



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CAMPUS DO SERTÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

ELLEN CARLA GOMES DOS SANTOS

**GERAÇÃO, INFÂNCIA E BRINCADEIRA
NA URBANIZAÇÃO DA CIDADE DE PAULO AFONSO-BA**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CAMPUS DO SERTÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

ELLEN CARLA GOMES DOS SANTOS

**GERAÇÃO, INFÂNCIA E BRINCADEIRA
NA URBANIZAÇÃO DA CIDADE DE PAULO AFONSO-BA**

Monografia apresentada como requisito
parcial à obtenção do título de licenciada
em Pedagogia pela Universidade Federal
de Alagoas.

Orientador: Prof Drº Leônidas de
Santana Marques
Coorientadora: Profª Drª Suzana Santos
Libardi

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca do Campus Sertão
Sede Delmiro Gouveia

Bibliotecária responsável: Renata Oliveira de Souza CRB-4/2209

S237g Santos, Ellen Carla Gomes dos

Geração, infância e brincadeira na urbanização da cidade de
Paulo Afonso – BA / Ellen Carla Gomes dos Santos. – 2024.
56 f.

Orientação: Leônidas de Santana Marques.

Coorientação: Suzana Santos Libardi.

Monografia (Pedagogia) – Universidade Federal de Alagoas.
Curso de Pedagogia. Delmiro Gouveia, 2024.

1. Educação infantil. 2. Jogos e brincadeiras. 3. Ludicidade. 4.
Ensino e aprendizagem. 5. Paulo Afonso – Bahia. I. Marques,
Leônidas de Santana, orient. II. Libardi, Suzana Santos,
coorient. III. Título.

CDU: 372.22

ELLEN CARLA GOMES DOS SANTOS

**GERAÇÃO, INFÂNCIA E BRINCADEIRA
NA URBANIZAÇÃO DA CIDADE DE PAULO AFONSO-BA**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de licenciada em Pedagogia pela Universidade Federal de Alagoas.

Aprovada em: 05/ dezembro /2024

Banca examinadora:



Documento assinado digitalmente
LEONIDAS DE SANTANA MARQUES
Data: 16/12/2024 19:07:08-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof Drº Leônidas de Santana Marques

Orientador (UFAL - Campus do Sertão)



Documento assinado digitalmente
SUZANA SANTOS LIBARDI
Data: 16/12/2024 16:14:29-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profª Drª Suzana Santos Libardi

Coorientadora (UFAL – Unidade Educacional Palmeira dos Índios, Campus Arapiraca)



Documento assinado digitalmente
LAISE SOARES LIMA
Data: 18/12/2024 10:16:05-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profª Drª Laise Soares Lima

Avaliadora (UFAL - Campus do Sertão)



Documento assinado digitalmente
MONICA REGINA NASCIMENTO DOS SANTOS
Data: 27/12/2024 13:14:56-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profª Drª Mônica Regina Nascimento dos Santos

Avaliadora (UFAL - Campus do Sertão)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a Deus por ter me permitido chegar até aqui e fazer com que eu conseguisse finalizar essa grande etapa, o meu TCC.

Aos meus familiares que me apoiaram em todo o processo, me incentivando e me ajudando sempre que necessário. Em especial a minha avó, que infelizmente não pode mais está entre nós, mas sei que de onde estiver, está me apoiando e me guiando como sempre fazia quando estava ao meu lado.

Gostaria de agradecer à banca examinadora do meu TCC, na qual dedicou tempo à leitura e avaliação do mesmo, bem como o aprimoramento para que fosse possível a realização do mesmo.

E por último e não menos importante aos meus professores e orientadores que foram essenciais em todo o progresso de desenvolvimento e aprendizagem na minha passagem pela universidade, como também para a concretização deste sonho próximo.

Enfim, toda minha palavra é de enorme gratidão, por mais uma etapa que está sendo finalizada na minha vida.

“É um clichê dizer que o tempo cura todas as feridas, mas é verdade. Clichês são clichês por uma razão”.

(Cynthia Hand)

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso registra os resultados de uma pesquisa do tipo descritiva, não experimental e de levantamento de dados, que contou com a participação de pessoas de diferentes gerações para investigar os jogos e brincadeiras praticados por crianças da cidade de Paulo Afonso-BA, em diferentes contextos históricos, refletindo sobre a sua relação com a urbanização e o contexto histórico da cidade, as suas transformações e mudanças. Na pesquisa envolvemos 13 (treze) moradores da cidade, ligados direta ou indiretamente à Companhia Hidroelétrica do São Francisco (CHESF): avôs, avós, pais, mães e crianças; integrantes de 7 (sete) famílias, com um ou mais integrantes trabalhadores da referida empresa. Tratou-se de uma pesquisa de campo incluindo diversas gerações, que têm diferentes relações com a história da CHESF e com o processo de urbanização de Paulo Afonso. Todas as famílias residem no bairro atualmente denominado Alves de Souza “CHESF”, onde também reside a autora deste trabalho, tomado como locus da pesquisa. Adotamos as técnicas da entrevista semiestruturada (individual e grupal) e observação participante. Os instrumentos foram: roteiro de entrevista e caderno de campo. Contamos com os seguintes materiais: gravador de voz e material de papelaria. Como resultados, concluímos que as brincadeiras sempre irão existir, independente do modo que se concretize e que continuam fazendo parte da vida das crianças, apesar de não ser na mesma intensidade que antes, deixando explícito a importância das brincadeiras e do brincar e como eram realizadas nas gerações anteriores, as mudanças decorrentes em consequências de suas transformações.

Palavras-chave: Crianças. Geração. Brincadeiras. Chesf. Urbanização.

ABSTRACT

This final paper records the results of a descriptive, non-experimental, data collection study that involved people from different generations to investigate the games and activities played by children in the city of Paulo Afonso-BA, in different historical contexts, reflecting on their relationship with urbanization and the historical context of the city, its transformations and changes. The research involved 13 (thirteen) residents of the city, directly or indirectly linked to the São Francisco Hydroelectric Company (CHESF): grandfathers, grandmothers, fathers, mothers and children; members of 7 (seven) families, with one or more members working for the company. This was a field study that included several generations, who have different relationships with the history of CHESF and the urbanization process of Paulo Afonso. All families live in the neighborhood currently called Alves de Souza "CHESF", where the author of this work also lives, taken as the locus of the research. We adopted semi-structured interview techniques (individual and group) and participant observation. The instruments were: interview script and field notebook. We had the following materials: voice recorder and stationery. As a result, we concluded that games will always exist, regardless of how they are implemented, and that they continue to be part of children's lives, although not to the same extent as before, making explicit the importance of games and play and how they were carried out in previous generations, and the changes resulting from their transformations.

Keywords: Children. Generation. Games. Chesf. Urbanization.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CHESF: Companhia Hidroelétrica do São Francisco

TCLE: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

BA: Bahia

HP: Unidade de potência horse-power

IBGE: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

PA IV: Usina PA quatro

HNAS: Hospital Nair Alves de Souza

HMPA: Hospital Municipal de Paulo Afonso

LACEN: Laboratório Central de Saúde Pública

UNEB: Universidade Estadual da Bahia

IFBA: Instituto Federal da Bahia

UNIRIOS: Centro Universitário do Rio São Francisco

EaD: Ensino de Educação a Distância

PIB: Produto Interno Bruto

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 A CIDADE DE PAULO AFONSO E SUAS CRIANÇAS	20
3 PERCURSO METODOLÓGICO	28
4 APONTAMENTOS A PARTIR DA ANÁLISE DOS DADOS	32
4.1 JOGOS E BRINCADEIRAS DE CADA GERAÇÃO	32
4.2.URBANIZAÇÃO E O CONTEXTO HISTÓRICO	36
4.3.TRANSFORMAÇÕES E MUDANÇAS DA CIDADE.....	39
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	44
REFERÊNCIAS	47
ANEXOS.....	50
ANEXO 1.....	50
ROTEIRO PERGUNTAS.....	50
ANEXO 2.....	51
TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)	51
ANEXO 3.....	53
TCLE ADULTO RESPONSÁVEL	53

1 INTRODUÇÃO

A cidade de Paulo Afonso-BA tem uma história marcada pela presença de grandes transformações, especialmente a partir da construção da Usina Hidrelétrica, na década de 1950. A cidade começou a se expandir devido à chegada de trabalhadores e suas famílias, o que trouxe uma maior urbanização e migração para a região. A partir desse momento, a cidade passou por processos de industrialização e modernização, o que impactou profundamente a vida dos seus habitantes, incluindo as crianças.

Antes da urbanização acelerada, a vida na cidade e nas áreas rurais era mais simples, com as crianças brincando em espaços abertos, na natureza, muitas vezes com atividades que envolviam a interação com o meio ambiente. Com a urbanização, esses espaços foram sendo modificados, dando lugar a áreas construídas e alterando as condições de lazer infantil.

Para analisar os jogos e brincadeiras praticados pelas crianças na cidade de Paulo Afonso, na Bahia, ao longo das gerações, é necessário considerar tanto as transformações sociais, culturais e urbanísticas da cidade quanto os aspectos históricos e as mudanças nas formas de lazer infantil. O contexto de urbanização e as mudanças nas condições de vida influenciam diretamente as práticas lúdicas das crianças, sendo importante refletir assim.

O presente trabalho tem como intuito analisar os jogos e brincadeiras praticados por crianças da cidade de Paulo Afonso-BA, diante das gerações, refletindo sobre a sua relação com a urbanização, o contexto histórico da cidade, as suas transformações e mudanças.

A motivação para a escolha deste presente estudo é descrever e relatar sobre a temática mediante evolução e modernização, e o que vêm sendo passado de geração para geração, como também sobre a urbanização que ocasionaram impactos e mudanças. Buscando identificar quais eram as mais frequentes na vida das crianças de antigamente, fazendo um breve comparativo nas de atualmente, analisando no seu contexto histórico as possíveis diferenças.

Diante disso, a pesquisa é interessante para investigar e analisar essas alterações, frisando ainda que no curso de Pedagogia, aprendemos muito sobre o lúdico e sobre a fascinação pelas brincadeiras.

A pesquisa foi realizada com moradores da Companhia Hidroelétrica do São Francisco (CHESF), em Paulo Afonso-BA e os principais sujeitos envolvidos foram os avôs, pais e crianças, tendo como base pesquisa de campo de caráter participativo. Este trabalho de conclusão de curso registra os resultados de uma pesquisa do tipo descritiva, não experimental e de levantamento de dados, que contou com a participação de pessoas de diferentes gerações para conhecer os jogos e brincadeiras em diferentes contextos históricos. Adotamos as técnicas da entrevista semiestruturada

(individual e grupal) e da observação participante. Os instrumentos foram: roteiro de entrevista e caderno de campo. Contamos com os seguintes materiais: gravador de voz e material de papelaria.

As etapas realizadas foram estruturadas da seguinte maneira. No primeiro capítulo, foi apresentado sobre as brincadeiras contemporâneas que não são as mesmas de antigamente, como também os jogos, a importância do brincar e das atividades lúdicas para o desenvolvimento infantil. Ainda aborda sobre a difusão de ferramentas digitais, como dispositivos eletrônicos, que condicionam as crianças a brincar no espaço interno do lar. Apesar de alguns fatores sociais, como a falta de segurança no espaço externo. Além da interferência das tecnologias digitais, a crítica aos processos de pedagogização, refere-se portanto ao uso exclusivo do brincar como ferramenta pedagógica, ou seja, quando o brincar deixa de ser encarado também em sua forma livre, de criação, de fruição, e passa a ser reduzido a sua capacidade de adultos utilizarem para ensinar conteúdos escolares às crianças.

que acontece em instituições de ensino, em que profissionais e instituição tratam o ato de brincar, como instrumento de aprendizagem e ferramenta disciplinar.

O segundo, consistiu sobre a cidade de Paulo Afonso-BA “capital da energia”, em relação ao crescimento e a construção da Usina Hidroelétrica e o processo de urbanização, porém olha para o passado devido ao recorte intergeracional adotado, pois os participantes envolvidos na pesquisa, perpassam pelas mudanças do lugar, levando em consideração às crianças das novas gerações e suas brincadeiras no decorrer deste processo urbano.

No terceiro abordaremos o percurso metodológico do estudo que se caracteriza em uma pesquisa do tipo descritiva, não experimental e de levantamento de dados, que contou com a participação de 13 (treze) moradores de diferentes gerações para conhecer os jogos e brincadeiras praticados por crianças no espaço público da cidade de Paulo Afonso-BA, em diferentes contextos históricos. Os instrumentos foram: roteiro de entrevista e caderno de campo e contamos com os seguintes materiais: gravador de voz e material de papelaria.

Discorrendo o trabalho o quarto capítulo aborda as discussões a partir das análises dos dados que para alcance dos objetivos propostos, organizamos o conteúdo das transcrições das entrevistas em 3 (três) grupos temáticos, sendo eles: jogos e brincadeiras de cada geração, sua relação com a urbanização e o contexto histórico, e as transformações e as mudanças da cidade sob a perspectiva dos sujeitos de cada geração.

E para finalizar a pesquisa o quinto e último capítulo são as considerações finais, chegando a conclusão que algumas das brincadeiras tradicionais ainda se fazem presentes na vida das crianças entrevistadas, todavia com uma maior limitação por problemas sociais, no caso da violência urbana ou por conta do uso demasiado dos dispositivos móveis. Deste modo foi uma pesquisa desafiadora e que de fato ajudou no meu processo formativo como educadora, sendo enriquecedor cada momento e experiências presenciadas.

1 O BRINCAR E AS CRIANÇAS

As brincadeiras contemporâneas não são as mesmas de antigamente, além de ser algo em que as crianças desfrutam para a diversão, é um meio de socialização, os quais os profissionais da educação utilizam para que as mesmas tenham um bom desempenho na aprendizagem escolar.

As brincadeiras contemporâneas se transformaram muito e, além de proporcionarem diversão, desempenham um papel fundamental na socialização das crianças. Hoje, muitas brincadeiras incorporam tecnologias e novas dinâmicas, mas o essencial, que é o aprendizado e a interação social, ainda permanece.

Os profissionais da educação têm reconhecido a importância do brincar no desenvolvimento infantil. As brincadeiras promovem habilidades como a cooperação, a resolução de conflitos, a criatividade e imaginação, essenciais para um bom desempenho escolar. Além disso, essas interações ajudam as crianças a desenvolverem vínculos afetivos e a entenderem melhor o mundo ao seu redor.

Os jogos e brincadeiras atualmente vêm passando por uma pedagogização, tornando o brincar como uma forte ferramenta de desenvolvimento e aprendizagem no âmbito escolar infantil, tendo em vista que o brincar vêm sendo amplamente adotado pelas instituições escolares majoritariamente com fins educativos. Quando o brincar deixa de ser encarado também em sua forma livre, de criação, de fruição e passa a ser reduzido a sua capacidade de adultos utilizarem para ensinar conteúdos escolares às crianças, ele é adotado preponderantemente como veículo para ensino aprendizagem, aquisição de habilidades, por isso o sentido de uso pedagógico do brincar e do lúdico na escola. Não se trata, portanto, de uma crítica ao uso da ludicidade na Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental, mas sim um alerta para que brincar não se reduza a seu uso instrumental.

Independente da época e momento em que estamos vivenciando, as brincadeiras como uma forma de expressão do lúdico se farão presentes tanto na vida das crianças como na dos adultos. Sendo que com o passar dos anos, os tipos das mesmas vão mudando conforme a realidade.

Quais jogos e brincadeiras eram praticados pelas crianças em tempos remotos e quais são as atuais? Ou seja, que tipo de brincadeiras as crianças produzem na contemporaneidade e quais produziam num passado próximo? Há relação entre as brincadeiras e o espaço urbano da rua, considerando a história recente de transformação do espaço público da cidade de Paulo Afonso?

Nesse sentido, “antes das novas formas de pensar no romantismo, nossa cultura parece ter designado como ‘brincar’ uma atividade que se opõe a ‘trabalhar’, caracterizada por sua futilidade e oposição ao que é sério” (Brougéri, 1998, p.105). Antes do tempo do romantismo, em meados do século XVIII, o ato de brincar era visto como algo inútil e fútil, isso se deve pelo fato de que o

trabalho sempre esteve presente na vida das crianças daquela época como parte cultural, pois não havia leis que pudessem confiscar tal prática, como existem atualmente na nossa sociedade e independente da época e momento em que estamos vivenciando, as brincadeiras existem como uma forma de expressão do lúdico.

Então, é importante salientar algumas diferenças entre o jogo, o brinquedo e a brincadeira. “O jogo pode ser visto como: o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e um objeto” (Kishimoto, 2008, p. 16). Logo, adiante desses três aspectos que foram mencionados e mais explorados no seu livro, permitindo uma pequena compreensão do jogo e diferenciando os significados nos seus aspectos.

A brincadeira nada mais é que a ação do brincar “diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam a sua utilização” (Kishimoto, 2008, p.18). Tentar definir tais termos fica cada vez mais difícil por conta das multiplicidades que os mesmos podem ter ou ser.

A depender da finalidade, um tabuleiro com piões, que pode ser um brinquedo utilizado para uma simples brincadeira, como também pode ser usado como um recurso pedagógico para que as crianças aprendam os números; assim como a boneca, que as crianças brincam de mãe e filha, mas conforme pesquisas etnográficas é símbolo de divindade e objeto de adoração para alguns povos indígenas. “A variedade de fenômenos considerados como jogo mostra a complexidade da tarefa para defini-lo” (Kishimoto, 2008, p.15). Um jogo pode ser transformado em variáveis meios para poderem ser trabalhados.

Então, o jogo é um sistema de regras, enquanto a brincadeira pode ser dita como o contrário. Pois, a criança quando brinca não segue necessariamente uma lógica ou alguma regra direta, ela apenas brinca, que para Almeida a brincadeira

[...] é fruto da tradição cultural oral, da observação, da heterogeneidade e da diversidade de atividades oferecidas pela criação e representação espontânea construída a partir de necessidades naturais do ser, sejam elas biológicas (físicas), cognitivas (mentais), psicológicas (afetivas, emocionais, de atenção ou de concentração, sociais (relacionadas à linguagem) ou culturais (afetivas às questões contextuais) (Almeida, 2007 p. 26).

Conforme o supramencionado, percebe-se o quanto o ato e o tempo destinados ao brincar foi historicamente construído como desvalorizado, a partir da sua oposição ao trabalho. Essa história marca presença ainda atualmente. A brincadeira é vista como uma "perda de tempo", ou seja, como algo sem produtividade, associado apenas às crianças pequenas. É diante dessa percepção que, aos poucos, o direito da criança e o ato de brincar, independente da idade, se torna menos acessível para aquelas crianças que são nitidamente “empurradas” para a valorização social do trabalho assalariado, como forma mais eficaz e produtiva de uso do tempo.

Logo, o contexto de produção social da infância está profundamente relacionado ao meio

social, histórico e cultural aos quais será exposta, assim relacionando-se com a diversidade. Como menciona Kishimoto: “A situação da infância varia em cada sociedade, o que remete para a questão da sua diversidade, relacionada às diferenças individuais, familiares, sociais, culturais, étnicas e de gênero [...]” (Kishimoto, 2014, p.82). A variabilidade do brincar relaciona-se com as diferenças e diversidade de um povo, refletindo a sua cultura, práticas do cotidiano e hábitos.

O valor e o volume de tempo dedicados para jogos e brincadeiras são interligados diretamente à cultura e ao meio em que cada criança encontra-se inserida, de tal forma não apenas sofrem transformações quais jogos e brincadeiras se brincam em períodos passados, como também o seu papel e significado para a infância vai variando entre as gerações, bem como o tempo destinado ao brincar.

Toda socialização pressupõe apropriação da cultura, de uma cultura compartilhada por toda a sociedade ou parte dela. A impregnação cultural, ou seja, o mecanismo pelo qual a criança dispõe de elementos dessa cultura passa, entre outras coisas, pela confrontação com imagens, com representações, com formas diversas e variadas. Essas imagens traduzem a realidade que a cerca ou propõem universos imaginários. Cada cultura dispõe de um “banco de imagens” consideradas como expressivas dentro de um espaço cultural. É com essas imagens que a criança poderá captar novas produções (Brougère, 2010, p.41).

Portanto, é notório que a construção do brincar foi se apropriando consoante a época e até mesmo os hábitos culturais e históricos de cada sociedade. Flávia Cristina Silveira Lemos, no seu artigo *Apropriação do brincar como instrumento de disciplina e controle das crianças (2007)*, menciona que a construção do brincar é considerada por alguns teóricos como uma atividade natural e própria da criança, pois o brincar é uma linguagem e toda a linguagem é uma expressão histórico-cultural.

Lemos (2007) também cita o fato que com o início da revolução industrial houve uma separação que antes não existia, onde os adultos foram configurados como trabalhadores para produção de mercadorias, assim sendo afastados das atividades lúdicas. A brincadeira acabou tornando-se uma prática restrita às crianças. Tendo uma separação entre o adulto e a criança, a família e a comunidade e entre as classes sociais.

Ainda, conforme a autora, a família é responsável em garantir que a brincadeira se faça presente na infância, pois mostrará hábitos, condições socioeconômicas e costumes do meio social. A criança é inserida no processo de socialização, desde o momento do seu nascimento, sendo o ambiente familiar parte importante nesse processo, assim sendo, a inserção acontece de modo gradativo e conforme a sua faixa etária. Levando em consideração os fatores importantes, como a aquisição da linguagem, ensinando com que a mesma tenha domínio do seu ambiente, compreendendo e enxergando os valores, as coisas que lhes rodeiam, possuindo um domínio sobre a comunicação, muitas vezes imitando os adultos e respondendo a eles (Abrão et al., 2015). Essa fase na vida das crianças é de fundamental relevância para o seu pleno desenvolvimento e para as

aprendizagens significativas.

Como dito anteriormente, o meio social a qual a criança encontra-se inserida muito influenciará na aquisição de aprendizagens e por meio das relações grupais, passará pelo processo de inúmeras descobertas, construção de identidade, conquista de autonomia, indagações e desenvolvimento. Dando continuidade a essa linha de raciocínio.

Nesse momento iniciam-se as novas descobertas, as crianças já são capazes de formular alguns conceitos sobre as pessoas e os objetos, bem como, estão construindo suas identidades a partir do olhar do outro, quando a criança em suas brincadeiras imita os adultos, pode-se dizer que ela está aprendendo a seguir um padrão de conduta que futuramente lhe ajudará a desempenhar um papel significativo na sociedade, imitar as pessoas do seu meio de convívio é a primeira noção de brincadeira que ela desenvolve, logo em seguida, a criança começa a inserir-se a outros ambientes e novas brincadeiras vão surgindo ampliando sua cultura lúdica (Abrão et al., 2015, p.86).

A infância é a fase da criança, voltado ao seu pleno desenvolvimento, sendo as relações sociais e as brincadeiras fatores primordiais, diante das suas vivências. Desse modo, o brincar de faz de conta relacionam-se indiretamente à cultura e conteúdos que elas presenciaram no seu contexto social material e simbólico, muitas vezes associando a sua realidade atual e o seu próprio mundo concreto e imaginário.

Os jogos e brincadeiras ajudam as crianças no processo de pensar, fantasiar, criar e se relacionar com os demais. No momento em que elas começam a brincar, iniciam ativamente um processo de aprendizagem e de socialização, porque é na brincadeira que as crianças têm os seus momentos de criatividade e liberdade de expressão.

Ainda para o autor supracitado, alguns aspectos importantíssimos devem ser levados em consideração através das atividades lúdicas, pois beneficiam prazeres para as crianças, proporcionando momentos de alegrias. Muitas habilidades, são adquiridas por meio delas, como as cognitivas, capacidades motoras, atitudes comportamentais, também proporcionando a reconstrução do eu e do processo de identidade, permitindo criar a sua própria autonomia, através das brincadeiras. Assim como os cinco sentidos, ajudando com que a criança perceba através do seu corpo tudo os que lhes rodeiam, para a execução das tarefas, sendo de extrema relevância aguçar os sentidos nas crianças (Abrão et al., 2015, p.86). Diante do exposto, os autores apenas ressaltam a importância do lúdico e das brincadeiras para a aprendizagem das crianças.

O contexto social da criança faz com que a mesma tenha uma visão de mundo a partir do ambiente em que lhes é apresentado, levantando assim questionamentos e adquirindo conhecimentos relacionados ao seu contexto sociocultural. Os objetos, como os brinquedos, e práticas sociais, como brincadeiras e jogos, serão meios pelos quais a criança acessa as práticas culturais do seu grupo social e contemporâneo.

O contexto social, entretanto, com todas as suas contradições, oferece questões de ordens distintas que intermitentemente nos desafiam a responder sobre o lugar que ocupamos no mundo, sobre o prisma a partir do qual construímos nossa visão desse

modo, sobre os sentidos que conferimos às nossas ações. Nessa perspectiva, nosso contexto social é nossa primeira escola. E os brinquedos, elementos de um diálogo com a cultura plural e desigual em que estamos inseridos (Pereira, 2009, p.19).

Para tanto, além da responsabilidade do conjunto familiar ao qual a criança pertence, o contexto social também forja a infância e suas brincadeiras, pois é diante dos objetos, dos brinquedos, da cultura e do contexto histórico que a infância surgirá como marcada culturalmente.

Compreendendo que o uso de tecnologias digitais vem conquistando um grande espaço na vida social e muitos jogos e brincadeiras também são praticados pelas crianças por meio de dispositivos digitais, ressaltamos seus impactos nas práticas do brincar atualmente. Simultaneamente, a partir de uma preocupação com a transmissão intergeracional, trazemos na memória os relatos dos nossos avôs e pais, que tinham o hábito de se juntar com um grupo de amigos e parentes para as brincadeiras de rua, ou seja, o brincar era produzido amplamente no espaço público, nas ruas das suas próprias residências, com jogos e brincadeiras sem uso de tecnologias digitais.

A difusão de ferramentas digitais, como o uso de computador e dispositivos móveis, traz as crianças para brincar mais no espaço interno do lar. Além disso, alguns fatores sociais, como a falta de segurança no espaço externo, foram restringindo-as para dentro de casa. “[...] não se trata de ser maniqueísta e achar que as máquinas são prejudiciais à saúde mental ou algo do gênero, porém, o que consideramos preocupante é o fato das relações ficarem restritas ao contato com as máquinas, o que é muito comum atualmente” (Lemos, 2007, p.89). Então, estamos cientes que as máquinas, ou seja, as ferramentas tecnológicas utilizadas no ato do brincar, pelas crianças não são em si prejudiciais, mas sim a forma excessiva como elas podem dominar o tempo da infância. O brincar e as relações mútuas que as crianças estabelecem umas com as outras, através do lúdico e do brincar interagindo esse processo de restrição e somente o uso da tecnologia, distanciam as crianças fisicamente, causando posteriormente futuros problemas de socialização.

Além da interferência das tecnologias digitais, o ato de brincar sofre a pedagogização. Isso geralmente ocorre em instituições de ensino, em que profissionais tratam o ato de brincar, um processo criador natural para as crianças, como instrumento de aprendizagem e ferramenta disciplinar, como argumenta Lemos.

O brincar foi constituído por algumas práticas concretas de especialistas representantes de algumas teorias como dispositivos disciplinar, sendo capturado por tais teorias, que o distribuem em função de classe, raça e gênero, em espaços específicos, tais como: os playgrounds, as brinquedotecas, as escolas, os clubes, as colônias de férias, as creches e as pré-escolas, os programas da ação social em shoppings e hotéis com recreacionistas e em consultorias de psicólogos, psicopedagogos e de psicanalistas que instrumentalizaram o brincar acriticamente (Lemos, 2007, p.88).

Já Pereira ressalta que todo brinquedo é pedagógico, compreendendo que a criança é educada a partir da sua cultura e da classe à qual está inserida, na qual brinca ativamente e por meio

dos objetos que chegam em suas mãos. “Esses objetos expandem os limites do seu contexto, ligam-na à cultura a que pertence, educam-lhe material e esteticamente. Os brinquedos contam à criança a sua história sociocultural, enriquecendo ainda mais, lhe trazendo indagações ou permitindo se encantar (Pereira, 2009, p.20). Segundo o mencionado, os brinquedos são culturais, trazendo em seu contexto histórico a permissão do questionamento ou da admiração, na vida dessas crianças.

Enquanto, para Lemos o ato de brincar é ensinar os conteúdos escolares através das brincadeiras, em espaços específicos, a exemplo de creche, escolas e dentre outros. Pereira já retrata que o uso do brinquedo, na perspectiva pedagógica, é para inserir a criança no meio social, ou seja, a criança é educada para esse seio cultural.

De acordo com Fernandes, os adultos vivenciam dentro das suas próprias fronteiras e muitas vezes não permitem que a criança seja uma, repreendendo-as quando fazem barulho, não a deixam sentir essa fase como de fato deve ser apreciada, muitos nem sequer trazem as imagens nostálgicas da infância, deixando como marcas desaparecidas (Fernandes, 2004). Ainda para o mesmo autor, ao estudarmos uma criança devemos nos tornar uma, só assim haverá total compreensão. Não basta olhar tão somente para fora, mas o seu interior, como também não basta somente observar os seus brinquedos, é necessário penetrar o olhar, para enxergar além do círculo mágico que ela nos apresenta, porém, é necessário viver o brinquedo, apresentando muitas vezes as suas preocupações e paixões. (Fernandes, 2004). É possível que os adultos possam retornar a ludicidade tão exercida na infância e desprivilegiada na vida adulta.

Impossível falar sobre as brincadeiras sem mencionar o espaço físico que as mesmas ocorrem, como nas creches, escolas, casas e até mesmo nas ruas. Sendo que ao ar livre trazem o aspecto de liberdade, advindo do contato com a natureza e ocorrendo as interações sociais, estabelecidas por quem ali reside, tornando-se caracterizada como um espaço lúdico extenso de tempo e espaço. Sendo assim, o brincar na rua tem suas próprias características.

E por falar em brincadeiras de rua não poderíamos deixar de argumentar sobre Florestan Fernandes (2004), que na sua pesquisa, retrata que as trocinhas estão relacionadas ao desejo de brincar ou a recreação dos grupos infantis. Porém, as suas atividades excedem os limites da recreação por si mesma, assumindo diferentes aspectos das relações entre os seus componentes e do grupo. Ainda ressalta que um dos motivos para a formação é a vizinhança, que apesar de importantíssima, não é o único papel propriamente dito para ocorrer a interação, defendendo a inclusão social da classe menos favorecida, salientando a importância das brincadeiras de rua.

Para Fernandes (2004) a questão social também é um tópico que precisa ser citado. As relações entre os membros dos grupos infantis se constituem por meio dos papéis sociais e as hierarquizações entre os mesmos é um problema em pauta. Ainda para o mesmo autor “[...] padrões democráticos de conduta, quer com relação à nacionalidade, à classe social e à admissão de novos membros, ressaltando-se também uma diferenciação das ‘trocinhas’ a base do sexo” (Fernandes,

2004, p. 243). Com a formação desses grupos infantis haverá algumas regras impostas, mesmo que sejam indiretas, de modo geral acabam seguindo padrões que irão definir quem irá ou não participar. Embora algumas crianças possam ser influenciadas por expectativas de gênero ou até por comportamentos culturais que incentivam brincar somente com outras crianças do mesmo gênero, e caso ocorram as trocas não serão bem-vistas pelo grupo, causando possíveis afastamentos.

Essas relações, são tradicionalmente uma condição dos componentes importantes das culturas infantis no espaço público para uma vida ativa em comunidade. Muitas vezes, a criança que chega depois de um grupo já formado, se sente um pouco deslocada, até de fato conseguir se integrar com o mesmo. As relações de grupos primários referem-se a contactos mais íntimos, onde a convivência diária e o contacto físico permitem a construção de um entendimento mútuo e uma regulação comportamental. Esses grupos, como os de crianças, são organizados com um sistema de regras implícitas que orientam o comportamento. Quando há transgressões dessas regras, surgem avaliações punitivas, que podem variar de repreensões verbais à exclusão social. (Fernandes, 2004, p. 237). Os sujeitos em interação pertencentes ao grupo vicinal, ou seja, os que já são vizinhos se darão melhor, aos que vêm de fora, que dificilmente serão aceitos. Segundo essa linha de pensamento, as crianças começam uma interação social com outras crianças através desses grupos formados.

No cenário vigente, podemos alegar que a infância vem tomando proporções desafiadoras, considerando os processos de mudanças em que a nossa sociedade perpassa. Previtale (2006) discorreu em seu artigo *a importância do brincar*, fazendo um memorial acerca das lembranças de quando criança, interessada nos jogos infantis e brincadeiras de rua que aconteciam antigamente e não acontecem mais.

A autora diz que na infância dos anos 1980, as crianças tinham uma infância diferenciada. Não existia muito interesse em ficar nas telas de televisão e a violência era menor comparada aos dias atuais, e as brincadeiras das ruas eram agradabilíssimas e prazerosas. Em dias chuvosos além de contações de histórias de terror faziam sombras nas paredes, brincavam de bola com os vizinhos, soltar pipas “além disso, brincávamos com cartas, jogos de damas, W.A.R., de carrinhos, de roubar monte, de pular corda, vôlei, de mãe da rua, esconde-esconde, entre outras brincadeiras e jogos” (p.39 e 40). Conforme a fala da autora, ela faz um breve comparativo discorrendo que as gerações estão mudando e que as crianças passam boa parte assistindo televisão, no computador, no videogame e nos celulares, ou seja, nos dispositivos eletrônicos e não desfrutam do brincar na rua tanto quanto antes.

A condição socioeconômica da família de cada criança interfere muito no seu acesso ao mundo tecnológico, pois uma criança de classe média ou alta, provavelmente terá mais acesso às tecnologias do que as de baixa renda. Desta forma, afirma-se que não há igualdade em relação ao acesso das crianças às ferramentas tecnológicas. Portanto, com essa modernização que vem

acontecendo gradativamente, as brincadeiras das crianças estão sendo mais influenciadas pelos meios de comunicação do que pelas próprias famílias, pois as crianças estão recriando as brincadeiras, diante daquilo que veem nas mídias eletrônicas.

A sociedade é composta por várias culturas infantis, as quais variam desde as classes mais pobres até as mais abastadas, todavia, as brincadeiras acontecem em qualquer meio social, porém, de maneira diferenciada, cada criança desenvolve suas brincadeiras de acordo com a cultura à qual pertence, com as personagens e elementos que cercam o seu mundo (Abrão et al., 2015, p.87).

Desse modo, por conta dessa variação de classe, o grupo menos favorecido acaba sendo excluído, quanto ao acesso aos brinquedos e aos objetos valorizados socialmente, pelo fato de não conseguirem acompanhar o consumo desse mercado de produtos infantis. Podendo até ocorrer uma discriminação entre as crianças, inferiorizando as que não conseguem adquirir os bens valorizados de consumo.

Desta forma, a criança acaba adquirindo muitas informações do mundo externo, aprendendo tanto as coisas boas, como as ruins. Tudo isso normalmente sem a supervisão de um adulto. Conforme supramencionado, acerca da sociedade industrial, onde os responsáveis por essas crianças passaram a deixá-las sem supervisão para poderem trabalhar.

A criança acaba aprendendo as coisas que acontecem no mundo, sem muitas vezes o adulto mediar, uma vez que o trabalho muito as ausentam do cotidiano, ocupando boa parte do seu tempo, tudo isso devido às exigências do mundo capitalista. Em algumas famílias, já não existem mais os diálogos e pouco se interessam sobre os assuntos corriqueiros da vida das crianças (Abrão et al., 2015). Tais práticas precisam ser repensadas, pois o diálogo e a presença são fatores primordiais nas vidas dessas crianças, principalmente para ter ciência do que está sendo aprendido pelas mesmas.

2 A CIDADE DE PAULO AFONSO E SUAS CRIANÇAS

Para Conceição (2018), o Município de Paulo Afonso, localizado no norte da Bahia, surgiu na metade do século XX (vinte) e carrega uma forte identidade como o oásis do sertão, por conta da nascente dos rios, com a influência cultural de outros estados, a cidade se formou sob dois principais fatores: o rio São Francisco e a Companhia Hidroelétrica de São Francisco (CHESF).

O fato de Paulo Afonso ter surgido na metade do século XX, teve grande influência na formação de sua identidade, a CHESF foi criada para ser um pólo exportador de energia, fazia parte do projeto nacional de desenvolvimento iniciado com Getúlio Vargas, em meados da década de 40, a construção da cidade, portanto, acompanhou este sentimento de modernidade, impulsionada pelo desenvolvimento tecnológico, ela deveria ser um núcleo de civilização modelo para as cidades do sertão nordestino (Souza, 2003, p. 05).

Entre as viagens motivadas pela curiosidade de Dom Pedro II, o local onde hoje é Paulo Afonso-BA foi o destino do imperador que se declarou encantado pela beleza da cachoeira que se encontra localizada na região das divisas entre os estados da Bahia, Pernambuco, Alagoas e Sergipe, que mais tarde com a instalação da Usina Hidroelétrica atenderia aos interesses do projeto de progresso nacional. Seria um equívoco afirmar que essa expedição serviu apenas ao conhecimento do monarca. Sua presença na região gerou outro contexto envolvendo os partidos políticos: Conservador e Liberal, estes possuíam interesses que supostamente seriam atendidos com as expedições à região que poderia ser de grande riqueza para o país em diferentes aspectos (Ramalho, 2018).

Em contrapartida, as águas da cachoeira fluíam e despertaram o interesse do industrialista Delmiro Gouveia, objetivando explorar o potencial local para a geração de energia elétrica. Ele desenvolveu a Usina Angiquinho com produção de 1.500 HP (unidade de potência horse-power) de energia, levada até a localidade que hoje conhecemos como o município de Delmiro Gouveia (antiga Pedra) (Prefeitura de Paulo Afonso, 2021). Dentro deste cenário, o Brasil se configurava em uma nova organização econômica em busca da modernização como um projeto nacional. O Nordeste foi visto com grande potencialidade uma vez que o rio ligava os estados e também levava ao sudeste, tornando-se uma grande estratégia para a gestão da época.

A região era habitada pelos povos indígenas que chamavam o rio de “opará”, sendo a cachoeira o grande fio d’água batizada como Rio São Francisco, pelos portugueses que buscavam fuga. O nome se deu pela data comemorativa do dia 04 (quatro) de outubro de 1501, devido ao santo católico conhecido como São Francisco de Assis, sendo o padroeiro da cidade.

A cidade não parou de urbanizar-se e expandir ao longo do tempo. O comércio na vila Poty ganhou espaço mesmo dependendo dos “chesfianos” e o seu desenvolvimento levou à emancipação de Glória, em 28 (vinte e oito) de julho de 1953 com mais de 13 mil habitantes, município localizado

no estado da Bahia, no Brasil, situado no interior do estado, na região semiárida. Sua história está marcada por processos de urbanização e desenvolvimento econômico.

Na cidade de Paulo Afonso falava muito do muro que separava as classes sociais e que o mesmo só perdeu a sua função quando um terreno que pertencia à prefeitura ficando sob a sua responsabilidade, não havendo mais a separação. A “tapera de Paulo Afonso” hoje conhecida como bairro Centenário, foi fundada pelo sertanista Paulo de Viveiros Afonso junto à cachoeira ao lado baiano das terras. Lá a travessia do rio estava interligada a Santo Antônio das Glórias, atualmente Município de Glória-BA, que só foi separado de Paulo Afonso em 1958.

Além de Dom Pedro II e do poeta Castro Alves e do imperador, a cachoeira de Paulo Afonso-BA também foi referência para o cangaço, devido à passagem de boiadas pelo arraial em boa parte da região. Sendo berço de muitos cangaceiros e principalmente da maior cangaceira do bando, conhecida como Maria Bonita, nascida na Malhada da Caiçara que hoje corresponde ao povoado Riacho, ela conheceu e se casou com o “Rei do Sertão”, Virgulino Ferreira da Silva, que conhecemos como Lampião. O cangaceiro viveu na região do Raso da Catarina refugiado por um bom tempo, lugar descrito como seco e deserto (Viva Bahia, 2023).

Surgindo como polo exportador de energia durante o governo Vargas e a construção de seu complexo hidroelétrico, a Usina da CHESF serviu como motivação para que vários operários fossem buscar sustento trabalhando na usina e se mudando com suas famílias para a região, já que essa fase histórica do lugar inspirava no sertão o movimento de industrialização espreado por todo o país durante a época. Ocasionalmente os primeiros conflitos entre os estrangeiros, que vinham como novatos morarem na região, e os sertanejos moradores locais nativos, que já habitavam a terra no modo de vida predominantemente do campo. Simultaneamente, esse encontro promoveu encontro de culturas, transformando e criando novas características para a região. Grande parte das imigrações vem de Pernambuco, o que fez com que a maioria desses funcionários orientasse culturalmente o comportamento social, as festas e o sotaque; juntamente aos paraibanos, sergipanos e alagoanos, a Bahia só passou a ter maior influência na década de 1980, caracterizando a miscigenação cultural (Souza, 2013 apud Conceição, 2018).

Com a chegada da Companhia Hidroelétrica também gerou um abismo entre realidades. A construção de um acampamento para funcionários, engenheiros e suas famílias dividiram as classes sociais, pois as instalações destes ofereciam maior conforto e segurança, diferente de onde ficavam aqueles que saíram de seus estados em busca de emprego sem sucesso.

A mistura dessa maioria trouxe não apenas uma diversidade, pois muitos eram sertanejos, ex-cangaceiros, dentre outros, como também um alto nível de violência, considerando que nesta parte ainda não havia policiamento. A solução encontrada pela empresa para garantir a segurança dos seus foi a construção de um muro de 1,5 de altura inspirado no famoso muro de Berlim, separando CHESF e o “outro lado”, nomeado por Vila Poty, segundo Souza:

A existência do muro barrava o fluxo de informações entre os bairros, a preocupação da direção da CHESF em transmitir para seus funcionários uma educação cidadina, acompanhada de uma padronização comportamental, não se transferiu para os moradores da Poty, ressaltando suas diferenças, transmitidas de geração a geração (Souza, p.8, 2003).

As diferenças sociais se incrementaram na cidade e o bairro Poty crescia significativamente, recebendo esse nome devido ao cimento que era utilizado na construção da barragem e reaproveitado para levantar as casas no bairro. A situação era precária, visto ausência de saneamento básico, banheiros nas residências, assim como também faziam suas refeições e lavavam as roupas na rua, deixando evidente os privilégios do outro lado, que agora contaria com ruas e avenidas com calçamento, além da promoção de festas organizadas por clubes, energia elétrica e saneamento.

De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), Paulo Afonso tem mais de 100 mil habitantes e está entre os 8 (oito) novos municípios com essa quantidade populacional, diferentemente de Glória que sofreu uma queda, antes com 14.559 e agora com 13.879 habitantes (IBGE, 2022). Desde a fundação da cidade a sua estrutura foi planejada. O centro fica localizado na ilha cercada por águas devido ao canal da usina PA.IV (PA 4). Existindo pelas aproximações outros bairros e povoados que se diferenciam das ruas, estão asfaltadas e pavimentadas contam com a limpeza dos garis.

Diante de uma população que vem crescendo cada vez mais, saúde e educação de qualidade tornam-se imprescindíveis. Entretanto, a cidade conta com apenas dois hospitais: Hospital Nair Alves de Souza (HNAS) e Hospital Municipal de Paulo Afonso (HMPA), agora também conta com a Policlínica Regional da Bahia e o Laboratório Central de Saúde Pública (LACEN) que recebem demandas de pacientes de outras regiões das proximidades.

Quanto à educação, essa também necessita de melhorias quando comparada a outras cidades da Bahia. Boa parte dos jovens se deslocam da cidade em busca de ensino superior, que ainda não contempla a todos. Em consequência disso foi implantada a Universidade Federal do Vale do São Francisco (UNIVASF) em parceria dos governos de diferentes níveis e a CHESF. A cidade conta com a Universidade Estadual da Bahia (UNEB) nível estadual, o Instituto Federal da Bahia (IFBA) nível federal, e o Centro Universitário do Rio São Francisco (UNIRIOS) nível privado e algumas outras instituições de ensino de Educação a Distância (EaD). Conta com inúmeras instituições públicas e privadas de educação básica para melhor atender a população nesse aspecto educacional. Entretanto, a cidade não possui altos níveis na geração de empregos. Suas atividades estão mais voltadas para a piscicultura que tem chamado atenção das indústrias. Ainda assim, tem como pertencente um dos maiores Produto Interno Bruto (PIB) do estado da Bahia por causa dos royalties.

A “cidade da energia” como é popularmente conhecida, possui um comércio diversificado,

além do turismo que é de grande importância para a economia local. Os passeios pelo complexo hidroelétrico, a cachoeira, a ponte dom Pedro II e a vegetação nativa atraem turistas de várias partes do Brasil que buscam conhecer a beleza oferecida entre as usinas que se localizam num raio de 4km e formam a ilha de Paulo Afonso. Além disso, outros pontos turísticos chamam a atenção, como a casa de Maria Bonita que virou museu e recebe turistas que vêm conhecer o berço da rainha do cangaço ou até mesmo passear pelo Raso da Catarina onde viveu Lampião e onde vivem comunidades indígenas em retomada. A Serra do Umbuzeiro que oferece uma vista impecável e os catamarãs que navegam pelas águas do famoso “Velho Chico”.

Toda a caracterização sociocultural da cidade de Paulo Afonso, seja nas festas, na culinária ou no artesanato, recebe influência de todo ambiente e os povos que integram a região em que está inserida. Seu relevo é de planaltos e depressões, solo cristalino, e formações de arenito. Rodeada de águas, a “cidade da energia” está situada no Sertão, o que justifica seu clima semiárido com temperaturas entre 30 (trinta) e 40 (quarenta) graus célsius durante o verão, sendo no inverno média de 22 (vinte) graus. Sua vegetação trata-se da caatinga, com um conjunto de espécies capazes de armazenar água, como os cactos, facheiros, umbuzeiros e o croatá, que servem como uma alternativa na seca do Raso da Catarina (Prefeitura de Paulo Afonso, 2021).

A cidade que hoje ocupa uma área territorial de 1.700, 40 quilômetros quadrados e possui mais de 30 (trinta) bairros (Prefeitura de Paulo Afonso, 2021) ainda possui algumas diferenças da diversidade estabelecida anteriormente na história, mas que hoje são valorizadas “É nesse emaranhado de práticas culturais, vindo dos mais variados lugares do nordeste brasileiro, que a cidade se fez e cresceu, demonstrando uma miscigenação de culturas estaduais que resplandece a fusão de costumes que identifica Paulo Afonso” (Conceição, 2018, p.19). A mistura dos povos, as diferenças sociais e culturais fazem parte do lugar.

Diante de tais informações trazidas neste capítulo sobre a cidade de Paulo Afonso-BA, em relação ao crescimento e a construção da Usina Hidroelétrica, sabe-se que houve uma grande diversidade de pessoas que habitavam/habitam a cidade. O presente trabalho, relacionado ao processo de urbanização da cidade, às crianças e suas brincadeiras, situa-se no momento contemporâneo da história da cidade, porém olha também para o passado devido ao recorte intergeracional adotado. Afinal, os adultos e idosos participantes da pesquisa, caracterizados no capítulo seguinte, foram as crianças/adolescentes/adultos que fizeram parte do processo de urbanização do lugar ao longo das últimas décadas. Sendo assim, justificamos a relevância de nos perguntarmos como as crianças de Paulo Afonso viveram esse processo de urbanização, no que tange especificamente ao seu uso do espaço público por meio do brincar? E como brincam as crianças atualmente? Qual o papel do brincar na rua para diferentes gerações de crianças desta cidade? E não podemos falar do brincar sem discorrer sobre o que é ser criança que para Tomás et al (2022)

[...] “ser criança” ganha uma multiplicidade bastante grande de sentidos e avança para o entendimento de que se é criança diferentemente quando se é negra, negra e pobre, negra, pobre e menina, europeia e brasileira ou latinoamericana, migrante, de maior ou menoridade, indígena, com ou sem teto, habitante de um bairro social, entre outras possibilidades de construir a infância e o ser criança na cidade e que, essas formas em que são feitas crianças diferem em cada um dos bairros e cidades em que vivem. Ao mesmo tempo, as questões que poderiam ser vistas como regionais espraiam-se e ganham enorme relevância permitindo-nos responder a indagações sobre elas, ora no singular, ora no plural, e em outros momentos indagando-nos ainda mais, formulando questões ainda pouco produzidas e ampliando as agendas de pesquisas e formativas quando o assunto são as crianças e relações em que estão ativamente presentes, como visto neste livro (p.17).

Vale ressaltar que a construção da cidade também é feita a partir da presença das crianças, nas quais suas ações também irão mudar ou transformar lugares e espaços onde habitam, mesmo que seja de uma forma direta ou indireta. São atitudes e feitos que ficam muitas vezes alheios aos olhos dos adultos. A partir daí, deveria se pensar na cidade também incluindo as perspectivas das crianças e sua experiência de infância no lugar, pois comumente as cidades no Brasil não são amigáveis à infância, que faz com que a criança fique em um lugar exclusivo. Deveríamos pensar na criança como uma habitante e cidadã, que demanda adaptações para ganhar autonomia e segurança no meio urbano, e não como pessoa sem importância no hoje que um dia quando adulta poderá “dominar” a cidade. Para Trevisan/Tomás (2022, p.36) as crianças e jovens são fundamentais nas transformações dos espaços da cidade, tanto no nível individual quanto coletivo. Importante observar a cidade como espaço das crianças, essa dinâmica pode ser observada de várias formas, especialmente porque essa faixa etária ainda está em processo de construção da identidade, relações sociais e compreensão do espaço que ocupa. compreendendo de que modo poderá tornar-se cidadãos e participativos. As crianças e os jovens fazem parte das transformações de determinada sociedade.

Desse modo, deve-se pensar na cidade como um ambiente de construção da cidadania da criança, que será auxiliada pelo adulto, o mesmo que provavelmente será o atenuante dessa construção. As crianças compõem um dos grupos populacionais prioritários de atendimento pelos serviços públicos (como os executantes das políticas públicas de: saúde, educação e assistência social) e são raramente ouvidas nesses âmbitos, sendo amplamente tratadas como receptoras exclusivamente. Todavia, como já foi dito antes, a cidade também é feita a partir da presença e das ações das crianças, então como estão sendo pensados a presença de crianças nos espaços urbanos das cidades? Seguindo essa linha de raciocínio, Rita Campos afirma que:

Perceber, sobretudo, como estes espaços estão ou não pensados para as crianças; se estes espaços são ou não das crianças. Perceber, no fundo, se ou como as crianças foram envolvidas no seu planejamento e manutenção, e como podemos criar lugares de escuta e diálogo para que as cidades se estabeleçam como espaços das crianças. Ou seja, como espaços que, reconhecendo a agência das crianças, se criam, geram e transformam também através da sua efetiva participação e envolvimento (2022, p. 90).

Essa participação acaba sendo um elemento que colabora com a construção da sua cidadania. Discutindo tais argumentações, é importante salientar que cada criança está inserida em contextos diferentes umas das outras, desta forma a infância deve ser observada de forma coletiva, pois, suas experiências de participação no âmbito social ou não social serão diferentes. A criança viverá a sua infância no ambiente em que estará introduzida na forma as quais serão postas para a mesma, e suas primeiras experiências consequentemente serão decorrentes de escolhas feitas por pessoas mais velhas.

Em resultado dessa pouca participação, as crianças vão sendo excluídas ao direito à cidade, em contrapartida, acabam, principalmente as crianças de família de baixa renda, perdendo o direito de brincar, pois, a cidade deveria ser pensada não só para as pessoas adultas habitarem, mas sim pensando tanto na segurança dos mais velhos como também dos mais novos. Assim, compreender a necessidade das crianças por ambientes seguros, lúdicos, propulsores da imaginação, que irão impulsionar sua criatividade e estimular o seu desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo. Inserir o brincar no planejamento da cidade é entender que a brincadeira é um aparato de bastante importância para o desenvolvimento da criança. Sabe-se que ao brincar a criança espelha sua vida adulta e também cria e desenvolve laços com outras pessoas e também com objetos.

Alguns dos adultos, muitas vezes não conseguem ouvir o que as crianças tendem a dizer, ou não conseguem compreendê-las. É como se o feito ou realizado por elas, não tivessem nenhuma relevância ou significância. Muitas vezes a ideia que nos é passada, é que apenas os adultos são os certos e donos absolutos da verdade que as crianças precisam omitir a sua voz diante da sua presença. Mas deveríamos parar de agir ou de pensar desse modo, oportunizando às crianças aberturas para terem mais espaços, no intuito de cooperar nas ações das nossas e das próprias vidas.

[..] Um dos desafios é ouvir as crianças, possibilitando sua efetiva participação, sem torná-las apenas parte instrumental da ação. As crianças podem ser mais do que “respondentes” das nossas pesquisas e assumirem mais papéis do que apenas o de “validar” as ideias dos adultos. Esse exercício exige a superação de uma posição de adulto detentor do poder e conhecimento. Nesse horizonte, a construção de ações culturais ou da própria política de cultura para as crianças, pode considerá-las não apenas como destinatários, mas como sujeitos e também produtores de cultura, inclusive no espaço público (Carvalho; Santana, 2022, p.384).

São várias as formas que poderá ser vista a relação das crianças com a cidade, pois são diversos os aspectos de apropriação de cada uma, as realidades enfrentadas por cada criança serão diferentes umas das outras, assim como já foi discutido esse assunto anteriormente, pois, a desigualdade social é um desses grandes fatores.

Se pararmos para refletir podemos pensar que as crianças estão mais reclusas dentro de casa e cada vez menos socializando no espaço público e um dos motivos seriam a falta de segurança pública, a falta de receptividade das pessoas e até mesmo dos espaços que lhe são propostos e ao pensarmos sobre a realidade oposta: algumas crianças têm as ruas como seu lugar de abrigo, de

trabalho, entre outros fatores. São dois grupos com realidades distintas, com objetivos diferentes de como habitar a cidade e suas ruas.

As crianças têm o direito de usar e frequentar esses espaços públicos, mas se faz necessário ter o olhar mais atento e acolhedor para com os mais jovens. Os autores Carvalho e Santana (2022), discorrem sobre isso; de um certo ângulo, podemos pensar na ausência das crianças no cotidiano das cidades, pela falta de espaços que permitam a experiência do lazer com segurança e acolhimento e de outro, observamos que a rua, muitas vezes, está ocupada por um grupo de crianças, que em função das suas condições econômicas e sociais, ainda a têm como um espaço prioritário de sociabilidade. As diferentes crianças podem e devem ocupar os espaços públicos, mas é necessário reconhecermos que o projeto neoliberal em curso, prioriza essa imagem de criança protegida, romantizada, que usará a cidade e a rua como lugar de passagem e às vezes como espaço de brincadeira. Sendo assim, a classe financeira também é um fator associado.

Diante desse capítulo, (re)pensar as crianças como seres ativos na participação e colaboração da criação da cidade, pensar a cidade como um espaço sociocultural para elas e ter uma perspectiva mais abrangente em relação à criação dos espaços urbanos. Assim, enxergando e dando ouvidos às crianças para tentar suprir as suas necessidades de uma maneira que a faça se sentir incluída nas escolhas e ações sociais. Desta forma, entender que as cidades abrigam diversos tipos de sujeitos, cada um com sua singularidade e a partir desses diversos tipos de sujeitos entender que, as construções das cidades são feitas para poderem atender as necessidades de “todos”, mas de modo geral sabe-se que essa construção é feita de uma forma desigual, pois são espaços diferentes e que trazem diversas experiências, tanto para adultos como para as crianças, sendo foco deste trabalho.

Para a autora Lencioni (2008), no conceito de cidade a mesma exclui a ideia da população voltada ao trabalho do campo, ainda como o tamanho da população, mantendo-se na perspectiva de concentração de pessoas em um espaço limitado, aglomeração, permanência, sedentarismo, em oposição à mobilidade rural, na presença de um mercado econômico e a organização da administração pública.

Ainda para a mesma autora, o conceito de urbano está relacionado a um processo histórico e pode ser interpretado de diferentes maneiras, dependendo da referência teórica, pois podemos estar nos referindo a vários momentos históricos distintos, como os primeiros períodos da colonização brasileira, quando a urbanização começou de forma incipiente, ou então os momentos mais avançados, em que as cidades se expandiram (Lencioni, 2008). A concepção de urbano pode variar conforme o contexto e a abordagem adotada, sendo que alguns teóricos podem associar as especificações urbanas ao surgimento das primeiras vilas e núcleos urbanos no Brasil, enquanto outros podem analisar o processo de urbanização mais recente, com o crescimento das grandes metrópoles.

3 PERCURSO METODOLÓGICO

Este trabalho de pesquisa se insere numa pesquisa descritiva, não experimental e de levantamento de dados, tendo como base os estudos observacionais, sendo o seu foco conhecer os jogos e brincadeiras que ocupavam o espaço público da cidade de Paulo Afonso-BA, em diferentes períodos históricos. Na pesquisa envolvemos os moradores da cidade e alguns ligados à Companhia Hidroelétrica do São Francisco (CHESF): foram avôs, avós, pais, mães e crianças. Tratou-se de uma pesquisa de campo com várias gerações. Algumas etapas foram elaboradas para dar procedimento ao trabalho de campo e as técnicas utilizadas para a coleta das informações foram: entrevista semiestruturada (individual e grupal) e observação. Os instrumentos foram: roteiro de entrevista e caderno de campo. Contamos com os seguintes materiais: gravador de voz e material de papelaria.

Consideramos, portanto, o processo de urbanização da cidade, mais especificamente a partir da instalação da companhia CHESF, cuja construção iniciou-se no ano de 1948. Com isso, a localidade foi sendo urbanizada e muito mais povoada por pessoas de fora que vinham para lá, pelo fato de que a chegada da usina trouxe oportunidades de emprego, tanto para pessoas da cidade, como também das cidades circunvizinhas.

As brincadeiras, independente da época e momento em que estamos vivenciando-as, se farão presentes tanto na vida das crianças como também na vida dos adultos. Sendo que com o passar dos anos os tipos de brincadeiras foram mudando consoante à realidade da cidade - considerando nosso interesse maior nas brincadeiras de rua.

Para a obtenção das informações foi realizada uma pesquisa de campo na cidade de Paulo Afonso no bairro atualmente denominado Alves de Souza (popularmente conhecido como CHESF, tal qual o nome empresa, porque se localiza próximo à usina hidroelétrica e foi organizado pela empresa para a moradia de funcionários, os “chesfianos”). Residimos neste bairro e acompanhamos sua história parcialmente, entendendo sua afinidade com o objeto de estudo da presente pesquisa, almejando maiores conhecimentos acerca das brincadeiras mais comuns, entre as infâncias de diferentes momentos históricos neste bairro ao longo de seu processo de urbanização. Deste modo, este trabalho aborda os jogos e brincadeiras para além da sala de aula, já que o *locus* da pesquisa é o espaço da cidade, ou seja, o meio urbano e suas transformações.

A pesquisa de campo nos proporcionou um olhar acadêmico sobre o *locus* da pesquisa e de moradora passamos também à posição de pesquisadora, construindo os dados para a pesquisa de forma participativa junto aos moradores mais velhos e mais novos sobre seu brincar na cidade, em diferentes momentos históricos. A partir da observação do fenômeno em análise (o brincar na

cidade), dos fatos ocorridos historicamente e das entrevistas, ressaltamos que todos foram relevantes para o processo de pesquisa.

Ao abordar a pesquisa de campo, Gonçalves esclarece que é o tipo de pesquisa que busca informações diretamente com o grupo de pessoas investigadas. Sendo assim, o observador precisa se deslocar ao espaço onde o fenômeno acontece para agrupar um conjunto de informações a serem documentadas (2001, p.67). Pensando nisso, foram escolhidas 7 (sete) famílias, entrevistando o total de 13 (treze) sujeitos, integrantes de 4 (quatro) gerações¹, verificando as brincadeiras praticadas na sua infância, como também seu olhar sobre a questão da urbanização, no intuito de fazer um breve comparativo acerca dessas vivências.

Para atingir os objetivos da pesquisa, foi indispensável definir os sujeitos participantes, pois são peças fundamentais no processo. Para tanto, o investigador precisa demonstrar interesse e promover respeito pelos pesquisados. Os sujeitos envolvidos na pesquisa foram (13) treze que, por questões éticas, foram nomeados aqui por “Vó Lia”, para identificar uma 1 (uma) idosa, e mais 6 (seis) foram nomeados por “Alexandra”, “Dona Malu”, “Zé”, “Vânia”, “Jana”, “July”, que são os adultos participantes. Por fim, as crianças que foram identificadas como “Juan”, “Georgi”, “Breno”, “Sá”, “Celina”, “Torino”; totalizando 6 (seis). Alguns deles responderam a entrevista individual de modo sucinto e objetivo, porém, a entrevista com as crianças foi realizada com todas juntas, para tornar o momento mais dinâmico, lúdico e divertido.

As entrevistas aconteceram mediante uma conversação, sendo que a primeira pessoa que me veio à mente para iniciar encontra-se intitulada no decorrer do trabalho como Vó Lia, por ser a anciã da rua, sendo uma figura importante dentre as várias gerações de sua família. Ambos entrevistados com grau de parentesco, facilitando o acesso. Inicialmente ficaram receosos de como seria realizada a entrevista/pesquisa. Com os mais velhos a abordagem chegou a ser diferenciada das crianças, pois com os adultos foi uma conversa mais objetiva e com as crianças fizemos alguns momentos de descontração e pintura. Eles desenharam aquilo que mais gostavam de fazer ou de brincar. Todas as entrevistas foram gravadas e tiveram autorização formal dos mesmos (ver em anexo os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido adotados).

A primeira entrevista para a realização deste trabalho foi realizada com Vó Lia. Essa entrevista foi com bastante cautela e delicadeza, pois, mediante a sua idade de 93 (noventa e três), respeitamos as suas limitações, apesar da faixa etária a mesma ainda ser bastante lúcida e gosta de conversar. Consegui fazer a entrevista devido à boa convivência e conhecimento que tínhamos, sendo uma pessoa de fácil acesso e com a ajuda da sua neta, fazendo uma intermediação entre a

¹ Algumas pessoas mais velhas (idosa e adultos) participantes não viveram sua infância em Paulo Afonso, mas sim em outras cidades ou povoados de zona rural da região. Mudaram-se para Paulo Afonso quando já eram adultos. Elas foram entrevistadas porque viram a maior transformação da cidade e estavam diretamente ligadas à CHESF, inclusive trazendo seus filhos para viver nesta cidade e observando o seu brincar neste espaço. Participaram da pesquisa, então, sujeitos de várias gerações para satisfazer o interesse de investigar as transformações do brincar no espaço urbano ao longo do tempo e da urbanização da cidade.

gente.

Outra participante da entrevista foi Alexandra, filha de Vó Lia, que reside ao lado da casa de sua mãe e que de certa forma também colaborou fazendo a mediação e quando perguntei se ela poderia ser parte integrante da pesquisa, de imediato foi aceito.

Dando continuidade às entrevistas com Jana, na qual é neta de Vó Lia e filha de Alexandra. A mesma atualmente reside no bairro Moxotó com a sua família, mas por conta da rotina de trabalho do marido, ela perpassa mais tempo na casa da mãe com os seus filhos.

A Dona Malu, mãe da July, fez parte da pesquisa, ela tem 71 (setenta e um) anos, 3 (três) filhos e 4 (quatro) netos, atualmente a sua residência é em Maceió-AL e para realização da entrevista, apesar da distância, realizamos via dispositivo móvel e quando feita a proposta para saber se poderia participar, ela não foi relutante sendo bastante receptiva.

Uma próxima entrevistada foi a July, de 42 (quarenta e dois) anos, que possui um casal de filhos, residindo atualmente no bairro Alves do Souza com a sua família, não houve resistência por parte dela para ser contribuinte com os dados da pesquisa, realizada em sua residência suprimindo todas as necessidades.

Devido ao grau de parentesco de Vânia com a pesquisadora, chegou a ser intrigante, pois a mesma encontrava-se receosa, achando que seria algo mais complexo. Logo após, os dados coletados foram com o seu pai, o Zé, com idade de 72 (setenta e dois) anos e possuía algumas limitações, devido aos problemas de saúde, tendo que aguardar o momento oportuno, claro e objetivo nas respostas, sem muitos detalhes. Ambos contribuintes foram primordiais para a realização desta pesquisa, principalmente por serem familiares dentre cada geração.

Sendo assim, foi possível conhecer as pautas relacionadas a época de cada um. Usufruímos de um dispositivo móvel, para a gravação de voz e depois as respostas foram integralmente transcritas. Para (Gil, 2002, p.115) “[...] convém lembrar que ela possibilita o auxílio ao entrevistado com dificuldades para responder, bem como a análise do seu comportamento não verbal”, isso é particularmente útil em contextos onde o entrevistado pode não compreender completamente a questão ou ter dificuldades para reformular uma resposta..

Já a observação direta, aconteceu nas ruas, permitindo presenciar o modo de brincar das crianças no bairro CHESF, ou seja, trazendo aspectos da realidade, que segundo Marconi e Lakatos (2003, p.190) é “uma técnica de coleta de dados para conseguir informações e utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. Não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se desejam estudar”. Ou seja, a observação nos permite um olhar e uma escuta minuciosa, a respeito do assunto pesquisado.

Segundo a concepção de Gil argumenta que o objetivo primordial das pesquisas descritivas é fornecer um panorama claro sobre as características de um fenômeno ou população, além de possibilitar a identificação de possíveis relações entre variáveis. (Gil, 2002). Esse tipo de

pesquisa visa, antes de tudo, proporcionar um retrato detalhado de uma realidade específica, sem necessariamente buscar intervenções ou explicações causais.

Também tratou-se de uma pesquisa não experimental tendo como objetivo descrever e explicar situações sobre os jogos e brincadeiras no contexto atual e do passado, fazendo um levantamento dos tipos de jogos e brincadeiras que estavam presentes na sociedade de acordo com cada época. Esses dados serão utilizados para conhecer possíveis mudanças e transformações nas práticas do brincar de crianças no contexto do presente e do passado da cidade.

Para a execução da pesquisa a escolha dos instrumentos para coleta de dados foi de extrema importância, uma vez que, estipuladas e efetuadas de maneiras precisas, possibilitam ao investigador uma melhor compreensão acerca do fenômeno em pauta. Nesta perspectiva, foram realizadas através dos seguintes instrumentos: entrevistas semiestruturadas e observação direta.

Desta forma, para atingir os objetivos pré-estabelecidos, a entrevista semiestruturada foi pertinente para a pesquisa, uma vez que a coleta de informações através do diálogo é mais facilitadora. Principalmente pelos sujeitos envolvidos ser um grupo de idosos, adultos e de crianças, viabilizando a comunicação. As entrevistas possibilitaram a realização de diálogos relacionados à temática, no intuito de saber da opinião e experiência dos participantes sobre as suas memórias afetivas inerentes aos jogos e brincadeiras da infância.

4 APONTAMENTOS A PARTIR DA ANÁLISE DOS DADOS

Neste capítulo analisaremos as falas das 13 (treze) pessoas entrevistadas, de diferentes gerações, visando conhecer os jogos e brincadeiras praticados fora da sala de aula, ao longo do processo de urbanização e as mudanças ocorridas nessas práticas durante as gerações. Assim, o meio urbano e as suas transformações aparecem impactando as brincadeiras.

Para alcançar os objetivos propostos, organizamos o conteúdo das transcrições das entrevistas em 3 (três) grupos temáticos, sendo eles: jogos e brincadeiras de cada geração, sua relação com a urbanização e o contexto histórico, e as transformações e as mudanças da cidade sob a perspectiva dos sujeitos de cada geração. Assim foram agrupados para uma melhor estruturação diante das falas dos entrevistados (as) de acordo com as temáticas, gerando uma melhor organização das informações.

4.1 JOGOS E BRINCADEIRAS DE CADA GERAÇÃO

As brincadeiras da geração passada eram muito diferentes das que vemos hoje. Muitas delas eram ao ar livre, envolvendo muita atividade física, motora e criatividade. Aqui estão algumas das mais populares

Esconde-esconde: as crianças se escondiam enquanto uma contava até um determinado número. Um clássico que envolvia correr e se esconder, promovendo a interação entre as crianças. **Bola de gude ou ximbra:** Um jogo que envolvia habilidades e estratégias, onde jogavam bolinhas de vidro, tentando acertar os adversários. **Pular corda ou elástico:** eram comuns, com rimas e desafios, e uma ótima forma de socialização. A de elástico era feita com um, geralmente de tecido ou borracha, que duas crianças esticavam enquanto uma terceira pulava em padrões específicos e se errasse o movimento ou tocasse, seria eliminada ou trocava de lugar, permitindo que as outras tivessem a chance de jogar. **Amarelinha:** consistia em desenhar o jogo no chão e pular consoante as regras era uma forma divertida de desenvolver a coordenação motora. A **queimada** é um jogo divertido e bastante popular. As regras podem variar um pouco, mas aqui estão algumas diretrizes básicas para jogar: formação das equipes, dividindo os jogadores em duas equipes, com um número igual ou semelhante de participantes. Estabelecer o espaço cujo objetivo é eliminar os jogadores da equipe adversária acertando-os com a bola. No final uma única equipe era a vencedora.

Essas brincadeiras não só proporcionavam diversão, mas também ajudavam no desenvolvimento social, motor e emocional das crianças. Muitas dessas atividades estão se perdendo com o tempo, substituídas por tecnologias e jogos digitais.

Partindo pelo pressuposto que cada sujeito, a partir do momento de nascimento, vivencia inúmeras fases e no mundo infantil há uma imensa fascinação pelas brincadeiras, notamos a

importância dessa fase da infância e a importância do brincar. São por meio das brincadeiras que aprendemos a viver melhor socialmente e adquirirmos experiências, ou seja, por meio das interações. O comportamento de brincar é uma maneira útil de a criança adquirir habilidades desenvolvimentais – sociais, intelectuais, criativas, e físicas. Em primeiro lugar, grande parte do brincar é social (Smith, 2006).

As crianças foram questionadas de modo grupal e após Celina falar que gostava de brincar, indaguei se ela era a única que gostava, logo em seguida os demais responderam;

Ah, eu também gosto de brincar (Torino)

Eu gosto mais de brincar de queimada [...] (Georgi)

De boneca e de pintar (Sá)

Eu gosto de pintar [...] tem um terreno enorme lá, com um espaço muito bom pra brincar de bola (Breno).

A ideia de que brincadeiras funcionam como rituais que se transmitem e se recriam em diferentes contextos socioculturais é muito interessante e pode ser vista sob várias perspectivas, pois têm um forte componente simbólico e social, elas não apenas permitem que as crianças se divirtam, como também ajudam na construção de identidade, na aprendizagem de normas sociais e no desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e motoras. Além disso, as brincadeiras são um meio poderoso de transmitir valores culturais e tradições de uma geração para outra.

Mesmo em contextos diferentes, o ato de brincar, em si, preserva uma função fundamental de socialização e integração, criando um "ritual" compartilhado que fortalece os laços comunitários. “Brincadeiras são como rituais que se transmitem, repetidos ou recriados, em ambientes socioculturais distintos” (Carvalho e Pontes, 2003, p.15). O brincar é fundamental para o desenvolvimento social e cognitivo das crianças, a partir do ponto em que estimula a criatividade, imaginação e o mundo da fantasia.

As brincadeiras mais encontradas nas falas dos entrevistados da antiga geração e algumas crianças da nova geração são as brincadeiras de regras como bolinha de gude, elástico, pega-pega e futebol que para Moraes e Otta (2003) classificadas de acordo com a sua descrição como os jogos de regras e ritualizações de papéis com representações de cenas pré-determinadas, que geralmente estão associados a jogos competitivos, portanto, ao afirmar que os jogos competitivos se classificam dessa maneira, é notório que eles geralmente envolvem a combinação de regras, papéis definidos e uma estrutura predefinida de interações, com o objetivo de competir ou alcançar um resultado específico.

De acordo com as autoras os jogos de bola que apesar de poderem ser considerados como brincadeiras de exercícios físicos, possui como característica a regra e a competição, sendo

considerados como jogos de regras, quanto o brincar de boneca que também aparece nas brincadeiras enquadra-se em de simbolismos ou de imaginação, nas quais a criança usam da sua criatividade tratando os objetos como se fossem outros, podendo atribuir propriedades diferentes das que possuem, representando cenários, situações e transformações dos próprios personagens, como brincar de casinha com as bonecas, ou seja, protagonizando mãe e filha.

Com o avanço e crescimento da nossa sociedade, nos deparamos cada vez mais com as exigências produtividade e da racionalidade, nos distanciando da criatividade. A criança hoje está inserida em uma sociedade multicultural geradora de contradições e conflitos, industrializada, informatizada, eletrônica, individualista, emergencial e materialista, orientada para competir e para o consumir. Cada vez mais o mundo do brincar se torna sofisticado e caro (Almeida, 2015).

De acordo com Teixeira (2012), as brincadeiras, os brinquedos e os jogos sempre ocuparam um lugar primordial na vida e no desenvolvimento das crianças, desde os povos mais antigos, todos possuíam as suas formas, maneiras e instrumentos do brincar. Em qualquer lugar, país, de classe média ou alta, próximo ou distante, na cidade ou no campo existiu e se mantém até hoje as atividades do brincar. Os relatos deixam isso nítido, quando as gerações mais antigas afirmam;

brincávamos com pedrinhas, que chamava boca de caxuca ou cancela, de atirar castanha, bonecas de espiga de milho verde, a gente fazia as bonecas com panos, enrolando os panos nas espigas até formar uma boneca, brincávamos de jogar castanhas (Vó Lia).

A fala de Vó Lia abre espaço para refletir sobre a infância voltada para a arte de criar o brinquedo quando ressalta sobre as bonecas feitas com espigas de milho, o que me chama a atenção também para o discurso de Alexandra

Meu pai, como era carpinteiro fazia aqueles carrinhos de rolimã, a gente sentava os irmãos empurrava e a gente descia as ladeiras (Alexandra).

Ambos entrevistados expressam que a criatividade para dar um novo significado a determinado tipo de material, é bastante utilizada, pois como mencionado, antigamente não precisavam de muito para a construção do brinquedo e que conseguiam construir com materiais alternativos, como, por exemplo, a madeira, o metal, as rodinhas ou até com espigas de milho.

As falas das gerações adultas corroboram com o pensamento de Silva (2013, p.75) “transformar as coisas do cotidiano em brinquedos e modificar as regras, para aproveitar melhor o jogo, forma o brincante, na medida em que o faz experimentar a aventura do refazer” e tudo isso deixam marcas memoráveis na infância. As características citadas adentram na categoria de jogos de construção, que são brincadeiras em que os materiais são agrupados ou alterados para construção, criação e invenção de um novo produto (Moraes e Otta, 2003). Permitindo o experimento, a exploração e testando diferentes possibilidades com os materiais à sua disposição

July aborda sobre as brincadeiras da sua época;

Na rua por trás da minha casa a gente jogava vôlei, minha amiga colocava a rede de um lado ao outro já que a rua era estreita e a gente jogava, jogávamos queimada, brincava de pular elástico, tinha aquele tal de polícia e ladrão também, gostávamos mais de brincar de esconde-esconde, porque como haviam muitas crianças era bastante interessante para nós (July).

E para Dona Malu não era muito diferente;

*As brincadeiras eram brincar de roda, de queimada, tinha uma brincadeira chamada: **o grilo**, de pega pega, esconde esconde (Dona Malu). (Grifo nosso)*

Abordaremos o jeito da brincadeira o grilo que acontecia da seguinte maneira: Forma-se uma fila e uma pessoa fica de fora, ela pergunta: "Cadê o grilo?". O primeiro da fila responde: "Está lá atrás". A pessoa corre até o final da fila para pegar o último colega, que deve correr até o início da fila para fugir do pegador. Se chegar ao início antes do pega, está a salvo. Senão, sai da brincadeira. O próximo a perguntar "Cadê o grilo" é o que estava no final da fila e foi para o início (Mapa do Brincar).

O nome da brincadeira é o grilo, não sei porque tinha esse nome. Eu brincava com outras meninas da rua. E era assim: fazia uma fila uma atrás da outra e a que ficava na ponta de trás perguntava: Cadê o grilo? para a menina que estava na ponta da frente e ela respondia está atrás, aí a que perguntava tinha um cipó e tentava da uma cipoada na que respondeu e a menina tinha que se defender e chegar lá na frente, se ela levasse a cipoada ela que ia ser o grilo. Era mais ou menos assim (Dona Malu).

A forma de brincar citada pela entrevistada é adaptada fazendo uso do cipó, sendo a forma real da brincadeira supramencionada pelo mapa do brincar, não há o cipó, porém em ambas são formadas filas e perguntam cadê o grilo? E os participantes precisavam fugir para se defender do pegador.

De acordo com a fala da entrevistada sobre a cipoada é notório que cada geração faz suas adaptações para tornar a brincadeira mais divertida, para Moraes e Otta (2003) as brincadeiras turbulentas/agonísticas são aquelas que envolvem comportamentos de luta, perseguição e fuga, frequentemente associadas a uma energia física intensa e interações emocionais dinâmicas. Esses tipos de jogos têm uma natureza de conflito lúdico, onde os participantes se envolvem em atividades como correr, capturar, escapar ou desafiar uns aos outros, sendo assim, segundo o modo que essas crianças brincavam, adentrava nessa categoria, pois para a fuga precisava ser ágil e correr para não levar uma cipoada. Contudo, o que realmente distingue essas brincadeiras é a presença do riso, que atua como um indicador de que a atividade é, de fato, lúdica e não uma competição real ou violência.

Conforme as falas de alguns entrevistados a brincadeira de esconde-esconde aparece com certa frequência e para Moraes e Otta (2003) ampliam essas classificações e formulam as

brincadeiras segundo a sua descrição e a comumente mencionada, enquadra-se de contingência social, que podem ser motivadas e reforçadas pelo prazer derivado da capacidade de produção de respostas que são interações e relevantes no contexto do jogo ou da interatividade. O prazer de responder de forma contingente envolvendo revezamento de papéis, por exemplo, esconde-esconde.

Ao resgatarmos determinada cultura da sociedade, possibilitamos ao sujeito conhecer, vivenciar e compartilhar de novas experiências e ao compararmos as brincadeiras mais antigas das mais atuais podemos notar uma enorme diferença, ficando nítido nas falas dos entrevistados.

A ação do brincar é sem sombra de dúvidas uma forma de aprender, experimentar, compreender, relacionar-se e de transformações, pois, na brincadeira a criança encontra espaços para as suas representações dramáticas, desenvolvendo a sua coordenação motora, visuomotora, habilidades auditivas, assim como seu raciocínio lógico e criativo. (Moura, 2008). Alexandra descreveu um pouco de como eram as brincadeiras que gostava de brincar, ela disse que:

Gostava de brincar de garrafão (garrafão eles desenhavam no chão uma boca de uma garrafa e quem pisava dentro ganhava), brincavam de se esconder, a mãe dela contava muitas histórias para eles dormirem e eles morriam de medo das histórias (Sandra).

Sendo assim, o brincar é uma das atividades importantes e fundamentais para a vida das crianças. Jana frisa em sua fala que:

Brincava de elástico, brincava de boneca, de carrinho, a gente sempre brincou de tudo junto, são duas meninas e um rapaz, mas a gente sempre brincou de tudo, se a gente fosse brincar de boneca brincava os 3, se fosse brincar de carrinho brincava os 3 (Jana).

Importante ressaltar que nessa fala, não havia distinções entre as brincadeiras e o importante era a diversão e ambos os irmãos cresceram compartilhando as brincadeiras.

4.2.URBANIZAÇÃO E O CONTEXTO HISTÓRICO

Segundo Gomes (2006), o conceito e a origem do espaço urbano estão na ideia, ou melhor, na existência de uma prática cidadã, de cidadania ou na conquista de um determinado território, de onde se originam um fato político que por vez, gera uma nova ordem social, sendo essa estabelecida num lugar que se pode considerar um espaço público. Compreende-se, portanto, que o conceito está relacionado a uma atitude, antes de indicar apenas um espaço construído. Disso decorre que o autor também compreende que podemos ter dois tipos de leitura do espaço público: como área física e como espaço abstrato, sendo que as duas dimensões do termo não dialogam ou não se “integram num mesmo discurso.” (Gomes, 2006, p.20). Sendo assim, é importante refletir sobre a dualidade

do espaço público. De um lado, temos a materialidade dos lugares concretos que ocupamos, como praças e ruas. Por outro, existe a dimensão mais abstrata, relacionada às experiências, interações e significados que esses espaços podem carregar.

Essa separação entre a leitura física e a leitura abstrata pode levar a uma compreensão fragmentada do espaço público. É importante reconhecer que a maneira como nos relacionamos com esses lugares vai além das suas características físicas; envolve também questões sociais, culturais e políticas. Assim, a integração dessas duas dimensões pode enriquecer o nosso entendimento sobre como o espaço público é vivido e apropriado pela sociedade.

Segundo Luciana Cabral (2005), a rua é considerada como uma extensão da espacialidade das relações sociais, num determinado contexto histórico, lugar o qual se percebe as formas de apropriação entre os sujeitos, nas quais surgem diferenças e contradições que abarcam o cotidiano.

Dessa forma, as ruas se tornam um "elemento importante de análise da sociedade", enquanto passam a ser o lócus das diversas representações e sucessivas cenas e dramas de um determinado grupo (Cabral, 2005, p. 02). Por falar nas ruas Jana enfatiza;

Não tinha um espaço específico né, a nossa brincadeira era no meio da rua, em frente a minha casa a gente sempre jogava queimada, jogava vôlei, jogava futebol, sempre no meio da rua ou se não no campo de areia que tem aqui perto, mais especificamente no balneário, mais não em uma praça ou em um ambiente específico para criança, a gente brincava sempre no meio da rua (Jana).

Não é apenas um lugar de passagem ou itinerário, a rua revela formas de apropriações e temporalidades, uma vez que guarda em si uma certa vivacidade.

Sobretudo não podemos deixar de mencionar o processo de urbanização, sem citar sobre o período de industrialização, pois no Brasil muitos contextos foram regressados a essa era voltada a um momento do capitalismo e por falar nas mudanças ocorridas diante esse período, os relatos demonstram acerca

Não existia trânsito, por que como era uma rua na frente da outra não existia tanto trânsito, era aquela coisa de estar sempre fora, antigamente a gente chamava de terreiro da casa, sentava lá, conversava durante a noite, brincava todo mundo, tinha aquilo de o que não tinha na nossa casa pedíamos aos vizinhos, então era muito tranquilo a vida (Sandra).

Ressaltando a fala de Sandra sobre solicitar algo aos vizinhos quando vos faltava e o brincar todos juntos, a autora Cynthia Sarti (2005), nos explica que há uma tendência entre representantes dos grupos populares, em estreitar os laços com a rede de vizinhos, lhes conferindo em alguns casos uma importância maior que de um parente, e isso se dá através da confiança, ou seja, uma relação de amizade.

Para Vânia ela ressalta o tempo da sua época na infância como:

[...] Normal. Tinha iluminação, não tinha arborização porque era no centro, muitas casas e já tinha um pouco de trânsito normal de carros [...] Nessa época era dividido, era Poty e Chesf. Então, o meu convívio era só lá na rua mesmo não tinha nenhuma rotina como tem hoje, tipo passeios. O passeio que nós tínhamos era um final de semana ou férias que a gente ia para Água Branca para casa da família, mas aqui era na rua mesmo com os vizinhos (Vânia).

A fala de Sandra também vai em consoante com a quantidade de carros e a correlação entre a vizinhança;

Antes existiam realmente poucos carros, até televisões, antes todo mundo sentava de frente de uma casa só que possuía televisão pra assistir, por que nas outras não tinha, então todo mundo sentava na frente da casa, a mulher botava a televisão pra fora para o povo da rua sentar e assistir.

Para Maricato (2000) a mesma ressalta que os bens modernos, de modo geral os eletroeletrônicos, como o automóvel, mudaram radicalmente o estilo de vida, dos valores, da cultura e o ambiente construído, frisando que ocorreram muitas mudanças, consequentemente até a televisão que não era de acesso a grande público, hoje percebe-se que as famílias possuem com mais facilidade.

Da ocupação da superfície urbana até a parte interna da moradia, sendo de profunda transformação, o que não significa que tenha sido homogeneamente moderna (Maricato, 2000), ou seja, inúmeras mudanças ocorriam com o passar das gerações,

Ah, era uma casa de barro. Quando chovia caía o barro e nós tapava. (risada) [...] Eu ia para feira e um tempo ainda fui para escola” (Zé).

Observando o cotidiano da fala da entrevistada, notamos que atualmente até as casas são mais estruturadas, pois tudo vem se desenvolvendo e adentrando na desenvoltura das cidades, nota-se que os espaços urbanos como ruas, praças e lugares abertos também fazem parte do espaço físico para ocorrerem tais amplificações.

Jana enfatiza que ela e os irmãos brincavam, em um brinquedo feito de sucatas.

Eu me lembro que não éramos muito de sair, meu pai antes sempre levava a gente pra brincar numa praça onde ele trabalhava, que é conhecida por Raso da Catarina, tinha uma espécie de brinquedo que parecia ser sobra de peças da usina que eles montaram e deixaram lá pra homenagear alguma coisa, a gente brincava nesse "brinquedo", ia para outras praças brincar, mais para outros locais não me recordo de ir (Jana).

O espaço urbano se caracteriza por inúmeros meios e com o passar dos tempos, o moderno vem tomando espaço e as casas, os transportes mudam conforme as gerações, o que influencia de

modo direto no desenvolvimento da cidade, ajudando na locomoção. Isso melhora a qualidade de vida da população, como também melhora as estadias dos indivíduos.

Como você sabe, a gente que era da Chesf tinha várias escolas, a maioria era perto, onde eu morava estudei em uma escola quase ao lado da usina, depois fui para o Murilo que também era perto, depois fui para o Alves de Souza e por último que inclusive foi a mais longe, mas a empresa fornecia o ônibus que também era uma diversão pra gente, pois, fui uma adolescente que andou no papa fila, papa fila era um ônibus enorme, tinha a cabine, todo mundo queria ir na cabine com o motorista, e a gente ia atrás naquela diversão pra escola na fazenda Chesf, ia e voltava (Sandra).

Conforme ressalta Orlando Strambi, professor do Departamento de Engenharia de Transportes da Escola Politécnica (Poli) da Universidade de São Paulo: “O transporte é, sem dúvida, um dos componentes que podem ajudar a mudar a cidade. Não mudar para qualquer coisa, mas para algo que tenha as características mais benéficas para ela” (Sociedade, USP. 2016). Segundo o autor, houve uma mudança importante nas últimas décadas, o que fica afirmado na fala do entrevistado sobre o meio de transporte conhecido como papa fila, que atualmente é pouco comentado, já para Jana;

Quando eu morava no Moxotó a gente ia de ônibus, pois era um pouco distante, e quando vim para Rua da Vitória, me lembro que meu pai ia levar a gente de bicicleta e voltava de bicicleta.

Ambos entrevistados mencionam os meios de transportes que utilizaram na sua época e recordam os momentos prazerosos da sua infância.

4.3. TRANSFORMAÇÕES E MUDANÇAS DA CIDADE

Conforme as respostas dos entrevistados e diante de alguns autores como Silva e Moreira (2007) abordam que as brincadeiras tradicionais e as suas características próprias não são tão encontradas com a mesma frequência na vida cotidiana das crianças e que com o passar do tempo, algumas mudanças ocorreram ficando explícita na fala de Alexandra

“eita brincávamos disso” “eita nós fazíamos isso”, as minha filhas chegaram a brincar um pouco de algumas brincadeiras que eu brincava aqui na rua, já essa geração dos meus netos não têm nenhum tipo de brincadeira como as que eu brinquei (Alexandra).

A entrevistada ressalta que as transformações são decorrentes, deixando claro a questão do brincar, que não é mais como antigamente.

Os autores e entrevistados supracitados ainda afirmam que a tecnologia está mais presente na vida das crianças e adolescentes e é utilizada por eles como uma forma de comunicação, divertimento e nos estudos, porém de forma cada vez mais precoce. Os autores consideram que as

brincadeiras do passado como soltar pipa, jogar bola, polícia e ladrão, esconde-esconde, bét² entre outras estão sendo abandonadas e substituídas pelo computador, o que também fica claro nas falas dos adultos que realizaram as entrevistas;

Mais a maioria dos adolescentes, até mesmo crianças, como por exemplo esses dias eu tava em um evento e tinha uma menina de 9 meses já passando com o dedinho na tela do celular, achei incrível, por que eles estão se prendendo muito a tecnologia[...] (Alexandra).

Fato preocupante, o uso demasiado de telas, conforme deixam explicitos em algumas falas;

As brincadeiras eram totalmente diferentes das dos dias de hoje, como por exemplo das dos meus netos que eu presenciei. No passado tenho a impressão que vivíamos mais, aproveitamos a vida, por que tinha essas brincadeiras, hoje em dia eu olho para os meus netos, e tenho a certeza que se você der um celular eles passam o tempo todinho sentado olhando para o celular, não brincam muito. Eu digo aos meus netos "desliguem os celulares, vão conversar, vão brincar", então assim, gente procura resgatar umas brincadeiras com eles, para que eles saiam dessa área da tecnologia, de brincar só em celular, de querer saber só de joguinho de celular e essas coisas (Alexandra).

Na presença das facilidades e dos atrativos dos jogos eletrônicos, as brincadeiras populares e de rua foram sendo esquecidas pelo público infantil. Enquanto antigamente os pequenos se divertiam em espaços públicos e em convivência com várias outras crianças socializando, hoje com a modificação da sociedade esses espaços diminuiriam.

Conforme as falas da Alexandra, fica nítido que as crianças estão fazendo uso dos meios tecnológicos cada vez mais precoce e que as brincadeiras de ruas estão sendo deixadas para trás e as perguntas sobre a idade que se deve permitir o acesso a esses dispositivos como às telas da TV, videogame, computador, tablet, e até mesmo do celular/smartphone na vida das crianças estão cada vez mais frequentes, enfatiza Tisseron (2015). Afirma ainda, que é necessário utilizar tais artefatos adequadamente.

A tecnologia tem avançando bastante nas últimas décadas. Muitas mudanças ocorreram e quase não se brinca mais como nas outras gerações. Notamos que os jogos eletrônicos vêm substituindo brincadeiras tradicionais em espaços urbanos cada vez mais restritos, acarretando uma série de prejuízos para o desenvolvimento e formação infantil. Diante disso, ressaltamos sobre a necessidade de resgatar, numa sociedade tecnológica e consumista, brincadeiras e brinquedos tradicionais que foram abandonados e substituídos pelos meios eletrônicos. Isto porque a atividade

² Brincadeiras do Passado: Taco/Bets: Em alguns estados, como na região sul do Brasil é conhecido como bets. A origem acaba sendo bem variada. Alguns historiadores dizem que a brincadeira foi criada por jangadeiros brasileiros no século XIX. Outras pessoas apontam que “bete” veio da palavra inglesa “bet”, que a tradução é “aposta”, palavra bem usada nos jogos de críquete, na Inglaterra (Júnior, 2014).

lúdica estimula a representação e a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade, com isso, a criança aprende a se conhecer e atuar no mundo que a rodeia (Oliveira, 2002). Devemos saber dosar as coisas e usar os meios tecnológicos ao nosso favor.

Outro fator considerável das crianças não brincarem tanto nas ruas, é pela questão da violência urbana. A afirmação da autora Previtali (2006), que ressalta que as crianças modernas não brincam mais nas ruas devido à violência e passam a maior parte do dia brincando no videogame e no computador fica evidenciada na fala de Jana;

Hoje eu acredito que praticamente não existe, não vejo mais crianças pequenas na rua brincando, não sei se talvez possa ter a ver com a criação e com o tempo isso vai mudando, mas até mesmo os pais têm receio de deixar, já pede pra entrar e ir brincar dentro de casa, não têm mais essas brincadeiras de rua, ficam mais dentro de casa, assistindo televisão, se for até jogar bola é dentro de casa, tudo dentro de casa, não do lado de fora, eu acho que tá muito restrito isso [...] (Jana).

Ou seja, com o passar do tempo as mudanças são notáveis e os pais têm um certo receio de deixar os seus pequenos brincar na rua, isso acontece porque o espaço público, não é o mesmo de antigamente, encontrando-se presentemente tudo muito perigoso, como também fica evidenciado na fala da autora. Ainda na mesma linha de raciocínio e fazendo um breve comparativo com as crianças que brincavam antigamente e hoje comumente são pouco vistas brincando, Dona Malu afirma que:

A infância de hoje é muito diferente da minha época, as crianças hoje elas não brincam, não se movimentam muito, não tem mais aquelas brincadeiras como as que vivenciei na minha infância. As crianças estão só no celular, no computador, na televisão, muito diferente do meu tempo. No meu tempo a gente brincava muito, assim, eu não brinquei muito, mas as brincadeiras eram muito diferentes das de hoje porque hoje praticamente as crianças não brincam, não se movimentam, só sentadas mexendo no celular, assistindo tv (Dona Malu).

Ambas as entrevistadas supramencionadas afirmam, sobre as mudanças que ocorreram diante das brincadeiras da sua época, com as dos dias atuais, ainda afirmam sobre o uso demasiado dos meios tecnológicos ou até mesmo por razões interligadas à segurança.

Ainda para Vânia sobre o uso dos dispositivos móveis:

Ahh, hoje em dia essas crianças não têm infância não, não brincam não. São todas umas crianças presas nas telas de celular, de televisão, de computador. Antigamente não, a gente subia em pé de mangueira, de goiabeira, corria descalço, brincava de chimbra. Hoje em dia não tem essas coisas não, então acredito que a juventude e as crianças de hoje não tem infância não (Vânia).

De todos os familiares entrevistados, muitos deixaram explícitos em suas falas e muitos comparam a infância de antes com a infância atual, relatando sobre o uso desenfreado dos meios

tecnológicos, como também a sensação de insegurança ou de precaução para o cuidado com as suas crianças. Dona Malu respondeu-me durante a entrevista que atualmente vivemos num período um pouco mais violento que antigamente

[...] as crianças não brincam na rua por causa da falta de segurança, no meu tempo não, a gente brincava, subia em árvores, tomava banho de chuva. Eram brincadeiras bem diferentes, a gente se movimentava hoje as crianças não, elas vivem paradas, enjauladas, a segurança é bem precária. As crianças não podem sair para brincar nas praças, isso acontece mas é bem pouco, elas ficam mais em casa mesmo (Dona Malu).

Com essa fala fica nítido o quanto a falta de segurança é motivo preocupante para que as crianças não brinquem mais como as de antigamente. A questão da segurança e da violência também fica evidenciada na fala de July;

Sim, hoje em dia há diferenças grandes em relação a segurança, pois, no meu tempo eu saía pra brincar e meus pais ficavam tranquilos sobre isso, hoje eu não consigo deixar meus filhos saírem assim sem supervisão, estou sempre de olho, como eu ia no meu tempo hoje eles não vão, só vão se houver alguma supervisão sobre eles, pois as nove já está bastante perigoso né, e em relação às brincadeiras, eles não brincam de tudo que a gente brincava antigamente, minha filha que ainda brinca de bola, anda de patins, mas não como tantas brincadeiras que a gente brincava antes, essas coisas se tornam bem abaixo em quantidades, [...] mas sobre brincadeiras mesmo, eles brincam, mas não tanto quanto antes.

Nesses relatos supracitados dos familiares entrevistados, aparecem de modo corriqueiro sobre a violência atualmente. Como também conforme as respostas dos entrevistados, fica nítido que as telas ocuparam grandes proporções, na vida das crianças da nova geração e que antigamente o brincar na rua, de fato fazia parte da infância, porém, presentemente mesmo que tais práticas não estejam completamente abandonadas, porém, é com uma menor proporção.

As brincadeiras de rua não foram definitivamente trocadas pelos meios eletrônicos na vida das crianças entrevistadas. Porém, às vezes por falta de opção e pelas questões relacionadas à segurança pública, muitos recorrem a essa opção conforme a fala da Juan, adiante;

Eu mexo muito no celular, pois meus amigos não moram perto da minha casa, se não eu jogaria mais futebol, ao invés de ficar no celular (Juan).

Já no caso da Torino a mãe tem um controle no uso dos dispositivos eletrônicos

[...] minha mãe não deixa a gente ficar muito no celular, pra não ficar viciado (Torino).

Sendo assim, saliento a importância do adulto para controlar o uso das telas dessas crianças. Contudo, considero prudente observar a importância das brincadeiras de rua e que não podemos deixar definitivamente de lado, pois apesar do avanço tecnológico, são por meio do brincar que as

crianças se desenvolvem e permitem criar, se expressar, interagir e imaginar. Cabe então reconhecer as mudanças e compreender quais consequências tem acarretado, sejam elas positivas ou negativas, na vida desses indivíduos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Antes da urbanização e da expansão industrial, as brincadeiras das crianças em Paulo Afonso provavelmente eram mais influenciadas pelo contexto rural e pelas tradições de regiões do sertão nordestino. Crianças que viviam em áreas mais afastadas e rurais costumavam brincar com elementos da natureza e de maneira mais livre. No entanto, com a urbanização desta cidade, especialmente após o desenvolvimento da Usina Hidroelétrica, trouxe novas dinâmicas para a infância. Com a migração de pessoas para o centro urbano, as crianças começaram a ter acesso a brinquedos comprados e a experimentar novas formas de lazer, pois antes os brinquedos eram mais produzidos manualmente.

A urbanização de Paulo Afonso, com a chegada de novos bairros, escolas e espaços públicos, também alterou o modo como as crianças brincam. O espaço urbano passou a ser limitado, o que resultou em modificações nas formas de lazer.

O desejo de realizar esse trabalho surgiu ao acompanharmos o desenvolvimento da cidade de Paulo Afonso-BA e a sua Usina CHESF, almejando maiores conhecimentos acerca das brincadeiras mais comuns, entre as infâncias de diferentes contextos neste bairro ao longo do seu processo de urbanização e as mudanças ocorridas diante das novas gerações.

No decorrer das entrevistas recordei momentos memoráveis e inesquecíveis da infância, pois também brincava o dia inteiro na rua e de fato essas recordações marcaram de forma positiva a fase da infância e pensar nisso deixa-me em êxtase. O que despertou o desejo de conhecer e aprofundar ainda mais nos jogos e nas brincadeiras das novas gerações, levando em consideração as mudanças que ocorreram no processo de urbanização e as consequências das mesmas.

Ao finalizar essa pesquisa compreende-se que algumas das brincadeiras tradicionais ainda se fazem presentes na infância das crianças entrevistadas, todavia com uma maior limitação por problemas sociais, no caso da violência urbana, pois como sabemos as cidades crescem e a violência cresce junto.

Conforme as falas dos adultos entrevistados, incluindo os avós e pais, muitos alegam que a tecnologia vem tomando grandes proporções na vida dos filhos e netos e que se preocupam com as consequências que estas podem ocasionar. Em alguns discursos, inclusive em uma das falas das crianças, fica nítida quando alega que a mãe tem um controle no uso dos dispositivos eletrônicos para não ficarem viciados. Encontramos em diversas respostas que o celular acabou se tornando uma parte central da vida das crianças. As atividades ao ar livre e os jogos tradicionais têm sido ofuscados pelas telas. Isso traz preocupações sobre o desenvolvimento social e motor, já que brincar é fundamental para a aprendizagem e a interação, portanto, muitos pais procuram formas de equilibrar o uso da tecnologia com a brincadeira.

Alguns levam em consideração os aspectos positivos dessas novas tecnologias com um olhar mais permissivo, permitindo os filhos de usar, porém, com limites e de modo saudável, não deixando o brincar de lado, pois reconhecem a importância das brincadeiras grupais.

Ressaltando ainda, conforme fica evidenciado em algumas falas das crianças que fizeram parte da pesquisa que não são apenas os dispositivos móveis o seu modo de divertimento ou entretenimento, pois muitos se mostram mais interessados nas brincadeiras coletivas, ou seja, nas tradicionais como o futebol.

O que não podemos afirmar é que nem todas as crianças pensam dessa forma, pois devem existir aquelas que consideram os dispositivos eletrônicos mais interessantes do que as brincadeiras coletivas.

Consoante os estudos realizados e pelos diversos autores supramencionados no decorrer deste trabalho sabemos da importância das brincadeiras na formação social e cultural dos indivíduos, ou seja, no seu pleno desenvolvimento.

Apesar de que as gerações mudaram e muitas transformações aconteceram e que o uso demasiado dos dispositivos eletrônicos pode, sim, ecoar de modo negativo, porém, se souber utilizá-lo há muitos aspectos positivos. Devemos voltar o nosso olhar às diversidades das crianças no seu modo de agir e de se divertir, levando em consideração as brincadeiras grupais.

A urbanização de Paulo Afonso e a construção da Hidroelétrica tiveram um impacto profundo nas brincadeiras infantis, refletindo um movimento de adaptação das crianças ao novo contexto urbano. Embora as brincadeiras tradicionais continuem presentes, a inserção de elementos urbanos, como a escola, o transporte público e as novas tecnologias, alterou os comportamentos lúdicos. As brincadeiras que eram mais espontâneas e ligadas à natureza deram lugar a jogos mais estruturados, organizados em espaços urbanos limitados. Isso pode ter levado a uma diminuição das interações sociais livres entre crianças, que, antes, se reuniam nas ruas e campos para brincar de forma mais integrada com o ambiente natural.

Diante deste cenário os jogos e brincadeiras das crianças de Paulo Afonso, assim como em muitas outras cidades brasileiras, evoluíram com as mudanças urbanas e sociais. No contexto histórico da cidade, a relação com a urbanização reflete-se na transição de brincadeiras mais ligadas ao meio rural para aquelas voltadas para o espaço urbano, influenciadas por fatores como a construção de infraestrutura, a introdução de tecnologias e a transformação nos padrões familiares e culturais. A história de Paulo Afonso, com sua forte base na hidroeletricidade e migração de pessoas, oferece um cenário interessante para observar como a urbanização influencia a infância e os modos de lazer ao longo das gerações.

Todavia, chegamos à conclusão de que a brincadeira sempre irá existir, independente do modo que se concretize e que continuam fazendo parte da vida das crianças, apesar de não ser na mesma intensidade que antes. Uma vez que, foi demonstrada a importância das brincadeiras e do

brincar e como eram realizadas nas gerações anteriores, as mudanças e que ocorreram em consequências das suas transformações.

REFERÊNCIAS

ABRÃO, RUHENA K. et al. **A constituição da infância permeada pelo contexto social, mídia e brinquedo**. ISSN 1980-4512. v. 17, n. 31 p. 079-090. Florianópolis. jan-jun 2015.

ALMEIDA, M. T. P. O brincar na praça pública em Barcelona. In: ALMEIDA, M. T. P.; SIEBRA, Lúcia M. G. (Org.). **Espaço público: diferentes usos e possibilidades**. Assis: Storbem Gráfica e Editora, 2015.

ALMEIDA, P. N. de. **Língua portuguesa e ludicidade: ensinar brincando não é brincar de ensinar**. São Paulo: Dissertação de mestrado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP, 2007.

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. São Paulo: R. Fac. Educ., 1998.

_____. **Brinquedo e cultura**/Gilles Brougère; revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop; 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CABRAL, L. (2005, Agosto). **A rua no imaginário social**. Scripta Nova. Revista eletrônica de geografia y ciencias sociales. Barcelona: Universidad de Barcelona, IX (194), p. 60

CONCEIÇÃO, Lázaro da. **Entre construções, diversões e memórias: lazer em Paulo Afonso - BA (1949-1961)**. 2018. 32 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) - Unidade Delmiro Gouveia-Campus do Sertão, Universidade Federal de Alagoas, Delmiro Gouveia, 2018. Disponível em <http://www.repositorio.ufal.br/jspui/handle/riufal/3662>. Acesso em Agos. 2024.

EUNICE, Castro. **As crianças e o direito à cidade: reflexões sobre o inadiável**. In: TOMÁS, Catarina. GOBBI, Marcia Aparecida. ANJOS, Cleriston Izidoro dos. SEIXAS, Eunice Castro. (org.). **O direito das crianças à cidade: perspectivas desde o Brasil a Portugal**. Universidade de São Paulo. Faculdade de Educação, 2022.

FERNANDES, Florestan. **As “Trocinhas” do Bom Retiro**. Pro-Posições, Campinas, SP, v. 15, n. 1, p. 229–250, 2004.

GALDINO, Antônio. **Folha Sertaneja**, 2021. Disponível em <https://www.folhasertaneja.com.br/noticias/turismo/523316>. Acesso em 15 de Agos. 2024.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa** - 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/150/o/Anexo_C1_como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf. Acesso em: 08 de mar. 2024.

GOMES, Silva da, P. N. (Org.). **Oficina de brinquedos e brincadeiras**. Petrópolis: Vozes, 2013.

GOMES, Costa César Paulo da. **A condição urbana**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.

GONSALVES, E. P. **Conversas sobre Iniciação à Pesquisa Científica**. Campinas, SP: Alínea, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

_____. **Jogos, brinquedos e brincadeiras no Brasil**. Espacios en Blanco-Serie Indagaciones - n°24. Junio, 2014.

LEMOS, Flávia Cristina Silveira. **A apropriação do brincar como instrumento de disciplina e controle das crianças.** Estud. pesquis. psicol. [online]. 2007, vol.7, n.1, pp. 0-0. ISSN 1808-4281.

LENCIONI, Sandra. **Observações sobre o conceito de cidade e urbano.** Geousp espaço e tempo (Online), São Paulo, Brasil, v. 12, n. 1, p. 109–123, 2008. Disponível em: <https://revistas.usp.br/geousp/article/view/74098/77740>. Acesso em 22 nov de 2024.

MAPA DO BRINCAR. Disponível em <https://mapadobrinicar.folha.com.br/brincadeiras/pegar/522-cade-o-grilo>. Acesso em 26 de out de 2024.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de Metodologia Científica.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MARICATO, Ermínia. **As ideias fora do lugar e o lugar fora das ideias:** planejamento urbano no Brasil. In: ARANTES, O. et al. (Orgs.). *A Cidade do Pensamento Único: desmanchando consensos.* Petrópolis: Vozes, 2000.

MATTAR, F. N. **Pesquisa de Marketing:** metodologia, planejamento. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2005.

MORAES, M. S.; OTTA, E. (2003). Entre a serra e o mar. Em: A.M.A. Carvalho; C.M.C. Magalhães, F. A. R. Pontes; I. D. Bichara (Orgs). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca.** São Paulo: Casa do Psicólogo.

MOURA, Selma Assis. **O resgate de brinquedos tradicionais da infância.** São Paulo, 2008.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos.** São Paulo, 2002.

PEREIRA, R. M. Ribes. **Uma história cultural dos brinquedos: Apontamentos sobre infância, cultura e educação.** Revista teias (UERJ. Online), v.10, 2009.

PREFEITURA DE PAULO AFONSO. Disponível em: <http://www.pauloafonso.ba.gov.br/novo/?p=turismo&i=3>>. Acesso em 15 de Agos. 2024.

PREVITALE, A. P. **A importância do brincar.** Trabalho de conclusão de graduação, Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP. 2006. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/1082448> Acesso em: 07 de mar. 2024.

RAMALHO, Assis. Viagem de Dom Pedro II à cachoeira de Paulo Afonso completa 159 anos no dia 20 de outubro. Disponível em <https://www.assisramalho.com.br/2018/09/viagem-de-dom-pedro-ii-cachoeira-de.html>>. Acesso em: 15 de agos. 2024.

RITA, Campos. **Diálogo 2 - (Re)Pensar as cidades pelas lentes das crianças.** O direito das crianças à cidade: perspectivas desde o Brasil e Portugal. 2022.

SARTI, C. A. (2005). **A família como espelho: um estudo sobre a moral dos pobres.** São Paulo: Cortez.

SILVA, G. A. & MOREIRA, L. S. (2007). **A influência da tecnologia na vida de crianças e adolescentes dos pequenos centros urbanos.** Artigo acadêmico do curso de Sistemas de Informação da Universidade do Oeste Paulista (UNOESTE). Disponível em <http://www.webartigos.com/articles/1871/1/a-influencia-da-tecnologia-na-vida-decriancas-e->

[adolescentes-dos-pequenos-centros-urbanos/pagina1.html](#)>. Acesso em: 28 de set. 2024.

SOUZA, André Luís Oliveira Pereira de. **Paulo Afonso: Um Muro, Duas Cidades**. Universidade Federal de Sergipe – Brasil. S/A, 2003.

SMITH, Peter. O brincar e os usos do brincar. In: MOYLES, Janete R. **A excelência do brincar**. Trad. Adriana V. Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2006.

STRAMBI, Orlando. **Projetos para mobilidade podem transformar a vida em São Paulo, defende especialista**. *Sociedade, USP*, 2016. Disponível em <https://www5.usp.br/noticias/sociedade/projetos-para-mobilidade-podem-transformar-a-vida-na-cidade-defende-especialista/> acesso em 15 de jul, 2024.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeira e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**/Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira - 2. Ed. RJ: Wak Editora, 2012.

TISSERON, S. **Diventare grandi alle'epoca degli schermi digitali**. Brescia: La Scuola, 2015.

TREVISAN, Gabriela & Tomás, Catarina. Dossiê: A infância urbana nas ciências sociais:

Problemáticas e desafios metodológicos. **A (C) idade importa! concepções, experiências e deambulações de crianças pequenas**. Civitas, Revistas de Ciências Sociais. vol. 23, e41964, 2023.

TOMÁS, Catarina. GOBBI, Marcia Aparecida. ANJOS, Cleriston Izidoro dos. SEIXAS,

VIVA BAHIA. **Cultura, História e Turismo: Raso da Catarina**. 2023. Disponível em: <https://vivabahia.com.br/raso-da-catarina/>. Acesso em 15 de Agos. 2024.

ANEXOS

ANEXO 1 ROTEIRO PERGUNTAS

PERGUNTAS PARA ENTREVISTA/CONVERSAÇÃO

- a) identificar quais jogos e brincadeiras são produzidos por diferentes gerações;
- b) suas possíveis transformações e mudanças;
- c) refletir sobre sua relação com a urbanização e o contexto histórico da cidade.

Identificar quais brincadeiras eram e são mais frequentes na vida das crianças de hoje em dia e nas gerações mais velhas e analisar os fatores que mostram as diferenças dos jogos e brincadeiras nesses contextos.

Descrever e explicar situações sobre as questões dos jogos e brincadeiras no contexto do presente e do passado e fazer um levantamento dos tipos de jogos e brincadeiras que estava e estão mais presentes na sociedade na atualidade e antigamente.

ENTREVISTA/CONVERSAÇÃO E INFORMAÇÕES COM ADULTOS E IDOSOS

- Falar por cima o conteúdo do TCLE e pegar assinaturas em duas vias (uma fica com você, outra fica com a pessoa participante),
- Dados pessoais: nome completo, idade, endereço atual, quantos filhos e netos;
- Bloco I: O contexto urbano na experiência de infância:
- Endereço de moradia na infância (ex. de perguntas: Qual era o endereço da casa onde você morava na sua infância? Quantas/quais pessoas moravam com você? Buscar rotina do lar...),
- Descrição da (s) rua (s) onde morava (ex. de perguntas: Como era rua onde você morava? Calçamento, iluminação, arborização, construções, animais, trânsito etc),
- Descrição da cidade de PA (ex. de perguntas: Como era PA nessa época? Quais espaços frequentava enquanto criança, mercado, feira, escola, roça, outro? Ruas calçadas, praças, distância para a escola, transporte, horários que ficava na rua, usina hidroelétrica etc...).
- Bloco II: Infância, jogos e brincadeiras no espaço urbano:
- Conhecer o uso do espaço urbano da rua pelas crianças (ex. de perguntas: Como era a
- Questão das brincadeiras aqui no bairro? Brincavam na rua, na calçada? Com quem brincava? Seus pais eram tranquilos para deixar brincar na rua, deixava sair e voltar
- Qual horário?
- Identificar os jogos e brincadeiras de rua (ex. de perguntas: Na rua, do que você
- Gostava de brincar? Exemplos de nomes dos jogos e brincadeiras e descrição de cada um),
- Impactos da Usina Hidroelétrica (Ex. de perguntas: Quando a chefe veio pra cá) transformou a cidade? Mudou para as crianças de alguma forma?
- Refletindo sobre o presente e o passado (Ex. de perguntas: Considerando sua experiência na infância, como você vê a brincadeira na rua no presente e no passado?).

ANEXO 2

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado(a) a participar do projeto de pesquisa do TCC, da pesquisadora Ellen Carla Gomes dos Santos. A seguir, as informações do projeto de pesquisa com relação a sua participação neste projeto:

2. O estudo se destina a coletar informações sobre a infância e as brincadeiras do passado e do presente no espaço urbano da cidade.
3. A importância deste estudo é abordar o brincar no espaço urbano de Paulo Afonso, ao longo de suas transformações urbanísticas e história recente.
4. Os resultados que se desejam alcançar são os seguintes: Perceber-se as mudanças de tais brincadeiras e as características das infâncias e brincadeiras no contexto do presente e passado.
5. A coleta de dados começará em 01 de agosto de 2022 e terminará em 1 de agosto de 2023.
6. O estudo será feito da seguinte maneira: O estudo será feito a partir de pesquisas bibliográficas e através de entrevistas/conversação.
7. A sua participação será nas seguintes etapas: Sua participação será feita na entrevista, como entrevistado(a).
8. Os incômodos e possíveis riscos à sua saúde física e/ou mental são: Não terá incômodos e não será posto(a) em risco.
9. Os benefícios esperados com a sua participação no projeto de pesquisa, mesmo que não diretamente, são: autorreflexão sobre sua infância.
10. Você poderá acionar a assistência, por meio da pesquisadora responsável pela pesquisa.
11. Você será informado(a) do resultado final do projeto e sempre que desejar, serão fornecidos esclarecimentos sobre cada uma das etapas do estudo.
12. A qualquer momento, você poderá recusar a continuar participando do estudo e, também, poderá retirar seu consentimento, sem que isso lhe traga qualquer penalidade ou prejuízo.
13. As informações conseguidas através da sua participação não permitirão a identificação da sua pessoa, exceto para a equipe de pesquisa, e que a divulgação das mencionadas informações só será feita entre a comunidade estudiosa do assunto com a autorização via o presente termo.
14. O estudo não acarretará nenhuma despesa para você.
15. Você será indenizado(a) por qualquer dano que venha a sofrer com a sua participação na pesquisa (apenas em caso de nexo causal).

16. Você receberá uma via do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinado por todos.

Eu _____, tendo compreendido perfeitamente tudo o que me foi informado sobre a minha participação no mencionado estudo e estando consciente dos meus direitos, das minhas responsabilidades, dos riscos e dos benefícios que a minha participação implicam, concordo em dele participar e para isso eu DOU O MEU CONSENTIMENTO SEM QUE PARA ISSO EU TENHA SIDO FORÇADO OU OBRIGADO.

Endereço d(os,as) responsável (l,is) pela pesquisa (OBRIGATÓRIO):

Instituição: Universidade Federal de Alagoas
Endereço: AL-145, 3849 – Cidade Universitária
Complemento:
Cidade/CEP: Delmiro Gouveia – 574800-000
Telefone: (82) 3214-1745
Ponto de referência:

Contato de urgência: Sr(a).

Endereço:
Complemento:
Cidade/CEP:
Telefone:
Ponto de referência:

Delmiro Gouveia, de de .

Assinatura ou impressão datiloscópica d(o,a) voluntári(o,a) ou responsável legal e rubricar as demais folhas	Nome e Assinatura do Pesquisador pelo estudo (Rubricar as demais páginas)

ANEXO 3
TCLE ADULTO RESPONSÁVEL

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA PAIS OU RESPONSÁVEIS LEGAIS

O(A) seu(sua) filho(a) está sendo convidado a participar do projeto de pesquisa **Geração, infância e brincadeira na urbanização da cidade de Paulo Afonso-BA**, cujo pesquisador responsável é Ellen Carla Gomes dos Santos. A seguir, as informações do projeto de pesquisa com relação a participação neste projeto:

1. O estudo se destina a coletar informações sobre a infância e as brincadeiras do passado e do presente no espaço urbano da cidade.
2. A importância deste estudo é abordar o brincar no espaço urbano de Paulo Afonso, ao longo de suas transformações urbanísticas e história recente.
3. Os resultados que se desejam alcançar são os seguintes: Perceber-se as mudanças de tais brincadeiras e as características das infâncias e brincadeiras no contexto do presente e passado.
4. A coleta de dados começará em 01 de agosto de 2022 e terminará em 1 de agosto de 2023.
5. O estudo será feito da seguinte maneira: O estudo será feito a partir de pesquisas bibliográficas e através de entrevistas/conversação.
6. A participação será nas seguintes etapas: Será feita na entrevista, como entrevistado(a).
7. Os incômodos e possíveis riscos à sua saúde física e/ou mental são: Não terá incômodos e não será posto(a) em risco.
8. Os benefícios esperados com a participação no projeto de pesquisa, mesmo que não diretamente são: autoreflexão sobre sua infância.
9. A criança poderá acionar assistência, por meio da pesquisadora responsável pela pesquisa.
10. A criança será informado(a) do resultado final do projeto e sempre que desejar, serão fornecidos esclarecimentos sobre cada uma das etapas do estudo.
11. A qualquer momento, a criança poderá recusar a continuar participando do estudo e, também, que poderá retirar seu consentimento, sem que isso lhe traga qualquer penalidade ou prejuízo.
12. As informações conseguidas através da participação não permitirão a identificação da pessoa, exceto para a equipe de pesquisa, e que a divulgação das mencionadas informações só será feita entre a comunidade estudiosa do assunto com a autorização via o presente termo.
13. O estudo não acarretará nenhuma despesa para criança.
14. A criança será indenizado(a) por qualquer dano que venha a sofrer com a sua participação na pesquisa (apenas em caso de nexo causal).
15. Você receberá uma via do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinado por todos.

Eu, tendo compreendido perfeitamente tudo o que me foi informado sobre a participação no mencionado estudo e estando consciente dos direitos, das minhas responsabilidades, dos riscos e dos benefícios que a participação da criança implicam, concordo dele(a) participar e para isso eu DOU O MEU CONSENTIMENTO SEM QUE PARA ISSO EU TENHA SIDO FORÇADO OU OBRIGADO.

Endereço d(os,as) responsável(is) pela pesquisa (OBRIGATÓRIO):

Instituição: Universidade Federal de Alagoas
Endereço: AL-145, 3849 – Cidade Universitária
Complemento:
Cidade/CEP: Delmiro Gouveia – 574800-000
Telefone: (82) 3214-1745
Ponto de referência:

Contato de urgência: Sr(a).

Endereço:
Complemento:
Cidade/CEP:
Telefone:
Ponto de referência:

Delmiro Gouveia, de de .

Assinatura ou impressão datiloscópica d(o,a) voluntári(o,a) ou responsável legal e rubricar as demais folhas	Nome e Assinatura do Pesquisador pelo estudo (Rubricar as demais páginas)

