na rua. *“Eu e minhas colegas morávamos tudo junto, assim, na frente, no outro lado da rua, na esquina, eu morava na esquina, a outra morava na outra esquina... heee era tudo junto, parecia que nos era tudo irmãos. E brincava a noite, até de noite.”* (1ª geração - Vó - 92 anos).

Esse depoimento reforça a importância da vizinhança no brincar e na socialização das crianças, como destaca Fernandes:

O papel da vizinhança é importantíssimo, pois condiciona os contatos entre os indivíduos. Mas não é a causa propriamente dita, da interação. Aqui aparece o fator recreação, o qual está inteiramente unido ao elemento tradicional e parece construir a causa ou motivo da formação desses grupos infantis. (FERNANDES, 2004, p. 237)

O autor observa ainda que em uma vizinhança pode-se ter vários grupos de crianças diferentes

em qualquer lugar da rua, calçada campos, terrenos baldios, nos quintais e entre outros lugares (FERNANDES, 2004, p. 241). E tal aspecto está presente, de certa forma, no relato da avó:

*“Eu gostava mais de roda, a gente cantava... cantava todas aquelas músicas antigas de roda, aquela roda roda roda, pé pé pé.... ai se eu fosse um peixinho.... a gente brincava de roda a noite, brincava tudo de cantar na roda, brincava de pega-pega, esconde-esconde... até se escondia nas casas dos vizinhos, a gente entrava nas casas e se escondia lá, porque era tudo conhecido” (1ª geração - Vó - 92 anos).* Ela mostra como se criava a motivação para brincar de várias coisas diferentes, como destaca Fernandes (2004, p. 237):

As meninas começam a brincar de “Bom dia, meu Senhorio”, etc., mas, pouco a pouco, passam a brincar de “casinha”, “comidinha”, “papai e mamãe”, acabando por se introduzirem, nesta fase, uma nas casas das outras, em cujo quintal geralmente brincam de “casinha”, etc.

Com relação ao relato de sua filha, *“minha infância foi em vários lugares, era casa alugada, eu mudei muito.” (2ª geração – minha mãe - 59 anos)*, é possível perceber no decorrer da conversa, que talvez por esse motivo ela teve um pouco de dificuldades em criar vínculos de amizades, como exatamente o que autor Florestan aborda: “A condição básica para a formação de “trocinhas” é a vizinhança.” (2004, p.236). No mesmo relato, suas lembranças sobre o brincar são mais consistentes a partir do momento em que se criou um vínculo maior com o lugar em que morava em São Paulo, quando suas constantes mudanças de casa cessaram um pouco: *“eu comecei com meus irmãos, eu ficava em cima deles na rua eles iam empinar pipa, eu ficava aí junto, eles me deixavam empinar pipa então tudo bem, até uns 7 ou 8 anos. Aí com 9 anos mudamos para o bairro Itaquera, e aí sim, eu tinha um monte de amigas. Aí a gente, pulava corda, brincava de passa-anel, amarelinha... não podia faltar, brincadeira de roda... esconde-esconde... brincava bastante, bola... vôlei.” (2ª geração – minha mãe - 59 anos)*

Um aspecto interessante que analisamos durante as conversas, é que no brincar as crianças sempre estavam todas interagindo, incluindo meninos e meninas: *“na vilinha lá, que era fechadinha tinha bastante gente da mesma idade e a gente brincava muito na rua né. Futebol, pipa, pião, bolinha de gude, pega-pega e essas coisas... naquela época a gente não ligava muito para a televisão não tinha muito programa infantil e não dava muita importância.” (2ª geração – meu pai - 59 anos).* Claro que em alguns momentos havia sim essa separação de gênero, principalmente em se tratando de brincar de casinha para as meninas e futebol para os meninos: *“a gente tinha até time entre ruas, era rua contra rua, sabe aquela molecada, outras ruas tinham bastante moleque também então a gente fazia*

*times.*” (2ª geração – meu pai - 59 anos)

Entretanto, na 3ª geração, “o irmão mais novo da minha amiga sempre brincava com a gente de casinha, era sempre o bebê, tínhamos cerca de uns 10 anos de idade e ele 8 anos.” (3ª geração - Relato pessoal - 33 anos). Ou seja, na maioria das vezes, ao brincar na rua, todos podiam participar das brincadeiras: “O irmão dessa minha amiga sempre estava brincando de tudo e com todos, mas quando eu pedia para ele me deixar empinar pipa, não deixava.” (3ª geração - Relato pessoal - 33 anos). Outro momento em que o relato mostra o brincar na rua entre meninos e meninas: “lembro uma vez que acabou a luz da vila, e todas as crianças saíram na rua para brincar de esconde-esconde.” (3ª geração – amiga de infância- 32 anos).

Brincadeiras como pega-pega ou esconde-esconde pedem para que se tenha bastante gente, e quanto mais pessoas tiverem na brincadeira, mais divertido fica. “No meio da conversa com minha amiga me recordei que a noite brincava eu, você, seu irmão e mais uma amiga, de fugir das estrelas (risos).” (3ª geração – Relato pessoal - 33 anos). Uma brincadeira inventada por nós, pois como diz Florestan (2004, p. 248) “nem tudo corresponde a coisas relativas ou provenientes da cultura do adulto. Os próprios imaturos elaboram, é óbvio, parte dos elementos de seu patrimônio cultural”. E assim, o autor já dava pistas de como as crianças constroem o que hoje chamamos “culturas infantis”.

#### **4.4 Transformações**

E como está o brincar de hoje em dia? Ainda existe brincadeira de rua? As crianças possuem tempo para brincar, assim como era antes? O que mudou de ontem para hoje e de uma geração para outra? Existe um jeito certo de brincar? Se analisarmos os relatos dos entrevistados, parece que o brincar de rua acabou, pois muita coisa mudou e/ou evoluiu: “Agora, acho muito diferente tudo. Não gosto nenhum pouco das coisas que eu vejo, porque eles nem chegam a brincar... eles não brincam.... eles brincam agora nesse negócio de matar gente, os jogos e maltratar os professores”. (1ª geração - Vó - 92 anos).

No decorrer desse trabalho vimos a grande mudança que o brincar sofreu, principalmente o brincar na rua. Os jogos eletrônicos ganharam um espaço na vida das crianças de hoje de modo absurdo, e em geral, os pais não estão sabendo “controlar” ou mediar os tempos de “brincar com as máquinas”, para além do “fosso ético” entre as gerações, como diz Belloni (2004, p. 585).

Ao ser questionado sobre o brincar de hoje, a avó se refere ao celular como algo



marcante na vida das crianças de agora: “*não existia isso né, por isso é diferente né, porque agora existe isso aí, querem ficar olhando isso aí e na televisão também aprendem muita coisa ruim. E antigamente no meu tempo não tinha televisão, era radio só.*” (1ª geração - Vó - 92 anos). Para ela esse poderia ser um motivo das crianças não brincarem mais. Sua filha também questiona: “*e [ainda] tem brincar? Eles têm videogame, celular ali o tempo inteirinho, parquinho de vez em quando, mas brincar... brincar? Nem tem! Na escolinha né, passou disso não tem rua pra se brincar, é um perigo danado. Tem um monte de coisa para você se preocupar hoje em dia, não dá para facilitar, então acabam ficando tudo dentro de casa, né. Tudo no eletrônico... videogame. Se você não ficar ligado no seu filho aí acaba piorando a coisa. Porque criança brincar na rua é muito difícil hoje em dia.*” (2ª geração – minha mãe - 59 anos). Brincar segundo ela ficou reduzido somente ao espaço da escola, porque ao chegarem em suas casas, se prendem em seus computadores e televisão. Ou às vezes estão entretidos em outras tarefas, como já foi dito anteriormente, em cursos de inglês e etc.

“*Não tem mais comparação, antigamente era muito mais divertido. Você usava muito mais a imaginação. Nossa... nem se compara! Hoje tudo bem, pode ser que as coisas estão mais evoluídas, as crianças mais inteligentes, por causa da parte eletrônica, essas coisas. Não estou desmerecendo, muito pelo contrario, mas o lado lúdico, mas nem se compara... você brincar de roda... pô menino brincava de amarelinha na rua, não tinha problema, mas vai brincar de amarelinha hoje, na rua? menino?! É capaz de ser linchado. Vão chamar de bicha, sabe? Mudou a cabeça das pessoas, hoje você não pode falar nada. Antes não tinha maldade nenhuma, agora tudo que você fala, pronto...*” (2ª geração – meu pai - 59 anos). Neste relato é possível ver em poucas palavras, vários motivos das mudanças de brincar na rua e da própria brincadeira em si. Além dos avanços tecnológicos e as modificações estruturais das grandes cidades, a mentalidade e cultura social mudou também, sem falar na questão de gênero, que não iremos aprofundar neste trabalho.

Na opinião das três gerações o “brincar” de rua acabou, e a atividade de brincar esta também se tornando escassa. “*Não existe. Por exemplo, a maioria mora em apartamento e se for para brincar, brinca no parquinho do apartamento. Acho que o brincar assim na rua não existe mais, além de que não tem mais criança para brincar na rua, pois ou estão o dia inteiro na escola, ou assistindo televisão, no celular, tablet.... e a gente não conhece mais as pessoas.*” (3ª geração – amiga de infância - 32 anos).

Com o crescimento das cidades e a construção de prédios e condomínios, a teoria de Fernandes sobre a importância da vizinhança no surgimento dos grupos de brincar deixa de

valer, pelo menos em alguns contextos das grandes cidades. E isso ocorre por que as pessoas não se conhecem mais, estão sempre correndo e com pressa, e pouco se usa os playgrounds dos condomínios. A esse respeito, o depoimento a seguir conclui que: *“minha filha agora, por exemplo, impossível de ela brincar na rua, mesmo na casa dos meus pais, porque não tem criança para brincar.”* (3ª geração – amiga de Infância - 32 anos).

Assim, os bairros e as ruas que ainda possuem casas, estão envelhecendo porque os mais jovens estão se deslocando para prédios e condomínios para se sentirem mais seguros. Como aconteceram em nossa vila em que morávamos na minha infância, não há mais crianças porque só ficaram os avós naquele local e houve um grande aumento da violência naquele bairro.

Desse modo, ainda que os depoimentos acima revelem questões muito particulares das experiências pessoais, ao mesmo tempo em que afirmam o “desaparecimento do brincar rua” reconhecem que o brincar mudou devido a diversos motivos. Se por um lado parecem reafirmar opiniões do senso comum, por outro reafirmam também o que certos estudos e pesquisas vêm constando sobre o tema. O fato é que a sociedade mudou e com ela mudam também as crianças, as atividades infantis e conseqüentemente o brincar. Resta saber se mesmo modificado e “reduzido” a algumas práticas midiáticas atuais, continua sendo “brincar”. Girardello (2005) destaca que a imaginação da criança quando brinca permanece mesmo diante das telas. E nesse sentido, o desafio seria ampliar tais experiências.

Durante a elaboração deste trabalho, o cantor e considerado maior YouTuber brasileiro, Whindersson Nunes (2017)<sup>3</sup>, conta como foi sua infância e como era bom ser criança. Vejamos o que diz a canção de sucesso do referido Youtuber:

Bastante preocupado com meu país  
 Época da geral só manda nudes  
 Não sabem o que é um quintal  
 Vivem numa era virtual  
 Areia sobe quente, respira  
 Tá com pneumonia  
 E a mãe já se prepara pra chamar o medico  
 Se for brincar na rua não pode  
 Pra não sujar o short  
 Passa o dia em casa jogando COD  
 Os doidinho de hoje são movidos a Toddy  
 E chegou a segunda-feira é uma tristeza  
 Rezam pela terça  
 Mais não fazem nada a semana inteira

<sup>3</sup> Whindersson Nunes Batista é um cantor e YouTuber brasileiro que nos últimos anos tem se destacado por ter o canal brasileiro com mais inscritos no Youtube e 20º do mundo. (Fonte: wikipédia).

NUNES, Whindersson. **PARÓDIA/ Haikaiss: RAP LORD** part. Jonas Bento. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3Zy6ai9jtgY>>. Acesso em: 10 nov. 2017.

(Assím ó)  
 Entristeci quando vi a criançada  
 Bebendo milkshake invés de leite com Nescau  
 Acordava mais cedo que o apresentador do Globo Rural  
 Ajudava meu pai a trabalhar  
 Sem preguiça e sem reclamar  
 Jogar bola, vamo soltar pipa  
 Já briguei demais meu mano, já vou!

Já quase arranquei o dedo do pé  
 Sem migué, né  
 Mas fiquei de pé, né  
 Na rua muito gol, tô Pelé  
 O meu time que tu quer  
 Neguim quer, todos quer  
 Quem não quer, né?  
 Toalha na cama era responsa  
 Minha mãe, uma onça  
 Me deixava de castigo sem jogar bola um ano  
 E tu se liga que era f#&\$% a convivência com os amigos  
 Com piolho pra c#\$%&@\* porque coça  
 E cê coça também, né?  
 Scabin é pra quem pode e não pra quem quer  
 Tu quer ser riquin, é?  
 Raspa esse cabelão  
 Mó judiação  
 Baba, vai levar, vai levar, ficou carecão  
 Do sisconda ia brincar  
 E eu joguei bem  
 Me representei  
 Tu procurava em tudo e não encontrava ninguém, não  
 Palavra de conforto era o grito: Salve todos  
 Que salvava todo mundo  
 Então vai, vai  
 Acabou o namoro na praça  
 Hoje em dia é namoro de Wi-Fi  
 Nem palavras escrevem mais, só é tudo no emoji  
 Não aguento, pé ruim, é paia de mais  
 Nem de casa sai  
 Eles usam celular demais  
 Sou capaz de provar para uma multidão  
 Tenho saudade da infância  
 Vivida por mim a um tempo atrás

Bons tempos quando a gente assistia Dragon Ball  
 Chegava da escola, ia pra TV ligar  
 Depois da TV Globinho que eu ia almoçar  
 A infância de hoje está presa a um PC  
 E não saem  
 E não saem

Nasci esperto  
 6 anos roubava a goiaba do pé da vizinha  
 Minha mãe não sabia  
 Mas minha brincadeira preferida na rua era apertar a campainha

Juntava toda a galera  
 O mais lesado da turma se f#%&  
 Se entregasse a galera apanhava quando tu dobrasse ali na esquina  
 Mas que vida  
 (Não)  
 Hoje não tem isso, não  
 Ninguém trata mais não  
 Tu vai preso, meu irmão  
 Vagabundo, ladrão  
 As crianças de hoje não brincam de verdade  
 Só quer Snapchat, Instagram, Whatsapp  
 Verdadeira infância só tenho saudade  
 Pois é, né

Eu corri, escorreguei, bati a cabeça e não dei um piu  
 Mas o meu amigo riu  
 Dei um murro nele que o dente caiu  
 Mesmo sem o dente, ele parou, me olhou e sorriu  
 Como era primeiro de abril  
 Então ele mentiu  
 Foi pra sala, foi a mais de mil  
 Dizendo que tava meio febril  
 Pegou seus livros e num piscar de olhos ele sumiu  
 Hoje é uma fuleragem  
 Chora se o iPhone caiu  
 10 anos eu tava jogando minha bola  
 Hoje em dia a criança só quer saber do seu perfil  
 Essas crianças de hoje só fogem da luta no quarto  
 E sem liberdade, perdendo a infância, só sendo covarde  
 Perdendo seu tempo com seu Whatsapp

Bons tempos quando a gente assistia Dragon Ball  
 Chegava da escola, ia pra TV ligar  
 Depois da TV Globinho que eu ia almoçar

Ahh, e nunca reclamei do que eu sou  
 Do que eu sou, não  
 Agradeço pela infância que vivi, jáo  
 Tempo foi bom, irmão  
 Me orgulhei, e não arrependo de nada que fiz  
 Não me arrependo, não  
 Eu sou doidão  
 Os Nutella fica louco, eu sou raiz, jáo  
 Sente a colisão, então  
 Aqui dentro tem um moleque que por meio desse rap  
 Te falei da minha infância que foi só café com pão  
 (Whindersson Nunes , 2017)

De certa forma, a canção trata de diversos aspectos que abordamos neste trabalho. Mas apesar dele afirmar que as crianças não brincam mais e que em sua época a infância era melhor, assim como já foi abordado anteriormente, sabemos que o brincar sofreu modificações, mas as crianças ainda brincam e é muito complicado afirmar qual é a melhor

infância ou a “infância ideal”. No entanto, por acreditarmos que brincar da rua é essencial para o desenvolvimento integral da criança é que reafirmamos a importância dessa prática permanecer tanto entre as crianças como nas memórias dos adultos.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta breve pesquisa sobre o brincar na rua, além dos estudos sobre o brincar, tínhamos o propósito de recuperar a memória do brincar na infância de diferentes gerações. Para isso, entrevistamos vó, mãe, pai e uma amiga de infância, para colher os depoimentos pessoais sobre tempos, espaços, interações e mudanças no brincar.

A entrevista da 1ª geração, com minha vó, foram bastante trabalhosas por ela morar no interior de São Paulo, no município de Buri. É uma senhora de 92 anos que possui uma rotina bem sistemática, porém bem agitada. Em um primeiro momento tive dificuldades com as gravações das entrevistas, pois tive a ideia de mandar as questões para meus pais fazerem uma conversa entre eles e minha avó sobre o brincar na rua. Com isso, surgiram várias histórias que apesar de muito interessantes, fugiram do real objetivo deste trabalho. Diante disso, decidi procurar um gravador de chamadas de celular e fazer a entrevista diretamente, mais focada ao brincar na rua.

Ao analisar todo esse processo em busca de tecnologia para concluir o objetivo deste trabalho, vejo mais uma vez o quanto estamos nos tornando dependentes da tecnologia. Fico pensando em como faria este trabalho se não fossem às tecnologias? Teria que fazer todas as entrevistas na mão. Não consigo nem cogitar essa possibilidade, mesmo sendo de uma geração que viveu a transição do brincar na rua até a era dos jogos eletrônicos.

Lembro-me como o videogame me entretinha por horas e horas, que jogava não só com minhas amigas, mas com minha mãe que também aderiu a esta “moda”. Durante minha infância, na fase de jogos, brinquedos e brincadeiras, meus pais controlavam meu tempo no videogame e procuravam estabelecer um equilíbrio entre o brincar na rua, praças e área de lazer e o brincar dentro de casa, pois as duas práticas tinham e têm seu grau de importância.

Todos os entrevistados são unânimes em dizer que o brincar acabou que não existe mais. Na real, me parece que o brincar “modificou”, “evoluiu?”, não sei se esta seria a palavra certa. Pois em se tratando de brincar de roda, lembro-me de somente fazê-lo na escola, ou seja, em meu tempo de criança também já estava se perdendo algumas práticas culturais presentes em certas brincadeiras. Em todos os relatos vemos que algo foi deixado para trás ou

perdido, e manter isso resguardado não é um processo fácil, mesmo tendo todo aparato tecnológico necessário para tal.

Ouvir meu pai dizer “*eu sinto dó das crianças de hoje...*”, me chocou, me chamou a atenção. Pois realmente, como não sentir pena das crianças de hoje ao ver o desespero delas em querer correr para brincar? De não conhecer o que antes era tão comum para nós no passado? De não ter tempo?

Em meu estágio obrigatório durante o curso, eu senti o “desespero” das crianças em querer brincar livremente, e fiquei comparando com minha infância. Eu gostava muito de brincar, mas não tinha esse desespero em economizar tempo para poder fazer isso. Mesmo na escola, brincávamos e bagunçamos bastante, mas essa necessidade de economizar tempo não tinha, porque sabíamos que teríamos muito tempo para isso ao chegar a casa.

A falta de espaço e tempo para as crianças de hoje brincarem é que nos faz “sentir pena” e até mesmo lamentar por essa falta de condições. O videogame não é o vilão, e se tiver algum vilão nessa história, parece ser a própria sociedade, que pensa somente no “mercado de trabalho” e no consumismo, e com isso acaba tornando as crianças consumidoras, em adultos desesperados também para encontrar e/ou economizar o tempo, crianças que buscam e que também perdem o tempo de brincar e de viver a infância.

Nos sempre escutamos das pessoas, “meu filho não sai do computador”, “meu filho não sai do videogame”, “meu filho vive no celular”, “nossos filhos não largam da tecnologia” e assim vai. Se pararmos para refletir sobre a atitude deles, veremos que eles são o reflexo de nós mesmos, pois nós também não saímos da frente da tela, não largamos o celular, e estamos sempre tendo que responder algo urgente e importante. Como manter as crianças brincando, nos poucos espaços livres que ainda lhes restam, se muito adultos de hoje desaprenderam a brincar e não incentivam seus filhos a essa prática de um modo mais libertador?

Talvez, ao recuperar as brincadeiras de nossas infâncias e compartilhar com as crianças de hoje temos a possibilidade de passar um pouco da alegria de nosso brincar na rua. Como professores também têm a possibilidade de criar condições para que esse brincar possa sempre permanecer vivo, ainda que modificado.

## REFERÊNCIAS

- BELLONI, Maria Luiza. **Infância, máquinas e violência**. 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v25n87/21469.pdf>>. Acesso em: 12 nov. 2017.
- BRANDÃO, Lenisa et al. **Narrativas intergeracionais: Intergenerational narratives**. 2006. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-79722006000100014](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722006000100014)>. Acesso em: 28 out. 2017.
- BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BRASIL. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Fnde, 2006. p. 33-44.
- BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Brasília, 1990. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/18069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm) Acessado em 21 de out. 2017.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases para Educação Nacional**. Brasília, 1996. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm) Acessado em 17 de out. 2017.
- CETIC. **TIC Kids Online Brasil - 2016: A1 - CRIANÇAS E ADOLESCENTES, POR EQUIPAMENTOS UTILIZADOS PARA ACESSAR A INTERNET**. 2016. Disponível em: <<http://cetic.br/tics/kidsonline/2016/criancas/A1/>>. Acesso em: 17 out. 2017.
- CHAVES, Isabelle Cristine Gutierrez. **TECNOLOGIA E INFÂNCIA: UM OLHAR SOBRE AS BRINCADEIRAS DAS CRIANÇAS**. 2014. 23 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2014. Disponível em: <<http://www.dfe.uem.br/TCC-2014/IsabelleC.G.Chaves.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2017.
- EUGENIO, Tiago. **Brincar na rua faz bem ao cérebro**. 2015. Disponível em: <<http://meucerebro.com/brincar-na-rua-faz-bem-ao-cerebro/>>. Acesso em: 20 out. 2017.
- FANTIN, Mônica. **Brincadeiras Ontem e Hoje: Um Passaporte para a Imaginação**. In: FANTIN, Mônica. No Mundo da Brincadeira: Jogo, Brinquedo e Cultura na Educação Infantil. Florianópolis: Cidade Futura, 2000. Cap. 4. p. 147-191.
- \_\_\_\_\_. **As crianças e o repertório lúdico contemporâneo: entre as brincadeiras tradicionais e os jogos eletrônico**. Florianópolis: \_\_\_\_\_, 2006.
- \_\_\_\_\_. **Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas**. 2015. Disponível em: <<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/20150512013232/MonicaFantin.pdf>>. Acesso em: 17 out. 2017.
- FERNANDES, Florestan, As “Trocinhas” do Bom Retiro: Contribuição ao Estudo Folclórico e Sociológico da Cultura e dos Grupos Infantis. In **Pro-Posições**. V. 15, n.1 (43) – jan./abr. 2004
- GIRARDELLO, Gilka. **PRODUÇÃO CULTURAL INFANTIL DIANTE DA TELA: da TV à Internet**. 2005. Disponível em: <<file:///C:/Users/User/Downloads/23980-76812-1-PB.pdf>>. Acesso em: 12 nov. 2017.
- JORDÃO, Matheus Hoffmann. **A mudança de comportamento das gerações X,Y,Z e Alfa e**

**suas implicações.** 2016. Disponível em: <[http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://www.gradadm.ifsc.usp.br/dados/20162/SLC0631-1/geracoes%20xyz.pdf&gws\\_rd=cr&dcr=0&ei=o779WdWkE8WFwgTjlr2ICA](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://www.gradadm.ifsc.usp.br/dados/20162/SLC0631-1/geracoes%20xyz.pdf&gws_rd=cr&dcr=0&ei=o779WdWkE8WFwgTjlr2ICA)>. Acesso em: 02 nov. 2017.

MARTINS, Leon; MORETTO, Nilce. **O videogame mais amargo do mundo!**: Nintendo Switch Unboxing. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vYVdmbpFmCU>>. Acesso em: 18 out. 2017.

MOTTA, Alda Britto da; WELLER, Wivian (Org.). **DOSSIÊ: A ATUALIDADE DO CONCEITO DE GERAÇÕES NA PESQUISA SOCIOLÓGICA**: A atualidade do conceito de gerações na pesquisa sociológica. Brasília: Sd, 2010. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-9922010000200002](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-9922010000200002)>. acesso em: 12 nov. 2017.

MUYLAERT, Camila Junqueira et al. **Entrevistas narrativas**: um importante recurso em pesquisa qualitativa. 2014. Disponível em: <[http://www.scielo.br/pdf/reeusp/v48nspe2/pt\\_0080-6234-reeusp-48-nspe2-00184.pdf](http://www.scielo.br/pdf/reeusp/v48nspe2/pt_0080-6234-reeusp-48-nspe2-00184.pdf)>. Acesso em: 28 nov. 2017.

NUNES, Whindersson. **PARÓDIA / Haikaiss**: RAP LORD part. Jonas Bento. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3Zy6ai9jtgY>>. Acesso em: 10 nov. 2017.

RODRIGUES, Luzia Maria. **A criança e o brincar**. 2009. 43 f. Tese (Doutorado) - Curso de Curso de Especialização “desafios do Trabalho Cotidiano, Ufrj, Mesquita, 2009.

SCHUTZE, Fritz. Entrevista Narrativa e Pesquisa Biografica. In: WELLER, Wivian; PFAFF, Nicolle (Org.). **Metodologia da Pesquisa Qualitativa em Educação**: Teoria e Prática. 2. ed. Petropolis, RJ: Vozes, 2011. Cap. 1, p. 210 - 222.

SILVA, Aline Fernandes Felix da; SANTOS, Ellen Costa Machado dos. **A importância do brincar na educação infantil**. 2009. 41 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Curso de Especialização “desafios do Trabalho Cotidiano, UFRRJ, Mesquita, 2009. Disponível em: <[file:///C:/Users/04354863901/Downloads/Importância do brincar.pdf](file:///C:/Users/04354863901/Downloads/Importância%20do%20brincar.pdf)>. Acesso em: 30 ago. 2016.

SIGNIFICADOS. **Significado de Kinect**. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/kinect/>>. Acesso em: 19 out. 2017.

TARJA Branca. Direção de Cacau Rhoden. Produção de Estela Renner, Marcos Nisti, Luana Lobo. Roteiro: Marcelo Negri. Música: André Caccia Bava. [s.i]: Juliana Borges, 2014. Son., color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Yls6vrqwtCg>>. Acesso em: 09 abr. 2016.

TAVARES, Jordana Falcão; MARTINS, Raimundo. **Games: interagindo e aprendendo**. Disponível em: <[https://siimi.medialab.ufg.br/up/777/o/08\\_games\\_interagindo.pdf](https://siimi.medialab.ufg.br/up/777/o/08_games_interagindo.pdf)>. Acesso em: 20 out. 2017.



**APÊNDICE**  
**ROTEIRO PARA ENTREVISTA**

(Nome) Ano de nascimento/Idade;  
Cidade em que viveu sua infância;  
Como foi sua infância?  
Em sua infância teve bastante tempo?  
Brincava mais na rua ou dentro de casa?  
Qual brincadeira mais te marcou?  
Possuía algum brinquedo comprado ou construído?  
Com quem costumava brincar?  
Seus pais controlavam seu tempo de brincar?  
Como era sua rua?  
Mudou muita coisa hoje em dia?  
Ainda tem gente brincando nessa rua?  
Como você vê o brincar das crianças de hoje em dia?