Brincadeiras Infantis no Município de São Paulo: Entre o Passado e o Presente[1]

Children's Games in the City of São Paulo: Between Past and Present

DOI: 10.46814/lajdv3n2-020

Recebimento dos originais: 23/12/2020
Aceitação para publicação: 26/02/2021

Daniela Signorini Marcilio
Mestra do Programa de Pós-Graduação em Estudos Culturais
Universidade de São Paulo, São Paulo-SP,
E-mail daniela.marcilio@usp.br.

Madalena Pedroso Aulicino
Professora doutora do Programa de Pós-Graduação em Estudos Culturais
Universidade de São Paulo, São Paulo - SP
E-mail mada.lzt@usp.br

RESUMO
Há menos de sessenta anos crianças ainda faziam do espaço público da rua seu território do brincar, e hoje, ainda é assim numa grande metrópole como São Paulo? Do que se brinca? Como se brinca? Em função disso, o objetivo dessa pesquisa foi identificar brincadeiras do passado para compreender quais delas permanecem até os tempos de hoje nos Distritos Municipais da Penha e do Cangaíba. Como metodologia utilizou-se a história oral e a observação participante com idosos e crianças de cada um dos distritos em questão. Neste artigo apresenta-se, pois, a confirmação da primeira hipótese da pesquisa de mestrado sobre a permanência e processo adaptativo de algumas brincadeiras na atualidade. Ou seja, constatou-se que várias brincadeiras infantis do passado permanecem hoje, mas com algumas adaptações.

Palavras-chave: Cultura, Brincar, Espaço, Memória.

ABSTRACT
Less than sixty years ago children still made the public space of the street their playground, and today, is it still like that in a big metropolis like São Paulo? What do we play with? How do we play? Therefore, the objective of this research was to identify past games in order to understand which ones remain until today in the Municipal Districts of Penha and Cangaíba. The methodology used was oral history and participant observation with elderly people and children from each of the districts in question. This article presents the confirmation of the first hypothesis of the master's research about the permanence and adaptive process of some games nowadays. In other words, it was found that several children's games from the past remain today, but with some adaptations.

Keywords: Culture, Play, Space, Memory.

1 BRINCADEIRA É CULTURA

Falar sobre cultura é tão difícil quanto falar sobre a brincadeira. Segundo Cevasco (2003) a palavra cultura entrou na língua inglesa a partir do latim *colere*, que significa habitar, adorar e cultivar, sendo

[1] Trabalho apresentado no GT2 Interfaces Comunicacionais entre Memória, História Oral e Narrativas, Simpósio Internacional de Comunicação e Cultura: Aproximações com Memória e História Oral, realizado na Universidade São Caetano do Sul, São Caetano do Sul – São Paulo, de 27 a 30 de abril de 2015.

acepções próprias do século XVI. Até o século XVIII significava "cultivar algo", mas foi a partir do século XIX que a cultura se transformou no "termo que enfeixa uma reação e uma crítica – em nome de valores humanos – à sociedade em processo acelerado de transformação" (CEVASCO, 2003, p.10). A partir do século XX o termo passou a ser associado ao "desenvolvimento intelectual, espiritual e estético; um modo de vida específico; e o nome que descreve as obras e práticas de atividades artísticas" (CEVASCO, 2003, p.11). Isto é, a partir do século XX a cultura passa a ser vista como algo em posse de uma minoria, e distante de uma maioria conhecida por massa, ou turba, conforme Williams (1958) [2].

Para Williams (1958), uns dos precursores dos Estudos Culturais Britânicos, a cultura é ordinária, ou seja, é comum a todos. O momento histórico em que escrevia o autor já estava marcado por uma "era da cultura", que, segundo Cevasco (2003), é "quando o poderio econômico se entrecruza com a expansão cultural" (CEVASCO, 2003, p.12). Como exemplos citam-se o cinema "hollywoodiano" e a americanização do modo de vida de grande parte do mundo, assim como "a produção econômica com o convencimento ideológico – mercadorias e propaganda são duas faces da mesma compulsão de criar novas necessidades em muitos e dar a poucos a possibilidade de satisfazê-las" (CEVASCO, 2003, p.12).

O conceito de cultura proposto por Williams (1958) pareceu o mais adequado, pois descreve cultura como algo pertencente a todos "A cultura é de todos, em todas as sociedades e em todos os modos de pensar" (WILLIAMS, 1958, p.2) e, além disso, crê que "Uma cultura são significados comuns, o produto de todo um povo, e os significados individuais disponibilizados, o produto de uma experiência pessoal e social empenhada de um indivíduo" (WILLIAMS, 1958, p.5). Nessa linha de pensamento não se pode encontrar diferenciação entre uma boa e uma má cultura, assim como uma prescrição do significado, pois este se constitui na vida e é feito e refeito.

Eagleton (2005) escreveu sobre a ideia de cultura nas teorias de vários autores, dentre os quais Raymond Williams (1958). Para Eagleton "se cultura significa tudo que é humanamente construído ao invés de naturalmente dado, então isso deveria logicamente incluir a indústria assim como a mídia, formas de fazer patos de borracha assim como maneiras de fazer amor ou de se divertir" (EAGLETON, 2005, p.53). Isto é, a cultura representaria exatamente tudo que é construído e criado pela humanidade, até mesmo o brincar, como atividade humana que é aprendida desde os primeiros anos de vida. Além disso, menciona que a cultura "pode ser aproximadamente resumida como o complexo de valores, costumes, crenças e práticas que constituem o modo de vida de um grupo específico" (EAGLETON, 2005, p.54). Nesse aspecto as brincadeiras podem variar de acordo com a localidade, o grupo e o momento histórico, uma vez que refletem o modo de vida de cada grupo específico.

Nessa direção, os apontamentos trazidos tanto por Williams (1958) quanto por Eagleton (2005) denotam uma posição complexa e dinâmica da cultura. Além do sentido de uma cultura comum, é também

[2] Texto original "*Culture is Ordinary*", publicado no ano de 1958 por Raymond Williams com tradução de Maria Elisa Cevasco, Departamento de Letras da USP, s/d.

uma representação do que é construído pelos indivíduos. Sendo assim o brincar, como atividade universal, ou seja, atividade praticada por todas as crianças em todas as regiões do mundo é também uma atividade cultural, uma vez que é aprendido e construído pelos seres humanos. O brincar, mais do que a atividade também praticada pelos animais, é acima de tudo uma ação que representa os modos de vida e a compreensão do mundo pela criança. Como a cultura acaba de ser posicionada, a seguir serão apresentados alguns autores que tratam do tema brincadeira e cultura.

Para Carvalho e Pontes (2003) existe uma dinâmica entre universalidade e especificidade da brincadeira enquanto prática cultural. Para eles "brincadeiras são como rituais que se transmitem, repetidos ou recriados, em ambientes socioculturais distintos" (CARVALHO& PONTES, 2003, p.16), isto é, existem modos de brincar semelhantes em diferentes ambientes socioculturais. Explicam que a transmissão das brincadeiras se dá no grupo de brinquedo, sem a interferência de um adulto, das crianças mais velhas para as mais novas.

O grupo de brinquedo é uma microsociedade em que se constituem redes de relações, em que papéis são atribuídos dinamicamente no desenrolar das interações, em que conhecimentos, regras e procedimentos são continuamente trocados, reformulados, criados, repassados. (CARVALHO & PONTES, 2003, p. 16)

Esta fala explicaria como tantas formas e procedimentos na brincadeira são semelhantes entre diversos grupos de crianças, perpassando o tempo, como a ritualização e estereotipia das brincadeiras, como os procedimentos de seleção em brincadeiras infantis, desde "dois ou um", "par ou ímpar", "dedos iguais", "minha mãe mandou", "*jockey pow*", dentre tantos outros. Porém a dinâmica e as regras das brincadeiras podem ser ajustadas às condições concretas em que elas ocorrem. Sendo assim, como as brincadeiras estariam acontecendo numa situação na qual existe uma diversidade de brinquedos industrializados, com expressividade dos eletrônicos e com a ausência de espaços públicos disponíveis? Elas se adaptariam.

Para Carvalho e Pontes (2003) existem estruturas básicas que organizam a ludicidade humana, que propiciam tanto a especificidade quanto a universalidade das brincadeiras. Para esses autores a criança é entendida como "um agente ativo de transmissão, elaboração e recriação de cultura desde os primeiros anos de vida" (CARVALHO & PONTES, 2003, p. 17). Sendo assim, a relação que se pode traçar entre criança e cultura é que a criança é um agente ativo de elaboração, transmissão e recriação de cultura, diferente de um ser passivo, confirme algumas teorias podem interpretar.

Carvalho e Pontes (2003) sustentam que a brincadeira é uma prática e um produto cultural, e que também é um dos "universais culturais", isto é, são encontradas em diversas culturas assim como as regras de casamento, rituais de saudação, rituais funerários, dentre outros. Os autores citam diversos achados arqueológicos e históricos que representam brincadeiras tradicionais realizadas num passado distante, como a bola de gude e suas variações desde a Era Neolítica, no Egito, na Grécia, na Roma antiga e no Brasil; o pião desde a Pré-história, durante a Idade Média, assim como na Nova Guiné, em Bornéu

e no Japão; a cabra-cega desde Roma, na Espanha, na Alemanha, nos Estados Unidos e na França. Mas, reconhecer o brincar como um elemento da cultura, bem como reconhecer sua relação com ritos e cultos já foi estudado por Huizinga (1971).

Essas mesmas brincadeiras consideradas como "universais culturais", se apresentaram nas brincadeiras infantis dos idosos entrevistados, assim como nas crianças moradoras dos Distritos Municipais da Penha e do Cangaíba na atualidade. Porém, existem algumas variações que são comuns, uma vez que a criança é capaz de recriar a cultura. Carvalho e Pontes (2003) comentam sobre o brincar atual em relação com o "brincar de antigamente" e informam que é parcialmente verdadeiro dizer que as brincadeiras mudaram muito. Para eles é mais válido se atentar às diferenciações entre o brincar de uma criança de renda alta de uma criança de renda baixa na região urbana. Muitos jogos chamados de "tradicionais" deixaram de ser praticados pelas crianças de renda média e alta, segundo esses autores.

Outro aspecto importante mencionado por Carvalho e Pontes (2003) diz respeito à transmissão cultural entre parceiros de idades mais próximas (forma horizontal) e entre adultos e crianças (forma vertical). Para eles "a transmissão cultural é mais efetiva entre parceiros de idades mais próximas do que entre adultos e crianças" (CARVALHO & PONTES, 2003, p.21). Quais seriam as consequências desse tipo de transmissão vertical? O possível desaparecimento de algumas práticas culturais como brincadeiras transmitidas oralmente ou por observação entre as crianças. Sendo assim, como está se configurando a transmissão cultural entre as crianças na atualidade? Elas estão tendo uma transmissão vertical ou horizontal? Como se pode constatar pelas observações de Carvalho e Pontes (2003) é possível dizer que em relação às chamadas "brincadeiras tradicionais", as brincadeiras na atualidade podem ser diferentes, porém os fios são os mesmos, ou seja, sua essência permaneceria a mesma.

Para Carvalho e Pontes (2003), existem exemplos de universalidade em relação às brincadeiras, e citam a pipa, a construção de casinha, as brincadeiras agonísticas ou competitivas, cujos dados encontram-se na literatura e nas artes plásticas. Essas mesmas brincadeiras ainda estão presentes na atualidade, no cotidiano das crianças moradoras da Penha e do Cangaíba. Para os autores "tanto voar (implicando desafiar limites) quanto abrigar-se são motivações ou disposições humanas básicas selecionadas ao longo da evolução, e com expressão precoce através da ludicidade" (CARVALHO & PONTES, 2003, p.24). Isto é, essas motivações básicas é que impulsionam as brincadeiras que envolvem o voo, o abrigar-se e a competição. Esta tipologia das brincadeiras universais citadas pelos autores (controle, medo, ataque, luta, perseguição, atacar, fugir) correspondem à teoria de Caillois (1990), com as categorias *agôn, alea, mimicry e ilnx*.

Callois, pois, se debruçou sobre a questão do jogo e desenvolveu uma extensa e profunda teoria que se resume: (1) competição – *agôn*: são jogos de competição, que exigem rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade e engenho. Exemplos: xadrez, tênis, futebol; (2) sorte – *alea*: são os jogos de sorte, que se opõe ao *agôn*. Coloca todos os jogadores em pé de igualdade absoluta diante da sorte. Há uma

dependência do destino, não usa força e inteligência, nem requer treino e habilidade. Exemplos: dados, roleta, cara ou coroa; (3) simulacro – *mimicry*: consiste na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento. Seu aspecto é a mímica e o disfarce. Exemplos: representação teatral e dramática, brincadeiras de faz-de-conta como mamãe e filhinho, casinha, polícia e ladrão; (4) vertigem – *ilinx*: busca da vertigem, do pânico, do espasmo e transe. Exemplos: jogo de pião, gira-gira, balanço, gritar até exaustão.

A partir de Carvalho e Pontes (2003) compreende-se que, independentemente de fatores culturais, existem brincadeiras que são transmitidas devido a uma base motivacional universal. Para eles a brincadeira é uma das manifestações culturais humanas e a universalidade não se opõe aos fatores culturais ou à diversidade, mas os integra. Por isso, é possível resumir suas propostas em: brincadeira como manifestação cultural humana, a criança como agente cultural e, por fim, a dinâmica presente entre universalidade e especificidade da brincadeira.

Considerando as ideias que foram apresentadas pelos autores até então consultados, é possível responder ao que se propôs nesse tópico: não há separação entre brincadeira de um lado e cultura de outro, mas que a brincadeira *é* cultura. Conforme Brougère (2008), o brincar só é possível a partir de uma cultura pré-existente e a criança é capaz de interpretar e trazer novas significações para essa cultura. Sendo assim, ao mesmo tempo em que a criança leva para a brincadeira aspectos do seu ambiente social, da sua cultura, ela também é capaz de modificar essa cultura nessa atividade. A seguir o estudo direciona a questão para as lembranças dos idosos sobre as brincadeiras no bairro.

Brincadeiras da Penha e do Cangaíba no Passado

A história oral é uma das metodologias mais interessantes para se trabalhar com memórias, uma vez que possibilita registros de um passado que não retornará mais. Enfrenta algumas críticas perante a academia, por se tratar de um método recente e algumas vezes incerto, pois o entrevistado pode não se lembrar com clareza da experiência vivida no passado. Acima dessas questões, a história oral é uma metodologia que trabalha com entrevistas temáticas e com história de vida e, por mais que o indivíduo não consiga se lembrar de outros tempos, ainda sim é possível ter um depoimento de práticas e costumes de uma época que não retornará mais e que tanto contribuem para a história, assim como à cultura de um grupo.

Bosi (2012), por exemplo, se interessava pelo que foi lembrado e não nos erros ou na veracidade do narrador. Para essa autora a “memória é um cabedal infinito do qual só registramos um fragmento” (BOSI, 2012, p. 39). Nesse sentido, a autora está querendo argumentar que a memória, por mais que seja ampla e complexa, ainda assim pela história oral é possível registrar uma pequena parte, um fragmento conforme citação. Isso não significa que esse fragmento é fiel ao fato passado. Lembrando que “lembrança puxa lembrança e seria preciso um escutador infinito” (BOSI, 2012, p. 39). Devido à impossibilidade de confirmação da veracidade dos fatos, uma alternativa para trazer mais confiança sobre

a memória vivida é pelo trabalho coletivo. Entrevistas em grupo auxiliariam na compreensão de lembranças, uma vez que há mais testemunhos trazendo talvez mais veracidade ao fato.

Por mais nítida que nos pareça a lembrança de um fato antigo, ela não é a mesma imagem que experimentamos na infância, porque nós não somos os mesmos de então e porque nossa percepção alterou-se e, com ela, nossas ideias, nossos juízos de realidade e de valor. (BOSI, 2012, P. 55)

Halbwachs (2009) estudou a relação entre memória e história pública descrevendo os quadros sociais da memória percebendo que esta depende das instituições formadoras do sujeito (família, escola, religião), tendo também expressiva ligação com o grupo. "Nossas lembranças permanecem coletivas e nos são lembradas por outros, ainda que se trate de eventos em que somente nós estivéssemos envolvidos e objetos que somente nós vimos. Isto acontece porque jamais estamos sós" (HALBWACHS, 2009, p.30). Desse modo, a lembrança dependeria do grau de envolvimento que o indivíduo tinha com a sociedade.

De acordo com Alberti (2008), história oral é apenas um caminho para que a pesquisa consiga atingir resultados científicos, articulados com os objetivos do estudo previamente definidos. Isto é, utilizar-se de um gravador e abordar indivíduos pelas ruas está incorreto. Este método exige mais, exige que se façam questões que justifiquem o desenvolvimento de uma investigação antes de utilizá-lo. Nesse sentido, a metodologia foi empregada para este estudo a partir de uma clara definição do tema, neste caso transformações das brincadeiras infantis nas décadas de 1930 a 1950 para os dias atuais.

Entrevistas temáticas foram realizadas com idosos que viveram nas regiões da Penha e do Cangaíba, na Cidade de São Paulo entre os anos de 1930 e 1960; e terem passado a infância nesses dois locais foi condição fundamental para ou participar da pesquisa. Este público foi encontrado no Clube Escola Tiquatira, no Centro Cultural da Penha e no Clube Esportivo da Penha. O contato com a administração dessas instituições foi realizado no mês de outubro de 2013. Com a autorização formalizada, visitas foram realizadas nas aulas compostas por frequentadores maiores de 60 anos de idade e dessa maneira a pesquisa foi divulgada e os participantes selecionados.

As entrevistas foram realizadas no mês de outubro a novembro de 2013, seguindo uma proporção de duas entrevistas por semana. A média de duração das entrevistas foi de sessenta minutos, mas algumas duraram aproximadamente quatro horas. Os entrevistados foram classificados conforme o alfabeto em entrevistado A, B, C, assim por diante. Treze entrevistas foram realizadas no total, com homens e mulheres. Todo o depoimento foi digitado no computador, sendo possível selecionar trechos importantes para o processo de análise das informações e, além disso, cada entrevistado precisou assinar um documento autorizando o uso de seu depoimento para fins de pesquisa.

A elaboração de um roteiro de entrevista ajudou a manter o foco e organizar as informações. Devido à complexidade e extensão do roteiro, para esse artigo foram selecionados apenas alguns trechos, em especial aqueles em que os idosos relatam tipos de brincadeiras, brinquedos e em que lugar era

possível brincar. As informações foram distribuídas em listas e quadros para facilitar a análise. A seguir a Lista 1 e o Quadro 1 apresentam as brincadeiras mais citadas entre os idosos entrevistados.

Lista 1. Brincadeiras mais citadas pelos idosos

Amarelinha
Assustar
Bafo/figurinhas
Balançar/balanço
Balão
Barra manteiga
Bicicleta
Bolinha de gude
Boneca
Botão
Cabra cega
Carrinho de rolimã
Casinha
Cinema
Comidinha
Contar histórias
Esconde-esconde
Futebol/bola
Lenço atrás
Mão na mula
Nadar
Passar anel
Pedrinhas/Saquinhos
Pega-pega/Pegador
Pescar
Peteca
Pião
Pipa/ Quadrado
Pular corda
Queima/Queimada
Roubar Frutas

Quadro 1. Brincadeiras mais comuns por entrevistado

A	edrinha, Pular corda, Pião, Futebol, Barra Manteiga, Balão, Botão, Bolinha de gude,
B	ular corda, Bola, Pega-pega, Queima, Casinha, Esconder, Mula na mula, Balão, Contar histórias, Boneca, Lenço atrás.
C	sconde-esconde, Amarelinha, Assustar, Casinha, Boneca, Comidinha, Balanço, Pescar, Contar histórias, Roubar frutas, Cozinhar, Pedrinha.
D	ega-pega, Amarelinha, Pular corda, Balança, Saquinhos, Bolinhas de gude.
E	ogar bola, Bicicleta, Pipa/quadrado, Mana mula/uma na mula, Passa-anel, Amarelinha, pega-pega, Balanço, Futebol, Roubar frutas.
F	utebol, Pião, Bolinha de gude, Quadrado, Mana mula, Figurinha, Carrinho de rolimã, Bafo, Pega-pega.
G	ola, Passar anel, Lenço atrás, Piques, Uma na mula, Pião, Bolinha de gude, Bola queimada, Contar histórias, Esconde-esconde.
H	escar, Bicicleta, Futebol, Pipa, Balão, Carrinho de rolimã, Uma na mula, Barra manteiga, Esconder, Pega-pega, Cabra cega, Passar anel, Lenço atrás, Roubar frutas, Peteca, Queima, Bafo.
I	arrinho de rolimã, Casinha, Comidinha, Boneca, Amarelinha, Cabra cega, Queima, Passar anel, Pular corda, Bafo, Peteca, Bolinha de gude, Pega-pega, Esconde-esconde, Bicicleta, Quadrado, Contar histórias, balançar.
J	ular corda, Peteca, Lenço atrás, Passar anel, Pega-pega, Bola, Bicicleta, Casinha, Esconde-esconde, Peteca, Passar anel.
K	arra manteiga, Pular corda, Esconde-esconde, Saquinhos, Pegador, Boneca, Bolinha de gude, Bola, Comidinha.
L	oubar frutas, Cobra cega, Pescar, Futebol, Assustar, Pular corda, Balançar, Pedrinhas, Saquinhos, Amarelinha, Passar anel, Brincadeira de lenço, Casinha, Comidinha, Carrinho de rolimã.
M	utebol, Pescar, Passar anel, Mana mula, Lenço atrás, Pular corda, Peteca, Amarelinha, Boneca, Casinha, Comidinha, Pegar frutas.

Fonte: Depoimento dos idosos, 2013.

É possível observar que muitas brincadeiras se repetem nos depoimentos, como Futebol, Amarelinha, Corda, Pega-pega, Boneca, Casinha, Bolinha de gude, Figurinhas/Bafo, Cinema, dentre outras. Há muitas brincadeiras de movimento, como Pega-pega, Esconde-esconde, Futebol, "Mana mula", "Uma na mula", "Mula na mula" ou "Mão na mula", Pular corda, assim como brincadeiras de roda e brincadeiras mais tranquilas como Passa-anel, além de jogos como Pedrinhas, Botão e Baralho, e brincadeiras de faz de conta com Cabana, Bandido e mocinho, Marionete, Casinha, Boneca, Mamãe e filhinho.

Nota-se que o brincar dessas crianças estava relacionado a elementos da vida diária, como assumir o papel da mãe ao brincar de boneca ou cozinhar para as meninas, e para os meninos a função de construir seus brinquedos, erguer a cabana e caçar. As brincadeiras estavam sempre ligadas a elementos da natureza como o rio, a lagoa, a chuva, a terra, a areia, a mata ou o mato. Percebe-se que nesse período as áreas desses bairros, segundo relato dos próprios entrevistados, eram menos urbanizadas, com poucos carros nas ruas e o espaço disponível para as brincadeiras era mais diversificado e amplo. Nota-se que meninos e meninas brincavam com atividades comuns, porém é mais frequente brincadeiras de boneca entre as meninas e futebol entre os meninos.

Os idosos relataram que as meninas eram proibidas de brincar na rua, porém as idosas diziam que gostavam bastante de brincar com as brincadeiras dos meninos e que muitas vezes faziam isso escondido, ou então a brincadeira ocorria com os irmãos. Portanto, a relação entre gênero e brincadeiras infantis está dada, isto é, separação entre brincadeiras e brinquedos para meninas e meninos. Além disso, para a maioria desses idosos, ir ao cinema, acompanhar novela nas rádios, pular carnaval e participar de festas juninas também eram brincadeiras.

As festas populares faziam parte do cotidiano das crianças daquela época, que hoje se recordam das brincadeiras como pular fogueira, balão e lança perfume, assim como dos sabores e aromas das comidas preparadas pelas famílias. Outro aspecto que merece destaque é que essas festas ocorriam na rua, organizadas pelos vizinhos. A seguir o Quadro 2 apresenta o processo de aprendizado das brincadeiras.

Quadro 2. Como aprendia essas brincadeiras?

A	Não havia ninguém para ensinar e o aprendizado se dava no grupo infantil
B, E, H, I, J, K	Aprendizado no grupo infantil
C, D, L	Aprendizado com as crianças mais velhas
F, G	Aprendizado no grupo infantil e com as crianças mais velhas
M	Não mencionado

Fonte: Depoimento dos idosos, 2013.

Nesse sentido os idosos aprendiam as brincadeiras no espaço público com outras crianças, geralmente as que eram um pouco mais velhas (irmãos mais velhos, por exemplo). O mais velho ensinaria ao mais novo e assim as brincadeiras eram transferidas entre as crianças no bairro. A presença de adultos

nas brincadeiras e a transferência das mesmas por eles não foram mencionadas nos depoimentos. Dessa maneira a transmissão horizontal, citada por Carvalho e Pontes (2003) estava presente entre as crianças dessa época. Adiante o Quadro 3 apresenta o espaço mais comum das brincadeiras dos idosos.

Quadro 3. Qual o espaço mais comum para desenvolver esses tipos de brincadeiras?

A	Rua, quarteirão, clube.
B	Rua, quintal de casa, casa.
C	Quintal de casa, rua.
D	Rua, quintal de casa, balanço.
E	Não existia. Era a rua e arredores.
F	Meio da rua, campos de futebol.
G	Rua, clube, várzea.
H	Rua, arredores.
I	Rua.
J	Rua.
K	Rua, portão de casa.
L	Rua, arredores.
M	Rua, casa das amiguinhas.

Fonte: Depoimento dos idosos, 2013.

Sobre essa questão, a rua foi a mais votada, seguido do quintal de casa. Muitos entrevistados não podiam ir muito longe de sua residência, principalmente as meninas. Dentre esses locais distantes, foram citados a “Mata” ou “Bosque do Alemão”, “Boca do Leão”, “Chácara do Chain”, “Chácara dos Japoneses”, Clube Esportivo Penha, parque de diversões, circo, centro da Penha, cinemas, e a região que hoje é conhecida por Parque Ecológico do Tietê, que na época compreendia uma extensa área em que as pessoas visitavam para pescar.

Com isso é possível notar a relevância que tinha a rua em relação ao brincar das crianças, e como era frequentemente utilizada, não só por elas, mas também por adultos. Ao mesmo tempo também informaram que muitas crianças não podiam brincar na rua, principalmente meninas, e que muitos pais não permitiam que fossem à casa de amiguinhos, e vice-versa. A seguir a Lista 2 e o Quadro 4 se referem aos brinquedos mais citados pelos idosos.

Lista 2. Brinquedos mais citados pelos idosos e materiais para confecção

Armas/Revolver (madeira)
Bicicleta
Bola (pano, meia)
Bolinha de gude
Boneca (pano)
Botão
Carrinho (madeira)
Carrinho de rolimã (madeira)
Corda
Estilingue
Figurinha
Fogãozinho
Panelinha

Pedrinhas/Saquinhos
Pião
Pipa/Quadrado/Barraca (jornal)

Quadro 4. Brinquedos mais comuns por entrevistado

A	Botão, bolinha de gude.
B	Corda, fogãozinho, boneca, estilingue, botão, panelinha, carrinho.
C	Boneca, corda, pedrinhas, armas.
D	Panelinha, saquinhos de pano, bolinhas de gude, boneca, bola, fogãozinho.
E	Pipa, bicicleta, bola de meia, revolver.
F	Bolinhas de gude, quadrado e barraca, figurinha, pião, carrinho de rolimã, bola.
G	Bolinha de gude, pião, estilingue.
H	Revolver, bicicleta, carrinho, pipas, carrinho de rolimã, figurinhas, bola.
I	Fogãozinho, panelinha, da boneca, figurinha, bolinha de gude, carrinho de rolimã, bicicleta, quadrado.
J	Corda, boneca.
K	Corda, saquinhos, boneca, carrinhos, pião, bolinha de gude, pedrinhas.
L	Corda, saquinhos, pedrinhas, panelinhas, carrinho de rolimã, boneca.
M	Corda, peteca, bola, boneca.

Fonte: Depoimento dos idosos, 2013.

Além dos depoimentos acima, nota-se que todos os entrevistados produziam seus próprios brinquedos a partir de elementos da natureza (areia, pedras, vegetais, frutas, galhos, troncos, dentre outros), e também a partir de objetos presentes no ambiente doméstico (latas, madeiras, vidros, barbantes, botões, panos, retalhos, lençóis, xícaras, panelas, pratos, dentre outros). A maior parte dos entrevistados disse que ganhava poucos brinquedos, com exceção de dois que ganhavam alguns brinquedos devido à condição financeira da família que era um diferencial da época. A maioria dos entrevistados recebia brinquedos no Natal, mas não eram brinquedos caros.

Os brinquedos mais citados foram boneca de pano, corda, pião, bola, carrinhos, carrinho de rolimã, peteca, saquinhos, bolinha de gude, figurinhas, pipas/quadrados, dentre outros listados anteriormente. Os menos citados foram ursinho de pelúcia, jogos de tabuleiro e de cartas. Portanto, poucos possuíam os chamados brinquedos estruturados, isto é, brinquedos produzidos e vendidos pela indústria. As condições financeiras das famílias naquela época não permitiam que esses brinquedos fossem comprados para as crianças. Outro aspecto relevante é sobre a presença de um adulto para auxiliar na confecção de um brinquedo, como um estilingue, um carrinho de rolimã e uma pipa.

Brincadeiras da Penha e do Cangaíba Hoje

Para compreender as brincadeiras do presente o estudo se baseou na metodologia de observação participante. Para André (2008) um tipo de pesquisa qualitativa é a pesquisa participante, sendo uma técnica associada à etnografia. Para a autora a etnografia é “um esquema de pesquisa desenvolvido pelos antropólogos para estudar a cultura e a sociedade. Etimologicamente etnografia significa ‘descrição cultural”. (ANDRÉ, 2008, p.27). Assim, esse tipo de pesquisa qualitativa auxiliaria no estudo de práticas culturais de crianças na atualidade.

André (2008) acrescentou que para os antropólogos etnografia seria "(1) um conjunto de técnicas que eles usam para coletar dados sobre os valores, os hábitos, as crenças, as práticas e os comportamentos de um grupo social; e (2) um relato escrito resultante do emprego dessas técnicas" (ANDRÉ, 2008, p.27). Sendo assim os pesquisadores que se utilizam dessa metodologia qualitativa se preocupam com a descrição da cultura.

De acordo com Whyte (2005), a observação participante implica em um longo processo de negociação com a área a ser estudada e que uma fase exploratória é essencial. Neste sentido as visitas à escola municipal de ensino fundamental foram a maneira encontrada para exploração do território. É necessário um longo período de observação para a compreensão da ação e comportamento das pessoas e dos grupos. Além disso, é preciso considerar os seguintes fatores: 1. A observação participante supõe interação entre pesquisador e pesquisado. Suas respostas dependerão das relações desenvolvidas com o grupo estudado; 2. Por mais que o pesquisador pense estar inserido num grupo, sobre ele paira sempre a "curiosidade" quando não a desconfiança a partir do grupo; 3. Esse tipo de metodologia implica saber ouvir, escutar, ver, fazer uso de todos os sentidos; 4. É preciso aprender quando perguntar e quando não perguntar, assim como que perguntas fazer no momento certo; 5. O pesquisador não deve recuar em face de um cotidiano que se mostra repetitivo. O diário de campo é necessário para o pesquisador manter a disciplina, observar e anotar sistematicamente; 6. A presença frequente do observador contribui para gerar confiança na população estudada; 7. O pesquisador deve aprender com os erros, portanto sempre refletir sobre uma recusa, um silêncio. A curiosidade das crianças pela presença do entrevistador é comum, ainda assim há muitas que permanecem distantes e o desafio será quebrar esse distanciamento se aproximando aos poucos e encontrando novas maneiras de fortalecer laços. O intuito principal desta pesquisa foi participar das brincadeiras das crianças, ou seja, ter brincado com elas.

Segundo Eder e Corsaro (1999), é possível realizar um estudo etnográfico de crianças utilizando três características de método para que a pesquisa possa ser: engajada e sustentada, microscópica e holística, flexível e auto-corretiva. Os autores apontam que o trabalho de campo precisa ser prolongado (por meses e até anos) para compreender a rotina de atividades, as crenças e o que a vida diária significa para o grupo. Mencionam também que a aceitação no mundo da criança é altamente desafiante, devido à diferença óbvia de idade, maturidade, poder e tamanho físico. Para eles é preciso que o pesquisador se destaque do papel do adulto autoritário, reduzindo assim o distanciamento entre ele e a criança. Isso traria dois benefícios, o primeiro que as crianças não teriam uma figura a mais de autoridade em seu cotidiano e o segundo que o pesquisador adquire dados mais autênticos.

A observação participante foi desenvolvida em uma Escola Pública de Ensino Fundamental, localizada na divisa entre os distritos Penha e Cangaíba, abrigando, consequentemente, crianças das duas regiões. Crianças da primeira à quarta série foram observadas e entrevistadas no recreio das 8h30 AM às 9h00 AM, não sendo possível definir o número de crianças que participaram da pesquisa, uma vez que

as conversas e observações ocorriam aleatoriamente no recreio. Durante as conversas perguntas foram feitas sobre as brincadeiras favoritas, o espaço em que elas ocorrem e como se deu o aprendizado.

A maior parte das brincadeiras mencionadas por meninos e meninas são brincadeiras que envolvem movimento, como pega-pega e suas variações (pega-pega fruta, pega-pega vela, pega-pega ameba, pega-pega gelo, futebol, dentre outras), esconde-esconde, polícia e ladrão, além da boneca e do *videogame*. Alguns meninos disseram que o seu brinquedo favorito é o *videogame* e as meninas a boneca, só que não mais a *Barbie*, mas sim a *Monster High*. Todas as crianças informaram que aprendem as brincadeiras sozinhas ou com outras crianças, não sendo identificada a transmissão vertical (adulto-criança). Sobre a questão do espaço, ao longo das conversas as crianças informaram que não é permitido brincar na rua devido à insegurança, relacionada à presença de muitos automóveis e à criminalidade.

A brincadeira mais comum nos períodos de recreio foi o "*Card*", ou "Bater *card*", que no passado era conhecida por "Bafo". Geralmente são os meninos que brincam de "*Card*", cujo significado da palavra para o português é "carta". As cartas ou figuras podem ser adquiridas na banca de jornal e representam personagens de desenhos animados, *mangás* (desenhos japoneses), personagens de *games* e jogadores de futebol. Não se observou meninas batendo "*card"* com meninos e nem entre elas. Foi observado que elas conhecem e colecionam as cartas, porém não brincam. As meninas foram questionadas sobre o fato de não baterem "*Card*" com os meninos e em resposta mencionaram que elas batem sim, só que fora da escola, com os irmãos e os primos.

O jogo dos meninos foi observado de perto, sendo identificados comportamentos agressivos entre os participantes, ao mesmo tempo em que não tiveram paciência de ensinar as regras do jogo para novos jogadores (mesmo meninos, uma vez que apresentavam dificuldades), um fato que pode afastar ou inibir a presença de meninas. Num outro momento, houve a tentativa de jogar com as meninas e a experiência foi interessante. Elas não conseguiam se organizar, estavam preocupadas com o tipo de carta que cada uma tinha e a quantidade. Ficavam com receio de bater, porém conheciam as regras do jogo. Quando alguns meninos quiseram participar da brincadeira, as meninas foram muito resistentes, dizendo que eles iriam "estragar a brincadeira", que iriam "atrapalhar", que eles "jogam muito bem", que são "chatos", que "eles não deixam a gente jogar e agora querem participar", dentre outras questões mencionadas por elas.

Pelo hábito de jogar, é notável que os meninos têm mais facilidade do que as meninas. Foi possível observar que os meninos encaram esse jogo com muito mais seriedade do que as meninas. Nota-se claramente que os meninos gostam desse jogo pela questão da disputa e da técnica que são necessárias para haver um vencedor, portanto, o vencedor é aquele que dominou a técnica. As regras do jogo de "*Card*" são: *jokey pow*[3] para saber a ordem dos jogadores; apostam as figuras, por exemplo, uma para

[3] Essa prática também é conhecida por "pedra, papel e tesoura". A partir de gestos que imitam o papel (mão aberta), a pedra (mão fechada) e a tesoura (apenas dois dedos estendidos) o jogo é possível, no qual um item tem maior poder sobre o outro. A pedra vence a

cada rodada; há várias maneiras de bater na figura, como "mãozinha", "metralhadora", "bafão", "pastelão", com as duas mãos, com uma só, com a esquerda, sem as mãos, dentre outras maneiras de jogar; aquele que conseguir virar mais figuras vence a partida e ficará com as figuras.

Nota-se reminiscências de brincadeiras infantis do passado na atualidade, como o pega-pega e suas variações, o esconde-esconde, a boneca, polícia e ladrão e futebol. As variações de pega-pega que ocorriam no passado também são comuns no presente e este é um elemento muito comum, uma vez que o brincar depende de uma cultura pré-existente. Assim, algumas brincadeiras de adaptam, como foi o caso do pega-pega que passou a ter versões como pega-pega ameba, o "Bafo" que passou a ser chamado de "*Card*", e "Bandido e mocinho" virou "Polícia e ladrão". Consequentemente muitas brincadeiras não foram observadas, tais como Mana mula, Passa-Anel, Lenço-atrás e Bolinha de gude. Inclusive muitas crianças disseram que Amarelinha e Lenço-atrás são brincadeiras de "criancinhas", isto é, praticada por crianças muito pequenas, trazendo um pouco da diferenciação que as crianças mais velhas tentam fazer das mais novas.

A respeito dos brinquedos, não foi observado o uso de brinquedos elaborados pelas crianças, sendo essa a principal mudança em relação às práticas do passado. As crianças citam brinquedos estruturados, isto é, brinquedos produzidos e vendidos pela indústria, sendo o *videogame* considerado um brinquedo pelas crianças. A boneca e a bola são brinquedos ainda muito comuns entre crianças do passado e do presente. Quanto à transmissão de brincadeiras, é comum que crianças assumam aprender brincadeiras sozinhas, e vários casos apontam para um aprendizado com outras crianças, sendo que adultos não foram citados. Sendo assim nota-se uma transmissão de brincadeiras entre as próprias crianças, situação considerada por Carvalho e Pontes (2003) como um fator positivo para a transmissão cultural. Por fim, sobre o espaço, a rua foi citada em poucos relatos das crianças, e a maior parte delas disseram que não possuem a permissão dos pais devido a fatores de segurança.

Considerações Finais

A partir de todas as informações apresentadas, considera-se que existem estruturas básicas que fazem com que algumas práticas prevaleçam, como o controle, o medo, o ataque, a luta, a perseguição, o atacar e o fugir, sendo características presentes nos Jogos de futebol, no *Card*, no Pega-pega, no Esconde-esconde e no *Videogame*. Diante disso, foram encontradas reminiscências de brincadeiras do passado, porém elas enfrentaram processos adaptativos em relação à cultura atual. A transmissão de brincadeiras permaneceria entre as crianças, contudo, não foi identificado o auxílio do adulto para a construção de brinquedos, talvez indicando que tal prática se tornou menos comum nesse novo contexto. Nesse sentido, pode-se dizer que crianças da Penha e do Cangaíba não estariam construindo mais suas pipas, nem seus carrinhos, muito menos bonecas. O espaço público também não está sendo utilizado pelas crianças da

tesoura, o papel vence a pedra e a tesoura vence o papel. Quando falar "*jokey pow*", as crianças mostram com suas mãos se escolheram a pedra, o papel ou a tesoura, e verifica-se quem vence a rodada.

mesma forma que ocorria no passado, pois a urbanização trouxe mudanças consideráveis nas ruas da Cidade de São Paulo. Outro fator que merece destaque é a questão de gênero das brincadeiras infantis, marcante desde o passado até o presente, ou seja, separações e diferenciações entre brincadeiras e brinquedos para meninos e para meninas.

REFERÊNCIAS

ALBERTI, V. **Manual de história oral**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2008.

ANDRÉ, M.E. **Etnografia da prática escolar**. Campinas, SP: Papirus, 2008, 15ª ed.

BOSI, E. **Memória e Sociedade: Lembranças de velhos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T.M. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens. A máscara e a vertigem**. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

CARVALHO, A. M. A; PONTES, F.A.R. Brincadeira é cultura. In: **Brincadeira e Cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. (Orgs.) Vol. 1. O Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CEVASCO, M.E. **Dez lições sobre estudos culturais**. São Paulo: Boitempo, 2003.

EAGLETON, T. **A ideia de cultura**. Tradução Sandra Castello Branco. São Paulo: UNESP, 2005.

EDER, D.; CORSARO, W. **Ethnographic studies of children and youth**. Theorical and ethical issues. Journal of Contemporary Ethnography, v. 28, n. 5, p. 520-531, 1999.

HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. Tradução de Beatriz Sidou. São Paulo: Centauro, 2009, 4ª Reimpressão.

HUIZINGA J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: EDUSP, 1971.

WHYTE, W. F. **Sociedade de esquina: a estrutura social de uma área urbana pobre e degradada**. Tradução de Maria Lucia de Oliveira. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar, 2005.

WILLIAMS, R. **A cultura é de todos**. Tradução de Maria Elisa Cevasco. Departamento de Letras. Universidade de São Paulo, [19--].