

# Reflexões sobre o brincar: uma visita a um parque público em São Paulo

ELAINE PRODÓCIMO  
MARIANA STOETERAU NAVARRO  
Universidade Estadual de Campinas, Brasil

---

## Introdução

As crianças precisam brincar; é também por meio desta atividade que elas descobrem o mundo e as pessoas, é assim que elas se comunicam e se inserem em um contexto social. A brincadeira, segundo Kishimoto (1997), é um mergulho no lúdico, ou até mesmo no lúdico em ação. Por meio do ato de brincar, a criança explora o mundo e suas possibilidades, e se insere nele, de maneira espontânea e divertida, desenvolvendo assim, suas capacidades cognitivas, motoras e afetivas.

Em uma cidade como São Paulo, bem como em outras grandes cidades ao redor do mundo, em meio ao desenvolvimento urbano e o aumento da violência, as ruas se tornam perigosas, os pais trabalham o dia inteiro e as casas e apartamentos ficam cada vez mais fechados. Dentro dessa realidade encontram-se as crianças, que desde bem pequenas ficam confinadas dentro de casa, assistindo à televisão ou diante do computador. As crianças acabam sem tempo, sem espaço e sem companhia para brincar. Refletindo sobre a realidade das crianças que vivem em grandes cidades, nos perguntamos como elas fazem para brincar. Sabemos que o espaço do parque é uma alternativa de ambiente interessante e acessível para as brincadeiras, mas será que ele é utilizado? De que forma? Esses questionamentos nos impulsionaram para a realização da presente pesquisa.

O objetivo desse trabalho é a análise das brincadeiras infantis realizadas em um parque público municipal na cidade de São Paulo, enfocando aspectos como: relações entre as crianças enquanto brincam, como elas negociam entre si, como se estabelecem as normas e como se dá a relação entre meninos e meninas. Acreditamos que o que observamos neste parque em São Paulo, é um reflexo do que ocorre em outros parques de grandes cidades.

A pesquisa realizada foi do tipo qualitativa, e foram realizadas observações em dois domingos consecutivos, um no período da manhã e outro no período da tarde, na área destinada ao parque infantil do maior e mais freqüentado parque da cidade de São Paulo, o parque do Ibirapuera. Esse parque foi escolhido por localizar-se em uma região central e por ser freqüentado por uma população bastante variada e por representar a opção de lazer de muitas pessoas que convivem neste grande centro urbano. A escolha pelo domingo deu-se por ser este o dia dedicado à família, ao lazer, e, a ida ao parque revelar-se

**Revista Iberoamericana de Educación**

**ISSN: 1681-5653**

n.º 47/4 – 10 de noviembre de 2008

EDITA: Organización de Estados Iberoamericanos  
para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)



como opção para muitos. Não foi delimitado sexo e nem limite de idade para as crianças a serem observadas, e o olhar foi centrado no contexto da brincadeira, ou seja, em situações em que havia crianças brincando. Em decorrência dos inúmeros eventos simultâneos, foram registrados aqueles que, ao olhar do pesquisador mostraram-se mais relevantes para a busca de atingir o objetivo proposto. A observação foi feita através de registro simultâneo, sem haver interferência nos fatos observados. A pesquisadora buscou localizar-se em ponto próximo ao parque infantil, por ser o local em que a presença das crianças se mostra mais intensa, e fazia as anotações sem ser percebida pelos sujeitos observados.

## A brincadeira

Existe uma dificuldade em conceituar e diferenciar a brincadeira do jogo, pois os termos “jogar” e “brincar” muitas vezes são tratados como sinônimos. Alguns autores relatam esta dificuldade: Kishimoto (1997), afirma que os termos, no Brasil, são utilizados indistintamente pela falta de conceituação que este campo ainda apresenta; Bomtempo e Hussein (1986) concluem que é difícil conceituar o comportamento do brincar e que isso não ocorre só na língua portuguesa. No dicionário Ruth Rocha, a brincadeira é o “ato de brincar” e o brincar é “divertir-se como fazem as crianças”, já o jogo está conceituado também como divertimento, mas “submetido a regras”. Marcellino (1990) explica que as traduções para o português manifestam “dificuldade de precisão das palavras relacionadas ao lúdico” (p. 24), e que entre os autores brasileiros não existe muita preocupação com a precisão dos termos utilizados.

Alguns pesquisadores têm as suas próprias diferenciações e definições para brincar e jogar. Para Kishimoto (1998, p. 7):

(...) brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte da brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança (brinquedo e brincadeiras).

Huizinga (2004) foi um dos primeiros autores a buscar descrever as características do jogo, e nos apresenta que:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (p. 16).

Com esta descrição de características, Huizinga engloba no conceito jogo, diversas atividades, entre elas a dança, o teatro, e mesmo os ritos sagrados, ou seja, tudo aquilo que é realizado de forma livre, sem cobranças ou obrigações, que absorva ou detenha o participante em sua prática, sem interesses externos a ela mesma, e com tempo e espaço demarcados, que pode ser chamado de jogo. João Freire (2002), buscando clarear este ponto, nos alerta sobre a dificuldade de entender o jogo a partir de suas características isoladas, pois o jogo deve ser entendido como um fenômeno complexo, em que as partes

não podem ser somadas para compor um todo, como na visão cartesiana, mas precisam ser vistas nas suas interações, como uma totalidade. É Scaglia (2005, p.49) quem complementa esta idéia ao afirmar que:

Dessa forma, o jogo se caracteriza como uma unidade complexa, envolvido pela organização sistêmica de suas estruturas padrões, definida pelo seu ambiente (contexto). Seria então incoerente negar a existência de elementos característicos que podem até ser chamados de partes, ou seja, sob o prisma do pensamento complexo é necessário que essas partes constitutivas do jogo sejam indissociáveis ao gerarem as diferentes manifestações complexas de jogo.

Freire (2002) afirma que o jogo é um fenômeno que é percebido por suas manifestações. Sabemos da sua existência, pois a nossa percepção o registra. O autor considera que seria inútil tentar compreender o jogo, listando os componentes do que pode e do que não pode ser considerado jogo, pois o jogo “é o mundo do espírito humano, da subjetividade que acolhe o lúdico e o faz crescer. Quando o homem volta-se para si, livre das amarras da objetividade, pode jogar”. (p. 65)

Consideramos a brincadeira uma forma de jogo, que deve ser analisada deste ponto de vista da totalidade. O fenômeno tratado nesse trabalho é o ato de brincar, por isso chamaremos de brincadeira. Verden-Zoller (2004, p. 144) nos traz que “(...) no cotidiano distinguimos como brincadeira qualquer atividade vivida no presente de sua realização e desempenhada de modo emocional, sem nenhum propósito que lhe seja exterior”

Complementamos com a concepção sócio-antropológica utilizada por Wajskop (2005):

(...) um fato social, espaço privilegiado de interação infantil e de constituição do sujeito criança como sujeito humano, produto e produtor de história e cultura. A brincadeira na perspectiva sócio-histórica é antropológica, é um tipo de atividade cuja base genética é comum à arte, ou seja, trata-se de uma atividade social, humana, que supõe contextos sociais e culturais, a partir dos quais a criança recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios (p. 28).

A autora salienta que a brincadeira proporciona uma “ocasião educativa única para as crianças” (pp. 30-31), por trazer característica imaginativa e diversa do significado cotidiano da vida. “Na brincadeira, as crianças podem pensar e experimentar situações novas, ou mesmo do seu cotidiano, isentas das pressões situacionais” (p. 31).

Vygotsky (2007, p. 131), trata da situação de brincar com grande importância. “As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade”. Para o autor:

(...) o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento (p. 134).

A zona de desenvolvimento proximal a que se refere Vygotsky é o espaço entre a zona de desenvolvimento real que é aquilo que a criança já consegue realizar sozinha, sem ajuda, a solução independente de problemas, e a zona de desenvolvimento potencial, que é determinada pela solução dos

problemas com a ajuda de adultos ou de outras crianças mais capazes. A zona de desenvolvimento proximal é definida por aquelas funções que ainda estão em processo de maturação. (Vygotsky, 2007). A justificativa dada para a importância da criação da zona de desenvolvimento proximal é que as realizações independentes da criança podem não indicar tão corretamente o seu desenvolvimento mental como aquelas que ela realiza com a ajuda dos outros.

Para entender a brincadeira é preciso entrar no mundo das crianças e pensar como elas. Observar como as brincadeiras começam a nos faz perceber que a imaginação da criança está presente em qualquer situação e basta um estímulo para que ela aflore e a criança entre em um mundo imaginário. Um ato simples do dia a dia como escovar os dentes pode virar uma luta entre o Super-homem e o Batman. É um exemplo de uma brincadeira que acontece simplesmente pelo prazer que ela proporciona à criança e é completamente espontânea.

## A criança sem infância

Sabendo o que é a brincadeira e como ela é importante para a criança, é difícil de entender o que acontece na nossa realidade social. Segundo Marcellino (1990, p. 55):

Na nossa sociedade, e particularmente nas grandes cidades, ainda que por razões bem diferentes, as crianças não tenham tempo e espaço para a vivência da infância. Caracterizada pela brincadeira, a infância nas cidades grandes já sofreu e continua sofrendo modificações. Devido a fatores como desenvolvimento urbano e violência, as ruas que já foram verdadeiros palcos para as brincadeiras acontecerem, já não cumprem mais esse papel. Sair de casa? Só acompanhada por um adulto!

É essa falta de divertimento, de alegria, de brincadeiras, que Marcellino (1990) chama de “furto do lúdico” nas crianças. Duas causas são apontadas pelo autor. A primeira consiste no fato de a criança ser vista como “promessa”, alguém que deve ser preparada para o futuro. A segunda, bem específica da realidade brasileira, fala da necessidade do trabalho, crianças que muitas vezes precisam ajudar na renda familiar. Já que, para a criança, o que não proporciona prazer é obrigação, entende-se também como trabalho o dia cheio de atividades que não agradam, mas que algumas crianças são obrigadas a cumprir, assim como aula de inglês, computação, entre outras.

Essa situação nos leva a pensar então, no papel da escola, na vivência lúdica das crianças. O tempo que é dedicado à escola é bastante significativo, e deve ser bem aproveitado. Os educadores devem ter consciência do seu papel e, acima de tudo, respeitar os direitos das crianças.

Também Verden-Zoller (2004, p. 195) nos alerta que:

O espaço da vida humana está desfigurado pela civilização moderna, que se tornou demasiadamente rápida, ruidosa e desvitalizada. Assim, o mundo em que agora vivemos tornou-se destrutivo para nós, pois já não dá à criança o espaço de liberdade e paz que ela precisa para se desenvolver de maneira salutar.

Diante dessas mudanças sociais, os espaços dedicados ao lúdico também sofreram alterações. As ruas foram substituídas pelos clubes, espaços de lazer em condomínios ou *shopping centers*. Para a

população sem poder aquisitivo para freqüentar estes locais, uma opção oferecida pelos grandes centros urbanos são os parques ou praças. É este espaço o foco do presente estudo.

## Relato de observação

O parque Ibirapuera em São Paulo é uma das principais opções de lazer da população dessa cidade, está sempre cheio e oferece atividades bastante variadas. Possui uma área de 1,6 milhões de m<sup>2</sup> e já chegou a receber em um domingo 130 mil pessoas. Os espaços do parque são: áreas para atividade física, ciclovia, 13 quadras e playgrounds. Além disso, o Museu de Arte Moderna (MAM), o Pavilhão da Bienal, a Oca, o Pavilhão Japonês, o Planetário e o Viveiro. É freqüentado por uma população bem variada, são pessoas vindas de todos os cantos de São Paulo com os mais diferentes objetivos, desde passear com o cachorro até andar de skate.

As observações foram realizadas em dois domingos, uma na parte da tarde e outra pela manhã, ambas em um período de aproximadamente duas horas. Três situações consideradas mais relevantes destas observações estão descritas da forma como foram registrados e posteriormente são apresentadas as reflexões geradas pelo material observado.

Entre os poucos grupos de crianças que brincavam, alguns deles chamaram a atenção:

- 1) O primeiro grupo era grande, tinha cerca de 10 meninos. Era predominantemente masculino, mas a idade parecia variar bastante, aproximadamente dos 6 aos 12 anos. Alguns meninos eram visivelmente pertencentes a uma classe social mais elevada, esses tinham seus pais atentos a todos os seus movimentos, e outros a uma classe menos favorecida. Dois deles tinham na mão pequenos aviões de isopor. (daqueles com uma hélice de plástico na ponta e que voa não mais do que 5 segundos, dependendo do vento e da força utilizada ao ser lançado). Um dos meninos que tinha o avião estava muito bem vestido, e seu pai e sua mãe não tiravam o olho da brincadeira. Era visível que os dois "donos dos aviões" comandavam a brincadeira, que consistia em lançar o avião de cima de um morro, ver o quão longe havia chegado e correr para buscá-lo e lançá-lo novamente. Quem não tinha nenhum avião tinha que agradar e ser aceito pelos que o possuíam, para que pudesse brincar também. Todas as crianças envolvidas na brincadeira seguiam os "líderes" sem discutir. A brincadeira não parecia ter uma norma pré-determinada, mas existia certa organização. Seguindo uma ordem, um por um jogava o avião para o ar e todos corriam para buscá-lo. Depois de algum tempo, uns 15 minutos, mais ou menos, o menino que era dono de um dos aviões e que tinha seus pais observando-o saiu da brincadeira, foi brincar sozinho ao lado de sua família. O único avião que sobrou ficou então disputado e seu dono começou a demonstrar mais ciúmes de seu brinquedo: não deixava que as outras crianças encostassem nele, mas ao mesmo tempo queria que elas o seguissem. Os meninos acabaram se desinteressando e o dono do avião ficou brincando sozinho.
- 2) O segundo grupo observado era formado por quatro meninos e quatro meninas, todos de, aproximadamente, 8 anos. As crianças pareciam já se conhecerem de antes, pois estavam sob os cuidados do mesmo grupo de adultos. A brincadeira era um estilo de pega-pega, mais

conhecido como “polícia e ladrão”, separado por sexo, os meninos pegavam as meninas e depois o contrário. Depois de uma breve conversa entre os oito participantes, os meninos começam “pegando”. Os meninos deveriam pegar todas as meninas e levá-las para a “prisão”, que era nos balanços. A tarefa foi efetuada rapidamente. Trocados os papéis, as meninas deveriam pegar os meninos. Dois foram pegos e uma das meninas tinha que ficar cuidando para que eles não fugissem da “prisão”, fato que não aconteceu quando tinha sido a vez dos meninos pegarem. As meninas tiveram muita dificuldade e não conseguiram completar a tarefa de levar todos os meninos para a “prisão”. Em nenhum momento foi mencionado o fato de que se os grupos fossem mistos a brincadeira ficaria mais equilibrada. Os meninos provocavam as meninas o tempo todo e elas pareciam gostar da provocação, o que fazia com que a brincadeira ficasse mais animada, criando uma rivalidade maior entre as meninas e os meninos. Uma das meninas se destacava como líder na brincadeira, era sempre a última a falar, e quando ela dava alguma idéia, todos a acatavam, inclusive os meninos. A presença de um malabarista no parque fez com que as crianças parassem para observá-lo. Como um princípio de novidade, elas pararam o que estavam fazendo para ver algo novo, mas assim que deixou de ser novo, o interesse passou, elas continuaram a brincadeira. Foi como se tivesse acontecido uma pausa na brincadeira, todas as crianças sabiam disso, assim como sabiam a hora de recomeçar. Elas pararam e recomeçaram sem necessidade de que alguém falasse que tinham parado e deveriam começar de novo. Esses são sinais que só quem está brincando sabe reconhecer, sinais que não precisam ser estipulados ou combinados, mas estão presentes, como numa telepatia.

- 3) Um terceiro grupo, de apenas quatro meninos, anda pelo parque como se fossem donos dos brinquedos. São um pouco mais velhos do que a maioria das crianças que brincava no parque, uns 12 anos mais ou menos. Eles queriam explorar, descobrir novas formas de brincar. Cada vez um dos meninos fazia algo que todos imitavam, nem sempre era o mesmo; revezavam essa função, mas todos deveriam realizar o movimento. Por exemplo, um deles resolveu se pendurar em um galho de árvore, assim que, ele se pendurou e desceu; e todos, um por um, se penduraram da mesma maneira. E assim andavam pelo parque, até que um deles, que era um pouco mais alto do que os outros, resolveu subir em uma árvore. Com a ajuda dos amigos ele conseguiu, ficou lá esperando que os outros também subissem, mas os demais, que eram mais baixos e dependiam de mais ajuda, mesmo depois de muitas tentativas, não conseguiram subir. Mas, mesmo sem realizar a atividade, ficaram ali embaixo da árvore, junto com o menino que subiu, com se apenas um deles tendo subido já demonstrasse que todos o tinham conseguido. Partiram para uma árvore mais fácil de subir, que tinha galhos mais baixos, e aí sim, todos conseguiram subir. Ficou patente o sentimento de grupo nessa atitude de permanecerem juntos, mesmo que, inicialmente, só um deles tenha conseguido subir, ao partirem, então, para uma atividade em que todos também o conseguissem. Eles estavam brincando em grupo, e não podiam se separar.

Em poucas observações foi possível perceber algumas questões em relação às relações e negociações realizadas para brincar. Um fato marcante foi a presença da família no momento de brincadeiras das crianças. Os pais levam seus filhos para brincar no parque e cuidam de cada movimento executado pela criança. Esse cuidado provavelmente se deve a insegurança que ronda a todos nas grandes

idades, não apenas ao cuidado com os riscos possíveis que os brinquedos em um parque podem oferecer como quedas, por exemplo. Os pequenos brincavam com a família; caso não houvesse algum irmão presente, brincavam com os pais ou sozinhos. Em todas as observações foi muito interessante acompanhar os pais brincando com os filhos, revivendo sua infância e incentivando as crianças. Em alguns momentos, os pais brincavam mais do que os filhos, compravam aviões de isopor e quase não deixavam os filhos brincarem. Toda criança observada no parque tinha um adulto ao redor, cuidando ou brincando junto. Em algumas situações observadas, os pais acabavam limitando o brincar dos filhos, quando não deixavam que sujasse a roupa, ou saísse de perto. As crianças, orgulhosas, tentavam impressionar os pais: "Olha pai! Eu subi aqui sozinha! Fica olhando!". Wajskop (2005) coloca a presença do adulto como elemento integrante das brincadeiras, como importante, esteja ele participando, organizando, ou apenas observando as crianças brincarem.

Os parques públicos revelam-se espaços de socialização da família, em que o brincar ganha espaço e as brincadeiras são transmitidas entre as gerações. Essa transmissão revela-se importante para a manutenção das brincadeiras ditas tradicionais ou jogos populares. Cabe refletirmos, contudo, que não há tantos destes espaços nos meios urbanos, e que muitas pessoas não freqüentam os espaços existentes por medo da violência. Aqueles que levam seus filhos aos parques propiciam a eles esta vivência coletiva em ambiente estimulante.

Outro fato relevante observado foi que a maioria das crianças brincava sozinha, sob o olhar atento dos pais, elas exploravam o balanço, bolas etc., mas, mesmo estando o parque cheio de crianças, elas brincavam sozinhas. De acordo com Wajskop (2005) e Vygotsky (2007), a brincadeira é um fenômeno social, o fato de as crianças brincarem sozinhas nos leva a pensar na possibilidade destas não estarem acostumadas a brincar em grupo, aprenderam a brincar sozinhas.

Observando as brincadeiras que aconteceram em grupo, no parque, uma das questões importantes a ser comentada é a presença e a influência do líder para a brincadeira. Algumas crianças se destacam nesse papel e essa situação é percebida tanto na escolha da brincadeira quanto na localização e na determinação das normas. Essa pessoa não é escolhida pelo grupo, ela vai se mostrando, tomando seu papel. Em um dos casos observados, o líder desempenhava este papel por ser o dono do brinquedo, assim como "o dono da bola". No outro caso, a menina era líder, mas não havia nenhum motivo visível para explicar este fato, o que nos leva a crer que a liderança é uma característica própria daquela criança. A presença do líder na brincadeira é importante para manter a organização da atividade e também para que a brincadeira continue, pois se o líder sair e não for substituído logo, as chances de a brincadeira continuar serão muito poucas. O terceiro grupo descrito foi interessante: todos os meninos se revezavam no papel de líder, o que fez com que a brincadeira ficasse sem um líder "principal", todos estavam em igualdade, mesmo um sendo mais alto ou mais habilidoso. Vale ressaltar, contudo, que as regras da atividade em questão eram muito simples, e consistiam na imitação do colega; talvez, em casos em que as regras sejam mais complexas, a presença do líder se faça mais importante.

Ainda sobre a questão do líder, um ponto importante para analisarmos é sobre a importância de a criança ter a oportunidade de brincar entre pares, sem a presença constante do adulto, pois assim ela poderá exercer este papel de líder, papel que é facilmente assumido pelo adulto quando este está presente, não permitindo à criança, ou mesmo ao adolescente esta experiência. Isto também é ressaltado por Wajskop, 2005, p. 28, quando afirma que "Através da brincadeira infantil, organizada de forma

independente do adulto, as crianças poderiam exercer sua posição social, reiterativa e criadora do trabalho total da sociedade na qual estão inseridas". No caso 2, os adultos cuidavam das crianças, mas não interferiam na brincadeira; nesse contexto, a menina que se revelou como líder pôde assumir com tranquilidade o seu papel.

Outra questão observada foi a presença das normas. Na primeira observação descrita foi possível perceber que as normas principais eram escolhidas pelos líderes, por exemplo, cada um só tinha direito a uma chance de jogar o aviãozinho de cada vez. No decorrer da brincadeira, outras normas foram aparecendo, mas sem a necessidade de combinação, neste caso, o próprio brinquedo determinava o que deveria ser feito, e esta atividade ficou muito centrada no objeto. Vygotsky (2007) fala da função determinante dos objetos. Para o autor a criança é livre para brincar, mas é uma liberdade subordinada aos significados dos objetos. Este tipo de atividade não propiciou muitas interações entre as crianças envolvidas. No segundo grupo observado, tratava-se de uma brincadeira já conhecida e com normas próprias, mas as crianças combinavam adaptações necessárias no decorrer da atividade. Este processo de auto-organização revela-se muito importante para a criança, pois a estimula a resolver os problemas decorrentes de situações cotidianas.

Ao analisarmos estas duas situações descritas (1 e 2), percebemos a diferença apresentada por Vygotsky (2007) em relação à presença da situação imaginária e das regras na brincadeira. O autor afirma que as normas estão presentes em qualquer tipo de brincadeira, mesmo quando não sejam estabelecidas a priori. Ele fala que as regras já estão implícitas no brinquedo, não pré-estabelecidas, mas originadas da própria situação imaginária, como vimos na primeira situação relatada; já na segunda, embora houvesse a presença da situação imaginária, o próprio nome da brincadeira traz esta situação de forma marcante (polícia e ladrão), o que prevaleciam eram as regras. Ainda em relação ao segundo fato registrado, foi observado que as crianças transitavam entre o real e o imaginário, o que, segundo, Freire (2002), é possível, pois a criança vai ao mundo da fantasia, mas mantém sempre um "pé na realidade", e é isso que dá ritmo e consistência ao jogo.

Já no terceiro caso observado, dos meninos que se imitavam, o foco da brincadeira não estava no objeto ou nas regras, mas no movimento e este poderia ser considerado uma manifestação de destreza, fato comum entre adolescentes. A regra era imitar-se uns aos outros. De acordo com Vygotsky, o atributo essencial da brincadeira é que as regras se tornem um desejo. Nessa brincadeira, o desejo era imitar os outros, pois essa era a regra.

Percebeu-se também que nas relações entre os meninos e as meninas existia certa distância. Numa observação geral na área focada, percebeu-se que as meninas, em sua maioria, estavam em um dos brinquedos (balança, gangorra...) e os meninos se espalhavam pelo parque nas mais diversas atividades (correndo, jogando bola, subindo em árvore). Em um dos grupos observados não havia nenhuma menina, nem nenhuma tentou se aproximar, talvez porque culturalmente as brincadeiras desse tipo como aviãozinho ou carrinho sejam "brincadeiras de meninos". No segundo grupo observado, meninos e meninas brincavam juntos, porém como rivais. Mesmo percebendo o desequilíbrio na brincadeira, pois as meninas não conseguiam pegar os meninos quando os meninos executavam a atividade com rapidez, ninguém mencionou a possibilidade de brincar com grupos mistos. Parecia que toda a graça da brincadeira estava na separação entre os sexos. Como nos relata Berger (2003, p. 211), na idade escolar, "poucas crianças



ainda podem ter um bom amigo do outro sexo, mas elas raramente brincam com esse amigo quando outras crianças estão por perto". No caso observado, as crianças brincavam juntas, mas havia uma clara divisão entre elas.

Um aspecto importante a ser comentado foi que na primeira brincadeira descrita, foram observadas crianças de diferentes classes sociais brincando juntas. Foi possível perceber esse fato, primeiro pelas roupas das crianças, e segundo pela presença de alguns pais que, embora não impedissem que seus filhos brincassem junto com os outros, não saíam de perto e não tiravam o olho do grupo que brincava. As crianças interagiam de forma tranqüila. Wajskop (2005, p. 33) coloca a brincadeira como "espaço privilegiado de interação e confronto de diferentes crianças com diferentes pontos de vista". A brincadeira, como meio para esse tipo de interação, possibilita uma oportunidade única para que crianças que vivem em diferentes realidades possam se sociabilizar. Pena que essa integração só tenha sido percebida em apenas um momento, durante todo o período de observação.

## Considerações finais

Mesmo com as dificuldades implícitas pelo desenvolvimento das cidades, como violência, falta de espaço, falta de tempo, as crianças não deixam de brincar. As maneiras de brincar e as relações entre as crianças nos mostram as adaptações feitas por elas, de acordo com a situação.

Apesar de poucas observações, alguns pontos relevantes puderam ser levantados. A presença de um líder, a forma como são negociadas as normas, a relação entre meninos e meninas e a interação entre crianças de diferentes classes sociais, foram aspectos que puderam ser percebidos durante a observação, demonstrando a relevância de espaços de socialização como o observado para a ludicidade infantil.

Percebeu-se, contudo, que naquele tempo dedicado ao brincar infantil, as brincadeiras não eram tão livres assim. O parque lotado, os pais sempre cuidando, o espaço restrito e a não socialização entre as crianças interferem bastante nas brincadeiras. As crianças acabam brincando cada uma da sua maneira, mas sempre se preocupando em não se perder, não ir muito longe, não se sujar (pelas exigências dos pais e não por sua própria vontade), ou não falar com estranhos.

Com relação ao fato de que a maioria das crianças brincava sozinha, uma das conclusões a que chegamos foi de que o aumento da tecnologia nos brinquedos eletrônicos assim como nos computadores e videogames juntamente com a diminuição do tempo e de espaço livres são fatores que podem influenciar o brincar das crianças. "A atual geração infantil de apartamento movimenta mais os dedos num videogame e num sintonizador de televisão do que um corpo como um todo" (Freire, 1997, p. 12). A questão da violência e da insegurança que predomina em espaços públicos, assim como num parque, também pode ter influenciado na super proteção por parte dos pais. Com isso, as crianças acabam se acostumando a brincarem sozinhas e quando têm a oportunidade de se socializar e de brincar junto com outras crianças elas não o fazem. Isso nos leva a pensar sobre o individualismo crescente da sociedade atual: desde a infância as pessoas são levadas, cada vez mais, a um pensamento e a um modo de agir mais individualizado.

Parar e olhar o brincar infantil nos faz refletir um pouco sobre nossa própria sociedade. Culturalmente determinadas, as brincadeiras nos mostram crianças interagindo e agindo a seu modo e de acordo com a sua percepção da realidade, apesar das limitações do ambiente. Todas as crianças brincam e todos os adultos (os que não brincam mais) já brincaram um dia, pois é uma atividade básica e fundamental para a humanidade. As crianças sempre se adaptam à situação, seja em um parque lotado ou vazio, pequeno ou grande, as crianças sempre brincam. A linguagem das brincadeiras e os significados que elas provocam são importantes de serem percebidos, pois nos fazem reconhecer as crianças não como adultos em miniatura, mas como seres únicos, com características próprias e ativas na construção do seu conhecimento.

## Bibliografia

- BERGER, K. S. (2003): *O desenvolvimento da pessoa: da infância à ADOLESCÊNCIA*. Rio de Janeiro: LTC.
- FREIRE, J. B. (1997): *Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física*. São Paulo: Scipione.
- (2002): *O jogo: entre o riso e o choro*. Campinas: Autores Associados.
- FRIEDMANN, A. (1996): *Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna.
- HUIZINGA, J. (2004): *Homo ludens*. São Pulo: Perspectiva.
- KISHIMOTO, T. M. (1998): *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira.
- (1997): *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 2.ª ed. São Paulo: Cortez.
- MARCELLINO, N. C. (1990): *Pedagogia da animação*. Campinas – SP: Papirus.
- SCAGLIA, A. (2005): “Jogo: um sistema complexo”, in: VENÂNCIO, S., e FREIRE, J. B. (Org.): *O jogo dentro e fora da escola*. Campinas SP: Autores Associados, apoio: FEF-UNICAMP.
- VERDEN-ZÖLLER, G. (2004): “O brincar na relação materno-infantil”, in: MATURANA, H. R., e VERDEN-ZÖLLER, G.: *Amar e brincar: fundamentos esquecidos do humano*. São PAULO: Palas Athenas.
- VIGOTSKY, L. S. (2007): *A formação social da mente*, 5.ª ed. São Paulo: Martins Fontes.
- WAJSKOP, G. (2005): *Brincar na pré-escola*. 6.ª ed. São Paulo: Cortez.