



Foto 1: Garoto "treina" futebol em calçada cuja disposição das placas de cimento cria o jogo de amarelinhas.

APRESENTAÇÃO

“As dependências das fábricas e oficinas, em função das longas jornadas de trabalho, acabaram sendo, assim, o espaço no qual crianças e adolescentes entregavam-se às brincadeiras próprias da idade, transformando em brinquedo aquilo que eventualmente tinham ao alcance das mãos (...)”

(Esmeralda Blanco de Moura, In: *História das crianças no Brasil*. 2004)”

As imagens e as palavras que iniciam esta dissertação se situam, respectivamente, num espaço e num tempo distantes das crianças com as quais convivi durante o trabalho etnográfico realizado no bairro do Jardim Miriam, zona sul da cidade. Foram escolhidas porque identifiquei nelas a capacidade de nos remeter tanto ao passado quanto ao presente, uma vez que “falam” do que foi (ou imaginamos ter sido) a infância na cidade de São Paulo e, ao mesmo tempo, apresentam elementos que indicam duas das características do jogo infantil tratadas neste trabalho, a saber: a construção de brinquedos e prática de brincadeiras a partir de materiais e universos simbólicos disponíveis às crianças e a seriedade com que estas entendem as regras constitutivas do jogo¹.

A foto do garoto jogando bola (ou treinando, como ele mesmo preferiu definir a brincadeira!) na rua com “calçadas de amarelinhas” foi registrada pelas lentes de minha máquina fotográfica na Rua dos Prazeres, Vila Maria Zélia², Belenzinho, em outubro de 2007. Já a epígrafe, retirada do livro **História das crianças no Brasil**, relata o cenário presente no interior das fábricas da cidade de São Paulo durante a segunda década do

¹Os termos jogo e brincadeira serão utilizados nesta dissertação como sinônimos.

1. A vila Maria Zélia foi construída no bairro do Belenzinho, próximo ao Rio Tietê, para abrigar os 2.100 funcionários que trabalhavam na Companhia Nacional de Tecidos de Juta, do empresário Jorge Street. As residências (ao todo 198 casas) eram divididas entre as famílias dos trabalhadores que também serviam como mão de obra para a fábrica, inclusive crianças, já que naquela época era permitido o trabalho infantil. As crianças eram obrigadas também a estudar, e as que tinham até seis anos de idade recebiam assistência médica e odontológica. Só podiam morar na vila pessoas que trabalhavam na fábrica de juta. Além das casas, foram construídas uma igreja, creche, farmácia, salão de baile, campo de futebol, armazém, sapataria, área de lazer e duas escolas – uma para meninos e outra para meninas. Alguns moradores, com os quais tive a oportunidade de conversar, me disseram que entre 1936 e 1937 o prédio da fábrica serviu de presídio político da ditadura do Estado Novo, do Presidente da República Getúlio Vargas. Em 1939, a Goodyear comprou parte do terreno, que incluía a fábrica de tecidos, a creche, o jardim de infância e cerca de 18 casas. A empresa de pneus demoliu todos esses imóveis para construir sua fábrica, que permanece até hoje ao lado da vila.

século XX, momento marcado pela explosão demográfica e pelo intenso crescimento industrial. A fotografia do garoto, por sua vez, nos remete à dinâmica das brincadeiras que, no domínio da metrópole, são facilmente identificadas em jogos como futebol e amarelinhas. No entanto, ao longo deste texto, também entraremos em contato com outras formas do jogo infantil que, ainda que ignoradas ou menos “apreciadas” por pais e educadores, são intensamente praticadas pelas crianças que foram minhas interlocutoras durante a realização desta pesquisa.

Muitas vezes, brincadeiras de rua são apresentadas como exemplos notórios de algo que se imagina perdido, solapado pela violência e pelo “modo de vida contemporâneo”. Atualmente, generalizou-se a idéia de que esta prática social está definitivamente desaparecendo. Revistas especializadas em abordar a infância trazem em suas capas: “Sem fantasia: afastadas das ruas e restritas a ambientes fechados, a infância cede aos apelos da indústria cultural”³. Adultos impassíveis diante dos “novos tempos” e com muito saudosismo rememoram a “infância feliz” e as brincadeiras que permearam sua “meninice”. Museus apontam as brincadeiras como patrimônio intangível da cultura⁴, defendendo que estas são expressões de manifestações culturais de nosso país que devem ser salvaguardadas. As escolas, por sua vez, tentam “resgatar” brincadeiras, versinhos e cantigas em seus Projetos Pedagógicos⁵.

Embora este trabalho, de certa forma, também analise a brincadeira em suas formas mais estáveis, já que trata de jogos infantis que, com algumas alterações, permanecem no tempo e podem ser observados nas mais diversas culturas (é o caso de brincadeiras como o pião, a pipa e a bolinha de gude, entre outras), a análise que aqui se faz atenta para brincadeiras que revelam conteúdos mais efêmeros e estão relacionados aos *animes*: videogame, “bater”, trocar e duelar com *cards*⁶, “lutinha” no pátio da escola e até mesmo os desenhos, ao estilo *mangá*, feitos às escondidas na sala de aula, enquanto a professora segue com a matéria na lousa.

³ Revista Educação. Ano 28, nº 250, fevereiro de 2002.

⁴ Relatório da Conferência Internacional Anual CECA-ICOM (Comitê Internacional para Educação e Ação Cultural na América Latina), 2004.

⁵ “A iniciativa dos colégios se baseia na constatação de que, por culpa da violência urbana e do mergulho no computador, essas brincadeiras estão correndo risco de extinção. O resgate nas escolas não consegue substituir as brincadeiras nas ruas, mas, dos males o menor”, afirma a pedagoga Maria Ângela Carneiro, professora da PUC-SP” (In: *Na corda Bamba: escolas resgatam brincadeiras antigas relegadas pela violência urbana e pelo uso do computador*, matéria publicada em Folha de São Paulo, 04 de julho de 2004).

⁶ Ver capítulo IV.

Enfim, o trabalho tem o intuito de apresentar uma descrição densa da prática de brincadeiras realizadas por meninos e meninas no contexto da metrópole ou, dito de outro modo, buscar uma leitura crítica da forma como as crianças de uma escola pública de ensino fundamental da cidade participam de brincadeiras e, desta forma, compartilham experiências, realizam trocas simbólicas e elaboram sentidos para o mundo.

A escolha do tema desta pesquisa resulta de experiências e observações vivenciadas durante minha trajetória como professora da rede municipal de ensino da Cidade de São Paulo (cargo que ocupo desde o ano de 1995) e pesquisadora atuante nas áreas de Antropologia Urbana e Educação. Nesse contexto, destaco o intercâmbio educacional em Cuba promovido pelo SEMBRAR (grupo de pesquisa da FEUSP) em 1997⁷, a participação no NAUjovem (Grupo de estudo sobre jovens que integra o Núcleo de Antropologia Urbana da USP), a atuação como pesquisadora assistente da Expedição São Paulo 450 anos em janeiro de 2004⁸ e a pesquisa “Meu Bairro Minha Cidade”, realizada junto à Secretaria Municipal de Cultura e cujo trabalho resultou em material pedagógico elaborado a partir das informações obtidas junto aos moradores dos bairros onde estão instalados os Centros Educacionais Unificados (CEUs) Campo Limpo e Monte Azul.

Na prática, desde 2004 tenho me ocupado da análise das brincadeiras de rua em bairros da periferia da cidade. Com meu ingresso no mestrado, na área de **Cultura, Organização e Educação**, sistematizei dados de campo e reestruturei a metodologia e a bibliografia sobre o tema “brincadeiras infantis”. Para isso, foi imprescindível a realização das disciplinas Mythologia Comparada: Ensaio para uma Antropologia da Educação; Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil, e Educação e Cultura do Corpo, disciplinas ministradas, respectivamente, pelos professores Marcos Ferreira Santos, Tizuko Morchida e Kátia Rubio.

Destaco também os encontros com o grupo de estudo **Imaginário, Cultura e Educação** coordenado pela professoras Maria Cecília Sanchez Teixeira e Maria do Rosário Silveira Porto, momentos em que tive a oportunidade de entrar em contato com

⁷ Nesta ocasião, tive a oportunidade de vivenciar por quase um mês o cotidiano escolar cubano, por meio de visitas, palestras e “estágio” na escola de educação infantil na cidade de Piñar Del Rio.

⁸ Este evento foi organizado a partir de uma parceria entre o Instituto Florestan Fernandes e a Secretaria Municipal da Cultura e teve como intuito comemorar o aniversário da metrópole e integrar o programa do Museu da Cidade, apontando a complexidade dos arranjos dos moradores e lançando luz sobre a dimensão simbólica e modos de vida social presentes nos bairros por onde a expedição passou. A partir desta experiência, pude ver com clareza a importância e real dimensão que as brincadeiras de rua apresentam no cenário urbano.

outros trabalhos sobre o tema aqui tratado (CUYABANO, 2000; GOMES, 2001) e demais pesquisas, cujas reflexões me ajudaram a entender a brincadeira como uma relação simbólica que organiza o real, embora ela seja qualitativamente diferente de tantas outras experiências sociais vivenciadas pelas crianças no interior de nossa sociedade.

Como o leitor verá no decorrer desta dissertação, não é novidade que o tema brincadeiras gere intensa discussão entre pesquisadores ligados à área da educação (KISHIMOTO, T. 2006; BROUGÈRE, G.1998; WAJSKOP, 1995; DEL PRIORE, M. 2000). Na última década, particularmente, a discussão em torno da prática de brincadeiras e jogos de rua por parte das crianças que residem num grande centro urbano como São Paulo quase sempre é entendida como uma forma de sociabilidade que o aumento da violência urbana e a indústria cultural de brinquedos e de entretenimento levaram ao esquecimento (Carneiro, 2004). Assim, brincadeiras de rua são tidas como exemplos de algo que se imagina perdido e solapado pela violência e pelo modo de vida contemporâneo que marcam o cotidiano da metrópole.

Contrariando esta perspectiva, este trabalho desvela, a partir da pesquisa etnográfica, a forma *sui generis* como crianças da periferia da cidade de São Paulo, por meio de brincadeiras —realizadas em quintais, ruas, pátios e salas de aula — se comunicam, interagem e elaboram questões relacionadas à violência, amizade, conhecimento, mídia, tempo, espaço e relações de gênero.

Nas páginas que se seguirão, procurarei expor um conjunto organizado de reflexões, dados e anotações contidas em meu diário de campo resultantes da observação participante realizada durante praticamente três anos junto às crianças da EMEF Antonio Sampaio Dória, e que aqui tomam forma de um arranjo teórico, uma interpretação que busca dar a conhecer a forma como este grupo de crianças qualifica algumas relações sociais como brincadeiras e colocam em evidência relações de troca simbólica.

No primeiro capítulo, A INVESTIGAÇÃO, discorro sobre a opção metodológica que buscou a interface antropologia-educação, ou seja, a maneira como os dados coletados e as categorias observadas nas falas, desenhos e linguagem corporal foram organizados de modo que fosse possível se chegar a uma interpretação reflexiva sobre o fenômeno investigado.

O segundo capítulo, O JOGO E SEU CARÁTER POLISSÊMICO, à luz das contribuições teóricas de Jean Chateau (1987), Jean Duvignaud (1997), Johan Huizinga

(1971), Gilles Brougère(2001), Roger Caillois (1986), traz uma discussão sobre o uso semântico das palavras jogo, brincadeira, brinquedo e lúdico; além de definir de que modo estas categorias serão apropriadas ao longo do texto.

No terceiro capítulo, O CENÁRIO: O DISTRITO DE CIDADE ADEMAR E A ESCOLA, apresento a descrição do espaço físico, a localização e a pesquisa participante junto aos atores sociais presentes nesta escola.

No quarto capítulo, DESCRIÇÃO E ANÁLISE DO JOGO NA EMEF ANTONIO SAMPAIO DÓRIA, o texto envereda pela descrição de brincadeiras que têm como suporte os *animês* (desenhos animados japoneses) e discute o “jogo violento” (ou aloite, como sabiamente nos coloca Emília Cuyabano⁹), apontando que a dinâmica dessas brincadeiras pode ser lida na chave dos rituais próprios de grupos etários, análise que não deve prescindir de uma reflexão sobre corpo e relações de gênero.

No quinto capítulo, O JOGO NA RUA, faço uma descrição densa do jogo observado em sua dinâmica no espaço da rua. Tratarei aqui de brincadeiras como pipa, pião e bolinha de gude, entre outras práticas lúdicas, elaboradas pelas crianças que operam na lógica da competição (ou na categoria *Agon*, tal qual nos propõe Roger Caillois, 1986) e envolvem habilidade, resistência, força, rapidez, uso de vocabulário específico e regras.

Este capítulo traz também uma reflexão sobre o “tempo da brincadeira” e mostra como a dinâmica da brincadeira opera tanto com o tempo linear, cronológico e rígido (que historicamente tem perpassado a concepção e prática do currículo), como adota um tempo cíclico, capaz de se atualizar por meio da cultura de consumo. Dito de outra forma, este capítulo traz uma reflexão sobre a relação entre o tempo que se organiza na lógica da brincadeira partilhada pelas crianças (o instituinte) e o tempo que se estrutura no currículo - calendários, horários, ritmos e disciplinas - da instituição escolar (o instituído), tendo claro que “toda e qualquer prática simbólica agencia processos simbólico-organizacionais de teor educativo” (PAULA CARVALHO, apud PORTO, 1999).

Por fim, tecerei considerações que permitam algumas reflexões sobre o jogo no contexto da metrópole, considerando que a brincadeira é um processo dinâmico de relações inter-individuais.

⁹ Cuyabano, Emília, 2000.