

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES  
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO – MESTRADO EM GEOGRAFIA  
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: ANÁLISE REGIONAL E AMBIENTAL

MARIA APARECIDA ALVES

**IMPACTOS SOCIOESPACIAIS NA AÇÃO DO BRINCAR**

MARINGÁ  
2005

MARIA APARECIDA ALVES

## **IMPACTOS SOCIOESPACIAIS NA AÇÃO DO BRINCAR**

Dissertação apresentada Ao Programa de Pós-Graduação em Geografia (mestrado) área de concentração: Análise Regional e Ambiental, do Departamento de Geografia do Centro de Ciências Humanas, Letras da Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Geografia.

Orientador: Profa. , Dra. Celene Tonella

MARINGÁ

2005

MARIA APARECIDA ALVES

## IMPACTOS SOCIOESPACIAIS NA AÇÃO DO BRINCAR

Dissertação de Mestrado apresentada ao programa de Pós-Graduação em Geografia (Mestrado) da Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Geografia, área de concentração: Análise Regional e Ambiental.

Aprovado em

### BANCA EXAMINADORA

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Celene Tonella

Universidade Estadual de Maringá - UEM

---

Prof.<sup>o</sup>Dr. Antonio Jorge Gonçalves Soares

Universidade Federal do Espírito Santo

---

Prof.<sup>o</sup>Dr. Marcio Mendes Rocha

Universidade Estadual de Maringá - UEM

## FICHA CATALOGRAFICA

Alves, Maria Aparecida

Impactos Socioespaciais na ação do brincar / Maria Aparecida Alves - Maringá, PR - 2005.

Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Maringá, 2005.

Bibliografia: f.

Dedico este trabalho

Ao amigo e companheiro, José e a minha filha Maria Adélia pelo apoio  
incondicional.

## **AGRADECIMENTOS**

A todos os pesquisados e suas famílias pela colaboração, confiança e disponibilidade em participar desta pesquisa. Sem eles a elaboração desta monografia não seria possível.

A orientadora Dra. Celene Tonella, meus agradecimentos, não apenas pela forma firme e segura demonstrada na elaboração deste trabalho, mas também pelo incentivo, confiança nessa e em outras convivências de trabalho.

Ao professor Dr. Marcio Mendes Rocha, pela bibliografia e indicações importantes.

A José Francisco Lopes Junior, pela disponibilidade em acompanhar-me na elaboração dos mapas referentes ao município de Nova Esperança.

A família pelo apoio e tolerância a ausência para estudos e elaboração desta.

*“O espaço é o corpo do universo infinito. É a matriz de todas as coisas e dela surgem as vestimentas para compor a matéria conhecida e desconhecida pelo ser humano e por meio de sua inteligência [...] dar o espaço correto a cada coisa, para assim reinar a vida e a harmonia”*

*(Talal Hussein)*

## RESUMO

Este trabalho sob o título de: Impactos Socioespaciais, na Ação do Brincar, com deslocamentos corporais, traz reflexões sobre como crianças têm se relacionado com o espaço para realizar brincadeiras, principalmente com deslocamento do corpo. A pesquisa se realiza no Norte do Estado do Paraná, no meio urbanizado, na cidade de Maringá, em um condomínio, e no meio não-urbanizado, no município de Nova Esperança, em duas comunidades rurais. O objetivo do estudo foi comparar duas realidades, estabelecendo as diferenças e semelhanças que apresentam entre si. Foi utilizada a metodologia da Geografia Humanista, onde se prioriza o levantamento do cotidiano das pessoas e do “lugar”. O espaço, hoje, em tempos pós-modernos, tanto o urbanizado como o não-urbanizado, é caracterizado por má distribuição e alta densidade de capital, dentro de uma economia globalizada, causando mudanças da organização do espaço, inundando a vida das crianças com imagens, na maioria, virtuais, e transformando o imaginário infantil. Não obstante, nesta pesquisa, foi utilizada a noção de “lugar” com valores e significados pessoais, compreendido como um espaço de vida construído e representado pelos atores sociais que nele circulam. Vários fatores colaboram para a transformação dos espaços, como: fatores econômicos, sociais e simbólicos. Esses agentes e fatores, agindo em conjunto; imprimem suas marcas nos corpos dos indivíduos, observadas através da ação do brincar com deslocamentos em crianças de dez a doze anos que residem no condomínio (meio urbano) e comparadas às residentes em comunidades do meio rural. Os pesquisados do condomínio têm sofrido impacto na ação de brincar, pois o número e a qualidade das brincadeiras com deslocamentos têm diminuído, se comparados às comunidades rurais pesquisadas, região não urbanizada. Isso resulta, no caso do condomínio, em falta de espaço físico, muitas regras, muito esforço para abrir espaços à ação do brincar.

Palavras-chave: Espaço Vivido. Brincadeiras. Espaço Urbanizado. Ocupação do Espaço.



## **ABSTRAT**

**This work get a refleitions about how kids have been connected with space to make plays, mainly with their bodies locomotion. The research has been done in North of Paraná State, in urbanized environment, in Maringá city and in a rural zone around Nova Esperança city in two different communities. The objective of the study was compare two reallities setting differences and similarities. It was used the Geographic Humanist metodology, where the priority was the daily routine and the place where people live. Nowadays, the space, in such modern times, as urbanized as non-urbanized ones are charactered by bad distribution and high density of financial, within globalized account making changes of the urbanization of the space, invading the children´s life, with images and most they are virtuals and they change the kids imaginary. Otherwise, at this research, the notion of place and values, mean getting a life space built and represented by social actors who make part of it. Many factors are important for the transformation of the space, as: economy, social and simbolic. All these factors together make one person, through the observation of plays with the locomotion between children who are in an average of ten and twelve years old, who live in living building (urban environment) and compared to non-urbanized communities. Children from urbanized communities haven´t been allowed to playing with locomotions because the space isn´t enough and the non-urbanized ones have this and do not have some many rules to be followed.**

Key words: Lived place. Plays. Urbanized places. Occupation of space.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

MAPA 1 - Mostra a região de Nova Esperança e Maringá no Estado do Paraná. .	59
MAPA 2 - Zona Sete na Cidade de Maringá.....	60
MAPA 3 - Condomínio pesquisado e a Verticalização da Zona Sete.....	62
MAPA 4 - Uso do solo na zona rural, no Município de Nova Esperança.....	67
MAPA 5 - Local de residência dos pesquisados, meio rural, no município de Nova Esperança – PR .....	71
QUADRO 1 - Levantamento socioeconômico dos entrevistados do Condomínio habitacional Maringá .....	77
QUADRO 2 - Levantamento socioeconômico das crianças, comunidades rurais....	82
QUADRO 3 – Lugares de uso para as brincadeiras no Meio Urbano e Rural.....	85
QUADRO 4 – Dados comparativos dos tipos de brincadeiras, Meio Urbano – Condomínio Habitacional Maringá e Meio Rural Comunidades de Pirapitinga Vila Dossi.....	102
FOTO 1 – Vista aérea parcial da cidade de Maringá .....	64
FOTO 2 – Vista aérea parcial da zona 07 na cidade de Maringá.....	64
FOTO 3 – Fotos da zona rural no município de Nova Esperança .....	68
FOTO 4 – Quadra de areia no condomínio (brincadeiras com bola).....	88
FOTO 5 - Quadra de areia no condomínio (brincadeiras na quadra) .....	88
FOTO 6 - Em frente aos blocos no condomínio (adolescentes conversando) .....	89
FOTO 7 - Parque infantil do condomínio (brinquedo sobe e desce) .....	89
FOTO 8 - Entre o bloco e a garagem (criança andando de bicicleta) .....	90
FOTO 9 - No fundo do bloco (criança andando de bicicleta) .....	90
FOTO 10 – Rua ao lado do condomínio (crianças andando de patins).....	91
FOTO 11 - No entorno do Estádio Willie Davids (crianças brincam em barranco na saída da escola, enquanto esperam o ônibus.....	91

FOTO 12 - No entorno do Estádio Willie Davids (crianças brincam com skate e patins).....	92
FOTO 13 - Quadra da Universidade (crianças praticando esportes) .....	92
FOTO 14 - Jardins entre os blocos .....	93
FOTO 15 – Frente de uma residência rural (pega-pega) .....	96
FOTO 16 - No quintal de uma residência rural (pega-pega na árvore) .....	96
FOTO 17 -Casa especial para brincadeira (casinha) .....	97
FOTO 18 - Quintal de uma residência (pega-pega nos tocos).....	97
FOTO 19 - Em baixo de árvores ( brincar na terra).....	98
FOTO 20 - Campinho de uma casa ( brincadeira com bola).....	98
FOTO 21 - Estrada ( brincadeira com bola) .....	99
FOTO 22 - Campo da comunidade, durante partida de futebol (brincadeiras com galhos de árvores).....	99
FOTO 23 - Salão comunitário (brincadeiras juntamente com adultos).....	100
FOTO 24 – Escola na cidade de Nova Esperança (brincadeira lenço atrás) .....	100
FOTO 25 - Escola na cidade de Nova Esperança (brincadeira com pipa).....	101
CROQUI 1 - Condomínio – Lugares das Brincadeiras .....	93
CROQUI 2 - Comunidades (lugares das Brincadeiras rurais) .....	101

# SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	12
2 METODOLOGIA.....	15
2.1 Instrumentos.....	17
2.2 População .....	18
3 REVISÃO DE LITERATURA .....	22
3.1 Relação Entre O Espaço E O Brincar .....	22
3.1.1 A brincadeira .....	26
3.2 Ocupação Dos Espaços .....	39
3.2.1 Espaços urbanizados e não urbanizados.....	39
3.2.2 Agentes Transformadores do espaço.....	44
3.2.3 A identidade do Povo do “Lugar” .....	55
3.2.4 Os espaços pesquisados: Maringá e Nova Esperança .....	57
4 AS CRIANÇAS E O ATO DE BRINCAR.....	72
4.1 O Lugar, o espaço e as brincadeiras.....	84
5 IMPACTOS SOCIOESPACIAIS NA AÇÃO DE BRINCAR .....	117
5.1 Limites e Contribuições .....	127
6 CONCLUSÃO.....	136
7 REFERENCIAS.....	143
ANEXOS .....	148

# 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho analisa o espaço a partir das brincadeiras infantis, principalmente aquelas que exige deslocamentos corporais.

A pesquisa se realiza no Norte do Estado do Paraná, no meio urbanizado, na cidade de Maringá (Condomínio do Conjunto Habitacional Maringá) e no não-urbanizado, no município de Nova Esperança (comunidades rurais Pirapitinga e Vila Dossi). Comparam-se as duas realidades com relação ao espaço de brincadeira, estabelecendo-se as diferenças e semelhanças que apresentam entre si. Constatou-se que, com relação ao espaço, a grande maioria dos homens não tem encontrado seu *lugar*, sendo ele objeto, durante todos os tempos, de grandes conflitos, guerras etc. O ser humano está passivamente confinado em si mesmo, sendo o próprio corpo a única experiência territorial válida, contínua.

Utilizando a metodologia da Geografia Humanista, onde se prioriza o levantamento do cotidiano das pessoas e do *lugar*, com entrevistas personalizadas. O grupo pesquisado se constitui de doze crianças de dez a doze anos de idade, sendo seis do meio urbano e seis do não urbano. Justifica-se a escolha dessa faixa etária, pelo fato de estarem na idade da “turma”, em período em que realizam as atividades em grupo, como também na idade de especializar-se nos movimentos motores específicos, aqueles que permitem um maior controle, melhor equilíbrio dos movimentos corporais, para o esporte, para o trabalho, para a vida. Essas idades é um período de grandes atividades motoras lúdicas, e as crianças são capazes de comunicar suas opiniões, seus desejos, como também julgar atitudes suas e alheias.

O espaço hoje, em tempos pós-modernos, tanto o urbanizado como o não urbanizado, é caracterizado pela alta densidade de capital, porém mal-distribuída, dentro de uma economia globalizada e vários são os fatores que colaboram para a transformação dos espaços: econômicos, sociais e simbólicos. Esses fatores influenciam a forma de ocupação e utilização dos espaços, resultando, no caso da cidade, em falta de espaço físico, em muitas regras. No meio rural sobra espaço e falta população. Esses agentes e fatores, agindo em conjunto, imprimem sua marca nos corpos, nos comportamentos dos indivíduos, agindo, modificando a ação do

brincar, principalmente se essa brincadeira exigir espaços amplos, como é o caso das brincadeiras com deslocamentos corporais.

Preocupada com a questão social e prática de educar, percebemos que o lúdico e o movimento fazem parte da prática da educação, da saúde mental, do trabalho. Por experiências profissionais atendendo pessoas com todos os tipos de dificuldades. Por outro lado, em outra<sup>1</sup> pesquisa observamos o impacto e a influência do espaço físico e social na construção da identidade das pessoas. Assim outras perguntas se colocaram, de imediato e nos levaram a fazer reflexões, que são do universo das ciência geográfica e que só ela poderiam responder: quais os impactos a influência da urbanização na vida das crianças de hoje, quando se trata da mobilidade. Ao realizar trabalhos com crianças em uma escola pública da cidade de Campinas, Estado de São Paulo, observei em uma parcela considerável delas, o sofrimento com relação a ter que ficar imóvel em uma cadeira de escola durante as aulas, a necessidade que elas tinham de movimento, e como isso influencia negativamente o aprendizado.

Daí por diante surgiram perguntas: 1) Como, quando, onde e com quem realizam brincadeiras com deslocamentos corporais? 2) Quais as oportunidades que lhes são dadas, quanto ao espaço físico e social, quando se trata de brincadeiras com deslocamento do corpo, em áreas urbanizadas e nas não urbanizadas? 3) Como as crianças pesquisadas, com diferentes realidades, vivenciam e relacionam-se com os espaços físicos e sociais, com relação ao ato de brincar? Para responde-las realizamos incursões teóricas, sobre o *lugar* da pesquisa - histórico, geográfico e cultural; sobre *espaços*, - urbanizados, não urbanizados; movimentos corporais, brincadeiras, com ênfase metodológica na Geografia Humanista.

Acreditamos que os dados obtidos ampliarão as discussões de como o homem, através das brincadeiras, principalmente as com movimentos, vivencia seu meio e como se dá **o impacto socioespacial na ação do brincar, com deslocamentos corporais.**

---

1

Pesquisa realizada na Faculdade de Educação Física da Unicamp, dentro da Especialização Pedagogia do Movimento, sobre memórias relativas a brincadeiras tradicionais com deslocamento do corpo, e o significado para a formação da identidade em grupo de pessoas com mais de 60 anos, que passaram sua infância em sítios e fazendas.

Enfocamos o modo como as crianças brincam, em que espaço, em que tempo, quais outras atividades que envolvem as crianças em seu dia-a-dia, enfim, um levantamento do modo de vida dessa população.

Os dados levantados e a conclusão desta pesquisa poderão contribuir para a discussão do tema em nível teórico, como também, em nível empírico, para a avaliação e organização de espaços públicos: escolas, praças públicas, ginásios de esporte, condomínios, organizações não governamentais - enfim, organizações preocupadas com a qualidade de vida dos cidadãos, principalmente do desenvolvimento das crianças quando se trata da “ação do brincar”.

## 2 METODOLOGIA

A metodologia utilizada se guiou pelos princípios humanistas da geografia. Ballesteros (1992) faz análises de como os geógrafos que se denominam humanistas utilizam a fenomenologia, ressaltando que é preciso tomar alguns cuidados, pois, citando Smith (1979), ela distingue a fenomenologia como método e o humanismo como uma atitude. A maioria dos autores utiliza-se do espírito humanista que permeia a fenomenologia, e não seus métodos propriamente ditos, caminhos tomados também nesta pesquisa.

A abordagem requer técnicas utilizadas em outras ciências sociais, observação participante, entrevista em profundidade, histórias de vida, dinâmicas de grupo etc. Esses métodos se propõem a descrever o mundo cotidiano da experiência imediata dos homens - no nosso caso, no lugar em que vivem, sentem, experimentam. Descrevem e exploram o mundo vivido do indivíduo. Outra ferramenta é a entrevista personalizada. Esta deve ser livre, informal, espontânea, sem limite de tempo, ao ritmo da pessoa entrevistada. Deve ser realizada no próprio meio da pessoa entrevistada, rodeada da paisagem que normalmente contempla.

O pesquisador deve estabelecer com a pessoa entrevistada uma relação de confiança, sincera e profunda, de tal forma que explorem em conjunto o mundo vivido por ambos, pesquisador e pesquisado, falando a mesma linguagem. As pessoas envolvidas na pesquisa devem querer de fato participar dela. O processo de pesquisa em geral é longo, pois, além de realizar as entrevistas, que devem ser gravadas e transcritas na íntegra, prestando-se atenção nas estruturas da linguagem, devem-se levar em conta as experiências comuns de cada grupo, as experiências individualizadas e as experiências ambientais.

Utilizamos procedimentos trazidos da etnografia. Geertz (1989), ao falar de cultura, diz que, ao nascer, cada indivíduo se encontra num universo de sentidos que já está instituído, produto da atividade humana, portanto, de cultura, e que somos capazes de nos *auto-orientar no curso corrente das coisas experimentadas*, (DEWEY, apud GEERTZ, 1989, p.57), através das quais o homem compreende e se faz compreender no mundo. Os significados que cada grupo ou sociedade atribui a elas são pontos de luz nos quais as pessoas encontram apoio. O interesse pelo estudo dos fenômenos culturais e seus sistemas de significação tem registro na



antropologia e nos estudos sociais em geral, em que se inclui o campo de conhecimento da Geografia, principalmente em sua vertente crítica humanista.

Geertz (1989) afirma ainda ser é fundamental manter a observação das formas simbólicas em interação - o mais possível - com os acontecimentos sociais. O mundo público da vida comum deve ser observado de tal forma que as conexões entre as formulações teóricas e as interpretações descritivas não sejam obscurecidas pelas ciências mágicas. Olhar as dimensões simbólicas da ação social, - espaços, arte, religião, ideologia, moralidade, senso comum, entre outras, não é afastar-se dos dilemas existenciais da vida. É antes de tudo, mergulhar no meio deles, como afirma o referido autor.

Gomes (2000) diz que devemos interpretar as realidades vividas e, espacialmente, compreender o comportamento social dos agentes no espaço, onde o pesquisador será um personagem ativo na comunidade, tomando os devidos cuidados para ser fiel aos dados colhidos. DaMata (1987) afirma que o trabalho do pesquisador tem dupla tarefa: aproximação e afastamento. Deve buscar decifrar o que se lhe apresenta incompreensível e observar detidamente aquilo que a primeira vista é conhecido, a fim de manter o distanciamento necessário à pesquisa.

Esta pesquisa é fundamentada nos princípios humanistas da Geografia e, aqueles procedimentos associados à etnografia que priorizam o registro descritivo da cultura de um determinado povo ou grupo social. Contextualizamos a história, o espaço geográfico e o social das cidades e bairros onde os grupos escolhidos estão inseridos.

Foram realizadas pesquisas bibliográficas e observações nos locais de residência dos pesquisados. Foram realizadas entrevistas semi-estruturadas; cada qual foi realizada individualmente, com questionamentos que privilegiaram o onde, o como, o quando e com quem as crianças brincam, principalmente as brincadeiras com deslocamento do corpo. Essas entrevistas foram gravadas em fitas cassete e transcritas na íntegra, para levantar elementos que constituem a cultura desse grupo: comportamentos, formas de se expressão, costumes etc. Após isso, foram feitos os recortes para responder aos questionamentos propostos, como também foram resumidos os dados objetivos: idade, escola, trabalho, renda familiar, local de moradia, a religião a que pertence, com quem mora.

Com os dados obtidos, ampliam-se as discussões de como o homem, através das brincadeiras, principalmente as brincadeiras com movimentos, vivencia

seu meio: como se dá o **impacto, socioespacial na “ação do brincar”, com deslocamento corporal.**

Ao optarmos pela investigação dentro do cotidiano, tratamos de como as crianças brincam, em que espaço, em que tempo, quais outras atividades desenvolvem em seu dia-a-dia. Enfim, foi realizado um levantamento que permitiu colher alguns elementos dos perfis culturais e do jeito de viver da população pesquisada. Foram comparados os diferentes universos espaciais: meio rural e urbano. Compartilharemos os dados levantados, assim como a conclusão, com a população pesquisada, por acreditarmos que nesse universo de *lugar* se faz necessário abrir espaços para manifestações capazes de favorecer novas representações para a conduta lúdica no ambiente social, com significações pessoais. Essas ações são geradoras de novas emoções, pautadas pelos sentidos, as quais utilizam como estratégias a esperança, o amor, a alegria, a liberdade, a criatividade e a cooperação, acontecendo, assim, o compartilhamento e o envolvimento lúdico no *lugar*.

## 2.1 Instrumentos

A ficha de identificação foi realizada com a mãe. Além de identificar os sujeitos, teve-se o objetivo de levantar algumas características sociais, relacionadas a datas, à economia, à família, à escola (Anexo A)

A entrevista, semi-estruturada (Anexo B), é a peça fundamental, compõe o “corpus” desta pesquisa. Foi gravada e transcrita na íntegra, depois recortada, com a resposta a cada questão específica. Feita sua análise, levando-se em conta a bibliografia pesquisada, as respostas dadas pelos pais e pelo síndico, como também as observações da pesquisadora. A entrevista com o síndico (Anexo C) teve como objetivo levantar dados sobre a história do Condomínio, sua administração hoje e suas regras com relação ao ato de brincar das crianças, no seu espaço.

Para os pais foi elaborado o questionário referente à realidade socioeconômica; porém, quase todas as mães e alguns pais falaram do comportamento e das dificuldades dos filhos relativas ao brincar, ou da preocupação com a educação ou com o futuro deles, porém a fala desses, não faz parte de toda sistemática da pesquisa.

As perguntas para as quais buscamos respostas foram: quais as brincadeiras com deslocamentos corporais as crianças hoje realizam e como, quando, onde e com quem o fazem? Quais as oportunidades que lhes são dadas, quanto ao espaço físico e social, quando se trata de brincadeiras com deslocamento do corpo, no Condomínio e na comunidade rural? Como as crianças pesquisadas dessas diferentes realidades vivenciam e relacionam-se com os espaços físicos e sociais, com relação ao ato de brincar?

Fizemos incursões teóricas referentes a: escolha dos pesquisados, brincadeiras, movimento, cultura, espaços: urbanizados e não urbanizados e o contexto histórico e geográfico, com ênfase na Geografia Humanista.

Os contatos com as populações pesquisadas ocorreram de duas formas distintas, nas regiões urbana e rural.

Para viabilizar o acesso ao grupo escolhido na região urbana, foi escrita uma carta em papel timbrado da Universidade, assinada pela orientadora e pela pesquisadora, pedindo liberação para realizar a pesquisa (Anexo E). Após a apresentação da carta e do pedido de acesso ao condomínio, no escritório, o síndico nos autorizou e elaborou uma carta (Anexo D) para ser apresentada às famílias que participariam da pesquisa. autorizando também nossa entrada e permanência no condomínio quando se fizesse necessário. Portanto, o contato foi feito dentro das regras do condomínio, com suas devidas formalidades.

Na região rural entrou-se em contato com as famílias, ao longo do ano, nos encontros da comunidade, ou no ônibus escolar. Quando chegou o dia de realizar a entrevista, a pesquisadora foi até a residência e a realizou. Destarte, o contato foi informal e ninguém observou a falta de formalidades.

Preservaremos a identidade dos pesquisados, utilizando números para identificar cada criança e as imagens são de outras crianças, que não participaram da pesquisa, mesmo essas tomamos cuidado ao fotografar a uma certa distância para não identificá-las.

## **2.2 População**

A pesquisa ficou concentrada em dois diferentes grupos de crianças, compostos por seis elementos cada, com idades entre dez e doze anos, estudantes

da quarta, quinta e sexta séries, em diferentes escolas públicas. O primeiro grupo - de residentes no espaço urbano - situa-se na cidade de Maringá, abrigando crianças que moram em apartamentos, no Condomínio do Conjunto Habitacional Maringá (Mapa 3). O condomínio onde reside a população urbana pesquisada situa-se na Zona Sete, junto ao campus da Universidade Estadual de Maringá, para a qual esta pesquisa foi desenvolvida. O segundo grupo se constitui de residentes nas comunidades rurais, em sítios do município de Nova Esperança, nas comunidades de: Pirapitinga e Vila Dossi (Mapa 5).

Ao se buscarem estudos que caracterizem o desenvolvimento infantil com relação a movimentos corporais, desenvolvimento motor e formas de brincar, na faixa etária de dez a doze anos, percebe-se que não existem padrões rígidos para caracterização desse grupo, cada autor segue um padrão próprio.

Vários foram os fatores que contribuíram para escolha da população. Percebe-se que nessa faixa etária as crianças são mais dinâmicas, ativas e lutadoras por espaços onde possam realizar brincadeiras, como pega-pega, esconde-esconde, futebol improvisado (peladas), busca de lugares para soltar pipas etc. Gallardo (2000) escreve que, com relação aos movimentos corporais, crianças dessa faixa etária estão num estágio específico, em que já conseguem combinar as habilidades específicas e culturalmente determinadas, com uma crescente sofisticação cognitiva e maior experiência, tomando decisões baseadas em fatores tais como altura e peso e refinando as habilidades mais complexas; portanto tomam decisões, criam e recriam brincadeiras.

Scaglia (2002), ao realizar uma pesquisa com crianças entre onze e doze anos, sobre brincadeiras, diz que essa faixa etária raramente ou nunca é contemplada pela literatura. A pesquisa foi realizada com crianças de quarta, quinta e sexta séries tendo como proposta utilizar o jogo como conteúdo e estratégias. Citando Piaget, afirma que essa faixa etária caracteriza-se pela transição do arremate das “operações concretas”, fase de consolidação e organização da evolução da inteligência significativa, para o início das “operações formais”, onde a criança entra na fase das idéias. Nessa fase do desenvolvimento cognitivo, aparece uma abordagem sistemática para a solução de problemas. A dedução por meio de hipóteses e o julgamento por meio da implicação torna o indivíduo capaz de raciocinar além das causas e efeitos, ou seja, abstrata e ideologicamente. Portanto

nessa fase a criança já consegue idealizar, criar, sofisticar, planejar as brincadeiras, e depois executá-las.

Ainda a mesma pesquisa retrata quão importantes são o aspecto psicossocial e os sentimentos de aceitação ou de rejeição pelo grupo de amigos. As crianças escolhem pessoas ou personagem que são significativas para sua vida. Entram na sociedade como elemento interdependente, com sentido de identidade na sociedade, mas o fracasso contribui para confusão de sentimentos e de papéis, sendo que nessa fase, vivem em grupo e aprendem com esse grupo.

Além disso, dos onze aos treze anos as crianças ingressam na fase motora especializada, estágio de aplicação, com sofisticação cognitiva crescente. Torna-se capaz de tomar diversas decisões, baseadas nas experiências. Ela faz auto-exame, para saber se a atividade, a situação e suas capacidades e fraquezas são adequadas para executar as tarefas propostas; podem diminuir ou selecionar com maior rigor as atividades.

Piaget (1989) argumenta que os jovens entre onze e doze anos, com relação ao desenvolvimento, estão na fase combinatória. Se “pedimos para fazer uma série de combinações, em geral, elas ficam incompletas e são construídas sem método sistemático, enquanto que a partir dessa idade, o sujeito consegue construir um sistema completo e metódico” (PIAGET, 1989, p. 90); portanto, embora já combinem verbalmente algumas operações, ainda não utilizam um método sistemático.

Lowenfeld (1977), discorrendo sobre o desenvolvimento de nove a 12 anos, principalmente com relação a brincadeiras, diz que essa idade é o alvorecer do realismo, a idade da turma. grifar Nesse período as crianças lançam os alicerces da sua capacidade de trabalho em grupo e da cooperação na vida adulta. Há a descoberta de interesses semelhantes, de segredos compartilhados. Descobre-se que o grupo é mais poderoso do que uma pessoa solitária. É a fase do progresso, da independência social do domínio do adulto.

Em virtude da diferença de interesses entre meninos e meninas, em nossa sociedade, e, por causa das variações físicas do desenvolvimento, os grupos são usualmente do mesmo sexo. Os meninos ignoram as meninas e estas os desprezam. Desejam fugir da vigilância do adulto. Os pais, por sua vez, ainda não estão dispostos a abandonar a orientação e a vigilância constante. Tais divergências são causadoras de grandes conflitos.

Destarte, a idade escolhida representa uma fase que convive com muitas mudanças: a criança sai do convívio constante com a família para se relacionar com o grupo, e a forma de estar juntos é realizar brincadeiras e alguns tipos de esporte. É, notadamente, uma fase de transição, e todos os autores concordam que essa é a fase da vivência em grupo. Por estarem sempre em grupos, agem e brincam também em grupos; nunca ficam despercebidos no lugar em que atuam, causando, muitas vezes, tumulto por onde passam. Como se preparam e dão os primeiros passos rumo à independência, não obedecem a todas as regras propostas, tentam contestá-las. Estão na fase motora especializada, estágio de aplicação, com sofisticação cognitiva crescente; transição entre o arremate das “operações concretas”, fase de consolidação e organização da evolução da inteligência significativa e início das “operações formais”, onde a criança entra na fase das idéias, abstrata e idealista. Elas são capazes de tomar decisões baseadas nas experiências. Por se tratar de fase motora especializada, querem realizar, treinar certos esportes, para os quais acreditam ser mais capacitadas. Portanto nessa fase a criança já consegue idealizar, criar, sofisticar, planejar as brincadeiras, e depois executá-las. Como estão em fase de crescente sofisticação cognitiva, baseada em idéias abstratas e idealistas, passam por período de contestação, lutam por espaços, como vemos nessa pesquisa por espaços com relação ao ato de brincar.

Na fase escolhida, entre dez e doze anos, as crianças ainda realizam um grande número de atividades motoras, por não terem atingido completamente a fase de aplicação das habilidades motoras sofisticadas. Estando em fase de aquisição, não realizam as atividades dentro de um método elaborado, procedem quase sempre diferente da vez anterior, por isso, podem estar sempre brincando diferentemente. Precisam ainda realizar os mais variados movimentos, experimentando muitos, nos mais diversos espaços, ritmos, intensidades, diversidades; Sabem igualmente argumentar, são capazes de responder adequadamente às perguntas levantadas nesta pesquisa, julgam as regras, as ações dos adultos, observam incoerências, não aceitam com facilidade as regras impostas, causando conflitos; reivindicam espaços, geram mudanças. Destarte, espaço e brincadeira estão diretamente imbricados.

### 3 REVISÃO DE LITERATURA

A revisão de literatura versará pelos temas: o espaço, o brincar, o movimento; a brincadeira, em tempos modernos; as novas tecnologia, o trabalho infantil; as formas de ocupação dos espaços, seus agentes e suas leis, em espaços urbanizados e não urbanizados.

#### 3.1 RELAÇÃO ENTRE O ESPAÇO E O BRINCAR

A presente pesquisa parte dos movimentos corporais e suas múltiplas dimensões. Abordaremos as pressões que o corpo recebe: através do espaço, da cultura, da educação, do trabalho, das novas formas de comunicação e tecnologias, do lazer e principalmente das brincadeiras.

Entende-se a geografia humana e o espaço geográfico como produto da atividade humana, portanto, de *lugar*, que transforma a natureza original em natureza humanizada, afirma que:

A sociedade constrói e reconstrói continuamente seu 'espaço', dando ao conjunto dos homens virtualidades de valor desigual, cujo uso tem de ser disputado a cada instante, em função da força de cada qual. O espaço geográfico dá condição para a ação, é uma estrutura de controle, um limite e um convite ao movimento (SANTOS, 2002, p. 183).

Gomes (2000) afirma que o espaço é sempre carregado de significações variadas, que integram valores. Assim, precisamos de uma ciência que não seja racionalista e acredite que o homem é sempre criador de cultura em todos os seus horizontes e "espaços temporais", a qual não pode jamais estar separada de seu contexto social ou físico.

Na intrincada relação entre espaço, cultura, movimentos, *lugar*, culturas corporais (nesta pesquisa representadas pelas brincadeiras); podemos ver o corpo atuando em todo o seu simbolismo, como instrumento e signo de cultura. O fluxo do comportamento pela via da ação social atinge significativamente as formas culturais. Mauss (1974) anuncia as preocupações com relação à educação das necessidades e das atividades corporais com que a estrutura social imprime sua marca nos indivíduos. "Adestram-se as crianças... a dominar reflexos... inibem-se medos...

selecionam-se pausas e movimentos”.(MAUSS, 1974. p. 3). Essa procura da projeção social sobre o indivíduo deve esquadrihar o mais profundo dos costumes e das condutas; nesse domínio, não há nada fútil, nada gratuito, nada supérfluo: “A educação da criança está cheia do que chamamos de detalhes, inobservados, compõe a educação física de todas as idades e dos dois sexos” (MAUSS, 1974, p.3).

Mauss (1974) discorre ainda sobre como “crianças e adultos repetem atos que obtiveram êxito, vistos em pessoas de sua confiança e que têm autoridade sobre ela” (MAUSS, 1974, p. 215). “Assim impregnado, o corpo se torna o primeiro e mais natural instrumento técnico do homem”. (MAUSS, 1974, p. 217).

Pensando o corpo como instrumento técnico, onde a estrutura social imprime sua marca, recorremos a Giles (1979), que escreve que o corpo é algo vivo, o centro das coisas; espaço é um construto do ser homem, mas é do corpo que parte a compreensão do espaço. É a partir das percepções, vivências corporais deste corpo vivo, que se pretende realizar o construto espacial. Referindo-se a M. Merleau-Ponty o mesmo autor afirma ainda que é a partir da experiência do corpo que se ensina a enraizar o espaço na existência. Para aderir o corpo ao espaço precisamos percebê-lo enquanto individualidade, mas também enquanto unidade de algo maior, que é a sociedade. O corpo é o autêntico mediador entre o eu e o mundo, ele constitui um campo primordial; é a origem do espaço objetivo, a gênese de toda dimensão e de toda orientação.

O mesmo autor discorre sobre o espaço vivido, que é o espaço da vida cotidiana, produzida pelos valores e pelas ideologias (culturais, sociais, econômicas), que constituem uma dimensão qualitativa do espaço.

Lowenfeld (1977) não se refere especificamente ao corpo, mas ao desenvolvimento dos órgãos dos sentidos. Mas ambos os autores, defendem que quanto maior for a oportunidade para desenvolver uma crescente sensibilidade e conscientização de todos os sentidos, maior será a oportunidade de aprendizado. Defendem, ainda, a arte e as brincadeiras como meio de expressão do pensamento, dos sentidos, das percepções, das sensações, de todas as reações do ser humano com relação ao meio ambiente. Somente através dos sentidos a aprendizagem pode processar-se, embora pareça que o ser humano esteja cada vez confiando menos no contato sensorial, concreto, real, com seu meio, convertendo-se num espectador passivo da sua cultura, em vez de seu construtor ativo.



Ao se referir às formas de desenvolvimento dos órgãos dos sentidos, alude às brincadeiras para atingir esse objetivo, dizendo que atualmente as crianças têm poucas oportunidades de construir uma represa, cavar um túnel para a China, fazer casas nas árvores, subir e descer delas. O que está faltando é o envolvimento com a natureza: ver, ouvir, cheirar, saborear, tocar.

Destarte, deveríamos estar aptos a usar nossos sentidos livremente, de uma forma criadora, e a desenvolver atitudes positivas com relação a nós mesmos e àqueles que nos cercam, para que assim a aprendizagem seja eficaz.

Ostrower (1983) argumenta que todo indivíduo se desenvolve em uma realidade social ou valores culturais, e assim, vai moldando os próprios valores de vida. No indivíduo confrontam-se dois pólos: o individual, marcado por criatividade e potencialidades, e o coletivo, onde o indivíduo realiza suas potencialidades criativas.

As formas de percepção não são gratuitas, nem os relacionamentos se estabelecem ao acaso. A lógica de seu desenvolvimento ou desdobramento pode nos escapar, mas somos nós o ponto focal de referência, pois ao relacionarmos os fenômenos (dia, noite, sons, reflexos, cores, cheiros, sentimentos, ações, lembranças, sonhos, natureza, etc.), vinculamo-los a nós mesmos. Desse modo, ao realizar qualquer atividade, constituímos uma maneira específica de focalizar e interpretar os fenômenos, sempre buscando relacionar, ordenar, configurar, significar. A forma de ser de cada um vai se formando no exercício de si mesmo, num desenvolvimento dinâmico em que o homem, procurando sobreviver e agindo, ao transformar a natureza transforma-se também a si mesmo. “O Homem não somente percebe as transformações como sobretudo nelas se percebe” (OSTROWER, 1983, p. 10).

A cultura é vista como formas materiais e espirituais com os quais os indivíduos de um grupo convivem, comunicam-se, e cuja experiência coletiva pode ser transmitida através de vias simbólicas para as gerações seguintes.

Ostrower (1983), ao falar sobre espaço e expressão, afirma que descobrir o espaço e descobrir-se nele representam para cada indivíduo uma nova experiência, a um só tempo pessoal e universal. A partir dos primeiros movimentos físicos do corpo, a criança começa a vivenciar o espaço, a discerni-lo e a conhecê-lo, a vivenciá-lo; vivenciando a si mesma, consciente e inconscientemente, percebe-se no meio ambiente. A percepção do espaço faz parte de qualquer cultura. Nossa sensação de estarmos contidos num espaço e de o contermos dentro de nós, de o

ocuparmos e o transpormos, de nele nos desequilibrarmos e reequilibrarmos, é vivência básica de seres humanos.

Ainda, Ostrower (1983), ao ser perguntada sobre os processos para aprender a ver e fazer arte, responde:

Penso que, quando éramos crianças, sabíamos ver, ou pelo menos, queríamos saber. Tínhamos a curiosidade à flor da pele. Todas as crianças a têm. Brincando, estão experimentando e descobrindo o mundo, os materiais e os objetos que existem, as posições em que existem, em que posições poderiam ser colocadas, o que de possível se poderia fazer, ou talvez até de 'impossível' na sua curiosidade. Mas – e repare se não é assim – nessa abertura diante das coisas, o crescente discernimento que é o desenvolvimento sensível de nossa inteligência, é tudo aquilo que completaria o entendimento de nós mesmos. (OSTROWER, p. 60, 1983).

Ao falar de brincadeiras com deslocamentos, estamos naturalmente falando dos movimentos corporais, que são: andar, caminhar, correr, pular, saltar, levantar-se, dançar, jogar, nadar, cavar, rolar etc. Mauss (1974) considerou os gestos e os movimentos corporais como técnicas criadas pela cultura, passíveis de transmissão através das gerações e imbuídas de significados específicos, sendo o primeiro e mais natural objeto técnico do homem. É possível pensar no conjunto de gestos corporais desenvolvidos pelo homem ao longo de sua história como um profundo estudo das sociedades. Geertz (1973) fala-nos do corpo como sede de signos sociais e que ser homem não é ser qualquer homem, mas uma espécie particular de homem, aquele que em sua cultura através da história foi se constituindo. Portanto, esses dois autores avaliam que o corpo e seus movimentos são objetos passíveis de estudo, de avaliação, de análise e de compreensão de uma cultura. O corpo sofre pressões sociais para agir, de determinadas formas. Nesta pesquisa investigaremos o corpo e seus movimentos, representados pelas brincadeiras, em um tempo e espaço específico, como pudemos ver no primeiro capítulo.

Soares (2001), discorrendo sobre a beleza natural dos movimentos corporais nos espetáculos, avalia que o discurso científico, construído em uma sociedade capitalista, segue as leis de produtividade e de consumismo, ousa definir um alfabeto gestual que julga válido e único. Desse alfabeto devem ser banidos o gesto livre e encantatório, o espetáculo do corpo; a inteireza desses gestos e do que eles significam. Essa autora nos alerta para o fato de que o processo científico, nos

espetáculos, dá ênfase a alguns movimentos; como também, em toda a sociedade cria-se modelos de movimentos aceitos e não aceitos socialmente.

### 3.1.1 A brincadeira

O ato de brincar ou brincadeira está atrelado à forma de cultura de um povo. Freire (1997) diz que existem muitas confusões a respeito da terminologia, não havendo diferenças entre os termos brincadeira, brinquedo, lúdico e jogo.

Brincar é anterior ao jogar; conduta social que supõe regras. Já o termo lúdico abrange os dois: a atividade individual, livre, e a atividade coletiva e regrada. Entretanto, é preciso entender como lúdica a atividade livre, pois é de sua liberdade que vem o prazer a ela associado. Essa liberdade é fundamental no ato de criar regras. Brincar implica em construir as brincadeiras, fazer acordos sobre elas, já que sua imposição descaracteriza o brincar.

Ariés (1986), na história sobre jogos e brincadeiras, afirma que no início do século XVII não existia uma separação rigorosa nas brincadeiras reservadas a crianças e adultos. As gravuras daquele período representavam muitas brincadeiras, como: cata-vento, boliche, jogos-de-dados, esconde-esconde etc. O autor ressalta:

[...] o trabalho não ocupava tanto tempo do dia, nem tinha importância na opinião comum [...] assim, os jogos e divertimentos estendiam-se muito além dos momentos festivos: formavam os dois principais meios de que dispunham uma sociedade para estreitar seus laços coletivos para se sentir unida. (ÁRIÉS, 1986, p. 94).

Mas a Igreja Medieval, que tinha muita influência no comportamento das pessoas, principalmente na casta mais nobre, condenava todas as formas de jogos e atividades de lazer. Ao longo do século XVII, os jesuítas humanistas do Renascimento propuseram introduzir, de forma controlada, as brincadeiras e jogos nos programas educativos.

Considerando a brincadeira uma prática social, Brougères (1995) afirma:

[...] a brincadeira humana supõe contexto social e cultural. É preciso, efetivamente, romper com o mito da brincadeira natural. A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um

processo de relações interindividuais, portanto de cultura (BROUGÉRES, 1995, p.98).

Isso equivale a dizer que a brincadeira possibilita à criança utilizar-se de qualquer objeto usual, atribuindo-lhe características imaginárias durante seu desenvolvimento, incentivando a criatividade. Além do mais, é uma atividade livre, que não pode ser delimitada de maneira simples.

Por detrás da brincadeira é muito difícil descobrir uma função que possamos descrever com precisão. Este trabalho analisa o espaço a partir das brincadeiras infantis, principalmente aquelas que exige deslocamentos corporais. Por isso, são tradicionalmente atribuídas a ela idéias de gratuidade e até de futilidade, idéias que contrariam os principais conceitos do capitalismo, onde todos os atos devem ser apropriados por esse sistema e constituídos em algo útil. Embora, o ato lúdico contraria esta concepção, pois é na gratuidade, na inutilidade, na descontração, que encontramos a verdadeira função desse ato; é nisso que ele cumpre a sua função: a liberação e a transformação do ser humano.

Vigotsky (1984) usa o termo brinquedo para falar de qualquer brincadeira e do próprio ato de brincar. A ação, aliada com a imaginação, torna-se brinquedo. Este antecipa o desenvolvimento, com ele a criança começa a adquirir a motivação, as habilidades, atitudes necessárias a sua participação social, a qual só pode ser completamente atingida com a assistência de seus companheiros de mesma idade e mais velhos. Nos escolares e adolescentes, por exemplo, podemos dizer que a imaginação é brinquedo sem ação. No brinquedo a criança projeta-se nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores.

Ainda Vigotsky (1984) discorre sobre o desenvolvimento infantil, e diz que este se dá de muitas formas. No entanto, nesse texto está falando da brincadeira e da arte como fatores de desenvolvimento da criança - fatores culturais, sociais, individuais, afetivos, econômicos, religiosos etc. Todos esses fatores “vão internalizando e fazendo parte do desenvolvimento” (VIGOTSKY, 1984, p. 8) e da identidade, individual e cultural. O autor fala do papel do brinquedo no desenvolvimento nas mais variadas etapas da vida da criança. Diz que o prazer não é a única característica do brinquedo, pois quando tem um resultado desfavorável nos jogos esportivos, a criança entra em contato com o desprazer. O brinquedo preenche as necessidades da criança, incluindo tudo aquilo que é motivo para ação.

Não existe brinquedo sem regras. A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento. Embora implícitas e não formais, sempre haverá regras.

É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, depende das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos. A criança começa a agir independentemente do que ela vê, e os objetos externos perdem, no brinquedo, sua força determinadora. Não obstante, há uma fase em que o brinquedo oferece um estágio de transição. A criança muito pequena, ainda não pode separar o pensamento do objeto real. Para imaginar um cavalo, ela precisa definir a sua ação usando um cavalo-de-pau.

A cada passo, a criança vê-se frente a um conflito entre as regras do jogo e o que ela faria se pudesse. Portanto, o brinquedo oferece a possibilidade de maior autocontrole da criança. Outro atributo essencial do brinquedo é que uma regra se torna um desejo. Satisfazer as regras é uma fonte de prazer e cria na criança uma nova forma de desejos. As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, e no futuro elas se tornarão níveis de ação real e de moralidade.

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. É nela que a criança se comporta diferentemente do comportamento diário. É como se ela fosse maior que a realidade. Cria uma relação diferente da usual: imagina, fantasia etc.

No brinquedo, a criança é livre para determinar suas próprias ações; no entanto, em outro sentido, essa liberdade é ilusória, pois suas ações são de fato subordinadas aos significados dos objetos e a criança age de acordo com eles.

A criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório, no qual os desejos não-realizáveis podem ser realizados. A imaginação é um processo psicológico novo para a criança, uma forma especificamente humana de atividade consciente, que não está presente na consciência de crianças muito pequenas.

Schwartz (2004) também se mostra preocupada com a discussão sobre o lúdico, e refere-se a vários autores: Huizinga (1971) Caillois (1990) Kischimoto (1992), Schwartz (1997) Marcelino (1999), Bruhs & Gutierrez (2000), que abordam também o valor das atividades lúdicas centradas na vivência de conteúdos significativos para o enredo psicológico de cada pessoa, em todos os momentos da vida. Forma-se o que se poderia chamar de atitude lúdica: disposição para modificar-se, inserir e propor situações constituídas sob a égide da permissividade, do prazer,

da confiança, da necessidade de segurança, nas quais se permite o fantasiar e o imaginar, elementos dependentes da experimentação.

Não obstante, há muitas inquietações sobre esse assunto, pois são minimizados os espaços para discussão, como também a oferta de experiências de caráter lúdico, sendo as características imaginativas cada vez mais precocemente colocadas em planos secundários, em função da eterna discussão sobre seriedade e realidade, de que se impregnam os ambientes de estudo e de trabalho.

Huizinga 1980, (apud EMERIQUE 2004), diz que o jogo antecede e permite a cultura. Criar, imaginar, sonhar é característica humana, e brincando com a fantasia a criança constrói uma ponte no tempo, revivendo o passado, experimentando o presente e projetando o futuro; transitando entre o mundo inconsciente e a realidade, complementa-os. A mesma autora, citando Foucault, Merleau-Ponty e outros, afirma que a educação está associada à idéia de reprimir os movimentos, ordenando que se “Pare com isso!”. Tal conduta pedagógica faz com que, aos poucos, perca-se a flexibilidade, o espaço de movimento livre, para ficar no lugar em que se é colocado, imóvel como um móvel. Nas salas de aula, isso é a regra!

Podemos acrescentar a isto outras frases comuns para os que convivem com crianças, ‘não gritem’, ‘não pulem’, ‘não corram’..., não apenas nas salas de aula, mas também nos lares, nas festas, nos pátios etc. Isto é regra.

Kishimoto (1998) elaborou uma classificação para os jogos que abarca variações como: faz-de-conta, simbólicos, motores, sensório-motores, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior, individuais, coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de animais, de salão e inúmeros outros, que mostram a multiplicidade de fenômenos incluídos nessa categoria.

Uma mesma conduta pode ser jogo ou não-jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. As pesquisas da referida autora enfocaram os jogos tradicionais no Brasil, cuja mistura do índio, negro e branco e, posterior cruzamento com povos europeus e asiáticos produziram a grande heterogeneidade da composição populacional.

Considerado como parte da cultura popular, a brincadeira ou jogo tradicional guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. Essa cultura, desenvolvida especialmente de modo oral, não fica cristalizada, está sempre em

transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo.

Não se conhece a origem desses jogos, seus criadores são anônimos. Sabe-se apenas que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos.

Muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros se modificam, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura e desenvolver formas de convivência social, como observou a autora.

Por pertencer à categoria de experiências transmitidas culturalmente, de uma forma espontânea, conforme motivações internas pessoais, o jogo tradicional tem um fim em si mesmo e preenche as necessidades relacionais. "As brincadeiras acompanham a dinâmica da vida social permitindo alterações e criações de novos jogos" (KISHIMOTO, 1998, p. 25).

Porto (2003), citando Walter Benjamim, fala do brinquedo como objeto de cultura, no qual as crianças quando brincam se defrontam, o tempo todo, com os vestígios que as gerações vêm deixando.

Vinha, Alves e Biaggi (2002) realizaram pesquisa de campo sobre a memória das brincadeiras, em região rural, numa população de origem italiana, recém-chegada da Europa, no início do século XX - colonos em fazendas de café, onde havia espaços amplos. A atividade lúdica, naquele tempo e naquele espaço, ficou na memória dos sujeitos e influenciou na formação, no desenvolvimento e na criatividade humana, sendo o espaço um dos principais elementos para a realização da maioria das brincadeiras com deslocamento. Percebeu-se nessa pesquisa que não havia para os pesquisados a noção de espaço com limites, como conhecemos, hoje, o muro, o condomínio, a rua, o bairro. O espaço era percebido, como: o sítio, a fazenda, entre as casas, o cafezal, a igreja, a cidade. Outro fator importante é a noção de coletividade, pois todas as brincadeiras eram realizadas em grupo, não aparece o brincar sozinho. Todas as crianças trabalhavam com suas famílias, principalmente as do sexo feminino; não podiam ir para a escola, tinham que produzir o sustento da família.

Cecílio (2002) também fez levantamentos da memória, sendo que parte dessa população é residente na mesma região em que ocorre essa pesquisa. Bem

como fez comparações, mediante entrevistas com os trabalhadores braçais de três décadas diferentes. Constatou que o número de brincadeiras coletivas praticadas por esses na infância e na adolescência diminuiu em dois terços, da década mais antiga para a mais atual. Na opinião de 50% dos pesquisados adultos, tiveram uma forma de vida regular; não tendo os que trabalhavam em regime familiar a obrigação de ser produtivos nem de executar atividades penosas.

Antes da introdução do trabalhador precoce na monocultura como unidade produtiva, ou seja, antes da década de 1970, apesar da exploração praticada por suas famílias nas atividades agrícolas, as crianças e os adolescentes brincavam nos horários de descanso e aos domingos. Havia possibilidade de construção do espaço para brincadeiras em suas vidas. Esse espaço era coletivizado, socializado e humanizante; possibilitava o desenvolvimento, dos sentimentos, expressões físicas e culturais. Poucos pesquisados afirmaram não ter brincado, nesse período, mesmo trabalhando muito com suas famílias. Destarte, os pesquisados que tiveram sua infância antes da década de 1970 trabalhavam com seus familiares dentro de uma determinada propriedade, no local de moradia; e os mais jovens, que tiveram sua infância depois de 1970, são levados a trabalhar em localidades distantes de sua moradia, em longas jornadas em automotores nem sempre adequados ao transporte humano. Tais atividades reduziram a quantidade de brincadeiras coletivas, e isso tem se tornado um fator prejudicial, pois a brincadeira, principalmente a coletiva, significa liberdade e autoconhecimento.

Observamos sobre brincadeiras que é durante a infância que desenvolvemos o lado lúdico e a imaginação. As brincadeiras tradicionais, aquelas que se praticam há muito tempo, é que se transmitem de geração para geração, as cantigas de roda, pula-corda, amarelinha, esconde-esconde, por exemplo; em época contemporânea o desaparecimento dessas refletirá em perda da identidade cultural, o que nos empobrece individual e socialmente, além de nos afastar uns dos outros, e assim nos tornamos sozinhos. As crianças, apesar dos espaços reduzidos, controlados, com a influência das novas tecnologias estão brincando como podem: brincam sozinhas, em espaços físicos reduzidos, mas continuam brincando.

Consoni (1997), falando da influência da mídia e do espaço físico no exercício lúdico do brincar; diz que as crianças foram confinadas em apartamentos, restando a “babá eletrônica, a televisão”. Nas zonas centrais a brincadeira de rua acabou; não existem árvores, praças, onde as crianças possam brincar; tudo foi



ocupado por edifícios e vias expressas. As crianças, muitas vezes, só conhecem os animais e os acidentes geográficos pela televisão. O autor coloca ainda a preocupação da Associação Internacional do Direito da Criança Brincar, e a indiferença da sociedade quanto a esse direito. Exemplos disso são: o planejamento ambiental inadequado, patente na proporção desumanizada das construções, formas de habitação impróprias e má gestão do tráfego; a crescente exploração comercial das crianças através dos meios de comunicação e de produção em série que conduzem a uma deterioração dos valores morais e tradições culturais; e ainda a preparação inadequada das crianças para enfrentar com êxito uma sociedade em constantes mudanças.

Porto (2003), a partir das idéias de Brougère, argumenta que o olhar para o brinquedo permite se confrontar com o que se é, ou, ao menos, com a imagem do mundo e da cultura que se quer mostrar; diz que o brinquedo é um objeto que traz em si uma realidade cultural, uma visão de mundo e de criança.

Em outros tempos, o brinquedo era a peça do processo de produção que ligava pais e filhos. Madeira, ossos, tecidos, sementes, pedras, palha e argila eram os materiais usados para sua construção. Antes do século XIX, a produção de brinquedos não era função de uma única indústria. Dos restos dos materiais usados nas construções, os adultos criavam objetos que, de um modo ou de outro, iam parar nas mãos das crianças.

Não obstante, nem sempre foi assim. O reconhecimento da infância como fase específica da vida, com suas características e necessidades, que possibilitou identificar o brinquedo como objeto infantil, enfim esse novo olhar para a criança e para o brinquedo resultaram de um longo processo histórico.

A partir do século XX, quando o brinquedo deixou de ser resultado de um processo doméstico de produção, que unia adultos e crianças, para ser comercializado, sua forma, seu tamanho e sua imagem mudam. As miniaturas cedem lugar aos objetos maiores, indicando que, a cada vez mais, a criança passa a brincar sozinha, sem a parceria do adulto. Até a metade do século XX, as cidades não eram tão grandes nem tão violentas e havia espaço para as crianças (de idades e origens variadas) brincarem juntas na rua, nos quintais, nos terrenos vazios e praças.

Nessa época, o brinquedo industrializado já era comercializado, mas era ainda restrito às classes média e alta. Gradativamente, no entanto, as crianças

foram sendo alijadas do convívio com os adultos e do espaço urbano. O espaço das crianças foi se limitando cada vez mais, até se tornar um conjunto de pequenas áreas, ou locais de consumo. Houve um processo de infantilização da brincadeira e uma progressiva desvalorização, já que, num mundo orientado pelo trabalho e pelo lucro, ela é considerada uma atividade não produtiva.

Longe de ser apenas uma atividade natural da criança, a brincadeira é uma aprendizagem social. As brincadeiras dos adultos com crianças bem pequenas são essenciais nessa aprendizagem. A criança inicia o processo inserindo-se no jogo preexistente do adulto como um brinquedo, sem desempenhar, de imediato, um papel muito ativo.

Existe uma cultura lúdica, ou seja, um conjunto de regras e significações próprias do ato de brincar ou de jogar, que aquele que brinca ou joga adquire e domina no contexto de suas brincadeiras. Para poder entrar no universo da brincadeira, é necessário que o indivíduo partilhe dessa cultura; e essa necessidade não diz respeito apenas às crianças, mas também a adultos.

Corsino (2003), ao escrever sobre os paradoxos da infância hoje, faz um breve apanhado de discursos sobre crianças produzidos de alguma forma por educadores e por um conjunto da sociedade que acaba influenciando a maneira de as crianças agirem e pensarem. Observou que o entendimento da criança como um ser diferente do adulto é apenas quantitativo, pela sua menoridade em idade, tamanho e força (física e produtiva) e, posteriormente, as diferenças quantitativas cederam lugar às qualitativas. A criança surge como um ser distinto do adulto por sua maneira própria de perceber, conhecer e sentir.

Tanto no senso comum como nos estudos sobre a infância, temos diferentes enfoques que se contradizem. De um lado está a produção cultural para a infância, cada vez mais especializada, segregando diferentes faixas etárias, conteúdos e informações eleitos para cada idade ou série; por outro lado, a isso se contrapõe o acesso irrestrito que as crianças têm à mídia, aos meios eletrônicos, e o convívio social e familiar, que lhes permite as mais diversas informações. Ao mesmo tempo em que esperam das crianças comportamentos 'infantis', os adultos cobram delas responsabilidades e posturas de adultos, mas se assustam quando as crianças assumem comportamentos de adultos.

Com a televisão, a base da hierarquia da informação desmorona, pois ela apresenta a informação numa forma indiferenciada na sua acessibilidade, não

fazendo distinção entre as categorias criança e adulto. Corsino (2003) utiliza-se de concepções de Postman para dizer que isso se dá porque a televisão não requer treinamento para apreender sua forma, não faz exigências complexas nem à mente nem ao comportamento, não segrega seu público. Dessa forma, considera que a televisão, juntamente com os outros meios de comunicação eletrônicos, recria as condições de comunicação que existiam nos séculos XIV e XV, não havendo mais segredos, sentimentos de vergonha, nem distinção entre público e privado, adulto e criança. E ainda, argumenta que nesse ambiente informacional, tanto a autoridade do adulto quanto a curiosidade da criança perdem terreno, pois se quebram tanto a ordem intelectual hierárquica criada na alfabetização, quanto a ordem social hierárquica criada pela conquista das boas maneiras. Ao anunciar o desaparecimento da infância, sugere aos pais resistirem ao espírito da época, pois não é concebível que nossa cultura esqueça que precisa de crianças, mas está a caminho de esquecer que as crianças precisam de infância. A infância hoje vive uma série de paradoxos difíceis de romper, pois estão presentes nas concepções e formas de agir com a criança em âmbito familiar e nas políticas públicas voltadas para a infância. Nesse contexto, os direitos fundamentais e inalienáveis das crianças, legitimados no Brasil pelo Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA, em 1990, podem ser resumidos em três eixos: proteção, provisão e participação. Todo conhecimento acumulado sobre a infância permite entender, hoje, a importância da brincadeira como elo entre esses eixos. Para se desenvolver plenamente e ter participação ativa no mundo em que vive, a criança precisa brincar.

Assim sendo, a infância necessária para todos é a que tenha - além de casa, comida, carinho, saúde e educação - um tempo e um espaço de brincar garantidos. Cabe a cada um de nós, especialmente quando lidamos diretamente com crianças, tentar romper com alguns paradoxos da infância, permitindo e favorecendo o brincar.

Morgam, Merini, Vendramel, Marques e Brito (1998), falando sobre os meios de comunicação e de como estes atuam na educação, argumentam que eles retiram o espaço real, as diferenças e as distâncias geográficas, de tal modo que algo acontecido muito distante pareça igualmente próximo de outros que acontecem aqui em nossa região. Outro fator é a falta de localização temporal. Os acontecimentos são relatados como se não tivessem causas passadas nem presentes, sem continuidade no tempo, sem origem e sem conseqüências; existem enquanto forem objetos de transmissão.

Podem oferecer o mundo inteiro num instante, mas o fazem de tal maneira que o mundo real desaparece, restando apenas retalhos fragmentados de uma realidade desprovida de raiz no espaço e no tempo. Nada se sabe, depois de ter tido a ilusão de ter sido informado sobre tudo (MORGAM *et al*, 1998, p. 27).

Outro fator importante que atua sobre o comportamento humano é a inversão entre realidade e ficção, pois o noticiário nos apresenta um mundo irreal, sem História, sem conseqüências, descontínuo e fragmentado. Em contrapartida, as novelas criam o sentimento de realidade.

A mídia ainda satisfaz imediatamente todos os desejos das pessoas, não faz exigências de atenção, pensamento, reflexão, crítica, perturbação de sensibilidade e de fantasia; não exige maturidade, ao contrário, a única coisa que pede é permanecerem infantis.

Almeida (1999), ao discorrer sobre o programa visual e o capitalismo, diz que os programas produzem visões da realidade e ao mesmo tempo as transformam em objetos culturais e bens simbólicos. Essas visões são transformadas em representações do real pela televisão, que lhes dá o estatuto de verdade. Assim o capitalismo narra a si próprio, em diferentes e dispersas aparições televisivas, personagens burguesas e gestores, ao mesmo tempo em que produz incessantemente sua história como única e universal.

Buero (1992) fala-nos do ritmo de nosso tempo, do ritmo dos lugares, dos problemas da sociedade pós-industrial, a qual está submetida a processos de aceleração de grandes dimensões. Esses processos estão ligados a uma sociedade *teletópica* (teias de lugares) à velocidade dos meios eletrônicos. Com estes pode-se estar em qualquer parte instantaneamente, o que deixa o homem sem vivência da extensão e duração, e assim ele não constrói o sentido de território.

Todos esses processos retiram do homem o sentimento de pertencimento a um “lugar”; entretanto oferecem o pseudoterritório da tecnologia, onde a sensação de onipotência esconde sua limitada realidade.

Marinho (2004) fala sobre a aceleração contemporânea. Vivemos a época de adoração da velocidade, em que as invenções tecnológicas guiam-se nos caminhos da velocidade. Com processos avançados elas impõem novos ritmos ao deslocamento dos corpos e ao transporte das idéias, adicionando igualmente novos fatos à história. O conhecimento utiliza-se de inovados materiais e formas de

energia, e tal processo é aliado das novas potências e dos rendimentos econômicos, da expansão urbana e da explosão do consumo. A autora refere-se a Milton dos Santos, quando este alerta que a aceleração resulta também da banalização da invenção, argumentando que tal processo não é exclusivo da velocidade, mas é trazido do império das imagens e das formas por intermédio da engenharia das comunicações, que trazem sensações de um presente fugidio, sobre o qual às vezes não temos controle. Mas o que pode mudar ou contrapor-se a esse estado de sensações é compartilhar o espaço-tempo dentro do cotidiano, pois nesse cotidiano o espaço contém a variedade das coisas e das ações, como também inclui a multiplicidade infinita de perspectivas. Portanto, a autora chega à conclusão de que um simples ato entusiasmado de contemplação da natureza pode fazer a diferença e contribuir para a desaceleração do tempo linear, fugidio, mudando naquele momento o cotidiano.

Em que pese a tudo isso, no mundo contemporâneo, em tempos pós-revolução industrial, as artes e as brincadeiras não são neutras, elas estão atreladas à economia, ao trabalho, a diferenças sociais; portanto, é preciso fazer reflexões sobre essa complexa realidade, a qual será discutida no próximo capítulo.

Com relação ao trabalho infantil, nos dias de hoje, apesar da legislação contrária ao trabalho para menores de dezesseis anos, percebe-se nas camadas populacionais mais pobres deste país que ainda as crianças trabalham para garantir seu sustento; ou pelo menos a relação da família quanto às responsabilidades de sobrevivências é diferente daquela que ditam as leis. Thompson (1982) discorre sobre os trabalhadores rurais, da era pré industrial, com relação às horas trabalhadas, afirma que o agricultor atende a uma necessidade concreta. Ele trabalha de acordo com a tarefa que a própria profissão exige. “As relações de trabalho estão interligadas – o dia de trabalho estica e encolhe de acordo com a tarefa - e não existe grande conflito entre trabalhar e passar o tempo”. (THOMPSON, 1982, p. 111) e existe pouca demarcação entre o trabalho e a vida. Porém pode existir divisão, distribuição das tarefas e relações disciplinares de empresário-trabalhador ou de agricultor e seus filhos. Embora Thompson refira a uma realidade do século passado, vemos semelhanças com a realidade pesquisada. A maior parte dos pesquisados do meio rural tem como forma de trabalho a tarefa de cuidar das larvas do bicho-da-seda e é essa tarefa que impõe o ritmo do trabalho. As crianças

muitas vezes também têm que participar para a família concluir as tarefas em tempo para que não ocorra queda na produção.

Ainda Thompson (1982), ao falar da necessidade de criar hábitos de trabalho, do dever de o homem se inserido nos modelos da ordem, apreender a pontualidade, a economia de tempo, refere-se a William Temple,(1770), Powel (1772), os quais defendiam que a escola deveria passar esses valores, para formar adultos já habituados e identificados com o trabalho e a fadiga.

Tais valores estão até hoje disseminados em nossa sociedade, principalmente pelas famílias pobres, como bem refere Cecílio (2002), ao discutir os aspectos socioeconômicos e biopsicológicos da formação da criança trabalhadora, na zona rural da região do Norte de Alagoas e da região do Noroeste do Paraná. São trabalhadores diaristas ou mensalistas (mesma região da presente pesquisa, sendo também região rural, que vive do modo de trabalho braçal; porém, o contrato social de trabalho é diferente nessa pesquisa, pois ou são pequenos agricultores ou trabalham em sistema de parceria), O autor discute questões relacionadas à forma social de ver o trabalho precoce na vida dessas crianças. Filhos de pais que têm como modo de produção o trabalho braçal, tratam a infância como período de aprender a trabalhar para produzir, em geral, em atividades que exigem esforço concentrado, resultando, portanto, em atividade penosa. Mas a explicação para se trabalhar desde a infância é genérica: trabalhar faz bem e o adulto ficará mais preparado. Outra idéia disseminada é a de produzir seu próprio sustento e o da família. As pessoas vivem do trabalho, é necessário desde pequeno dar importância ao trabalho, para não ficar na rua, aprendendo o que não é bom. Trabalhando-se precocemente, aprende-se a ter coragem para trabalhar depois.

A lógica para se justificar o trabalho infantil está, portanto, na idéia de que o trabalho é responsável pela dignidade humana e que só o início precoce garante trabalho para a subsistência na vida adulta. O autocontrole na situação de trabalho é privação de desejos, enquanto na brincadeira, o autocontrole destina-se à realização de desejos.

Na memória dos pesquisados, muitos dizem que o trabalho precoce era motivo de orgulho, e para outros era questão de destino. Entretanto, todos informam que tinham muito desejo de brincar, mas foram reprimidos. Isso causou grandes sofrimentos, mágoas, ressentimentos. Tais condições de vida causam-lhes perda da espontaneidade e da naturalidade próprias da maioria das crianças que não

trabalham. O trabalho braçal em idade precoce provoca sofrimento ao trabalhador jovem, por limitar e por impedir a liberdade de brincar.

O trabalho tem o poder de anular os desejos de brincar e de estudar, pois o condicionamento físico e psíquico forçado limita os movimentos livres, diminuindo o espaço da brincadeira. A autora lembra o direito à liberdade, à escola, à participação na comunidade, ao convívio com a família, à vivência, nas proporções necessárias ao desenvolvimento humano saudável, o que não aconteceu na população pesquisada por ela.

Schwartz (2004), ao defender o lúdico, diz que este pertence ao pensamento utópico. Ele encontra um oponente à idéia de trabalho, pertencente ao pragmático: aquele que ostenta a racionalidade e o fascínio pela objetividade e pelo real. Refere-se a Duarte Junior, segundo o qual o trabalho é uma prisão simbólica, porém, os sentimentos jamais poderão ser totalmente aprisionados, mesmo que estejam embutidos nas normas ou regras. Ao se referir a Csikszentmihalyi, que discorre sobre os aspectos da relação entre prazer, satisfação e espaços de vivências lúdicas, detecta contradições humanas, pois no trabalho as pessoas sentem-se aptas e desafiadas, mais felizes. No tempo livre tendem a sentir-se mais tristes, fracas, desanimadas e insatisfeitas. Contudo, gostariam de trabalhar menos e passar mais tempo livre. A explicação para tal incoerência, é que no trabalho, os indivíduos não levam em consideração a evidência dos sentidos e menosprezam a qualidade da experiência imediata. Pautam-se por valores determinantes do trabalho culturalmente disseminados, nos quais a liberdade cerceada e as características impositivas levam ao julgamento da necessidade de evitá-lo. Já o tempo disponível para o lazer não é tão fortemente estruturado, portanto, é exigido que o indivíduo tome consciência de sensações com as quais, em seu cotidiano, não está acostumado. Do mesmo modo, as atividades de lazer, em especial as que envolvem o consumo de massa, não são planejadas tendo em vista significados culturais a que e pertençam, e sim, com o objetivo de trazer lucro para alguém. Por isto a autora faz algumas propostas. Diz que se faz necessário abrir espaços para manifestações capazes de favorecer novas representações para a conduta lúdica no ambiente social, com significações pessoais, tomando o compartilhamento e o envolvimento lúdico como ações geradoras de novas emoções. Compartilha a proposta de Lorenzo (1995), *ancorada em uma verdadeira revolução do lúdico*,

*pautada pelos sentidos, utilizando-se como estratégias a esperança, o amor, a alegria, a liberdade e a cooperação.*( SCHWART, 2004, p. 214).

## **3.2 OCUPAÇÃO DOS ESPAÇOS**

Muitos autores discutem sobre o espaço, como se dão as ocupações, as transformações, os sistemas produtivos, ideológicos e culturais dentro do urbano e do rural, as classes que ocupam os espaços, o poder a elas atribuído, o capital envolvido. Isto pode dar-se de forma regionalizada, com relação a uma cidade, uma região ou um país. Enfim, muitos são os estudos dentro do assunto escolhido: espaços urbanizados e não urbanizados, hoje, na era da globalização, onde em que Consoni (1997) discute o tema sociedade global e o ato de brincar, chamando a atenção para vários fatores; a desterritorialização dos indivíduos, o fim da história e da geografia, e como tudo isso provoca profundas rupturas sociais, alterando a visão de homem, de mundo e de produção. Não há limites para o conhecimento e a ruptura espacial. O conceito de espaço e organização espacial muda em segundos. As crianças são inundadas por imagens, na maioria virtuais, que transformam o imaginário infantil, parte inseparável da existência humana, presente em todas as épocas, e lugares e, atividades. Por isso se diz que o homem é um ser simbólico. Sendo o ato de brincar parte importante desse simbolismo; porém, esse ato, tem sofrido manipulações da mídia, transformando os estágios naturais, em um “modus vivendi”, direcionando para uma existência, consumista, servil e utilitarista.

### **3.2.1 Espaços Urbanizado e Não Urbanizado**

Santos (1985) discute a urbanização como sendo um aspecto espacial ou territorial resultante de modificações sociais, econômicas e políticas, processos profundamente hierarquizados. Sendo o espaço o resultado da produção, é também decorrência da história, dos processos produtivos. O que distinguirá a região urbana e da agrícola não será mais a especialização funcional, mas a quantidade, a densidade e a multidimensão das relações mantidas sobre os espaços respectivos. “A noção de oposição cidade-campo torna-se, nuançada, são complementares no exercício sobre uma porção do espaço”. (SANTOS, 1985, p. 69). Tanto um como



outro geram enclaves, caracterizados pela alta densidade de capital, mas que poucos benefícios trazem, sem manterem com os locais laços estreitos, com benefícios expressivos para estes, afora uma demanda limitada de insumos e de mão-de-obra.

Santos (1988) afirma que mundialização, a globalização, a concentração, a centralização da economia e do poder político, a cultura de massa, a centralização agravada das decisões e das informações formam a base de um acirramento das desigualdades entre países e entre classes sociais, assim como da opressão e desintegração do indivíduo. Esse movimento, em geral, tem atingido a própria atividade científica e o trabalho, impondo-lhes modificações não raro brutais, e produzindo males ou benefícios, segundo as condições de utilização.

Ainda, para Santos (2002), a cidade - principalmente a cidade grande - é o *locus* de todas as confrontações, o lugar essencial do afrontamento das forças desencadeadas no processo violento de mudança, imposta pela ordem mundial. O campo está cada vez mais vazio de gente e mais carregado de capital, com novas formas de produções rurais e administrações impostas pelo jogo de mercado. Torna-se também lugar de afrontamentos, cedendo a formas mais homogêneas de vida e de ocupações de terra, criando condições conflituosas, transferindo essas mesmas condições sociais para as cidades e, aumentando ainda mais, a crise urbana. Destarte, há uma relação direta quanto à problemática da ocupação de espaços entre o campo e a cidade. Assim, quanto ao movimento populacional, no Brasil, vimos que, "entre 1940 e 1980, deu-se uma verdadeira inversão quanto ao lugar de residência da população brasileira. Em 1940, a população urbana é de 26,35%, em 1980 alcança 68,86%" (SANTOS, 1998, p. 136). Com esses números Santos (1998) observa que as cidades brasileiras já apontam para uma imobilidade, absoluta ou relativa, condenando os habitantes mais pobres a ficarem subordinados à lei do mercado, quanto ao emprego e quanto à disponibilidade de bens e serviços, mais raros e mais caros, nas cidades onde se encontram confinados. Após esses dados, do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE 2001), já apresenta 83%, de urbanização no Brasil, assim podemos observar que a urbanização no país só vem aumentando.

Silva (1981), discorrendo sobre a evolução da estrutura agrária do Estado do Paraná, analisa que têm ocorrido dois grandes movimentos sucessivos e contrários; a multiplicação de pequenos produtores e formas precárias de acesso a terra.

Aparecem na década de 1960 os trabalhadores que são parceiros, arrendatários, e posseiros (fato que ocorre em várias regiões, do Estado do Paraná e; ainda permanece no município de Nova Esperança, até os dias de hoje). Não obstante, houve uma rápida redução desse modelo agrário, na década de 1970. O resultado final, permeado por um crescente número de violentos conflitos, se traduziu na crescente concentração da terra e, conseqüentemente, da renda gerada no setor agrícola paranaense. (no município de Maringá, embora sem grandes conflitos aparentes, houve concentração de terras, com mecanização da lavoura e instalação dos complexos agroindustriais).

Silva (1998) também aborda o processo intenso do êxodo rural, fruto da aceleração da “modernização conservadora”. Esse processo ocorre nas décadas de 1970 e 1980, sendo que na década de 1970 as migrações ocorreram de forma inter-regional; especialmente do Nordeste para o Centro-Oeste e Sudeste, que tinham por origem a zona rural de pequenas e médias cidades e como destino principal as metrópoles de São Paulo, Rio de Janeiro e Belo Horizonte. Nos anos 1980, elas foram intra-regionais. (Fator que ocorreu na cidade de Maringá).

Ainda Silva (1998) fala da nova dinâmica da agricultura brasileira e sua relação com a urbanização, sendo que a dinâmica da agricultura está determinada pelo padrão de acumulação industrial, centrado no desenvolvimento dos Complexos Agroindustriais (CAIs). A ação do Estado nesse contexto visa integrá-lo ao novo circuito produtivo ligado à indústria de insumos e processamento de matéria-prima.

Na história podemos verificar que a manufatura era ligada à agricultura, através dos artesanatos domésticos. Mais tarde dá-se a separação cidade/ campo, quando a indústria se muda para a cidade. Quando isso ocorre, a agricultura como “setor autônomo desaparece; converte-se num ramo da própria indústria” (SILVA, 1998, p. 3), tornando-se um setor subordinado ao capital, integrado a grande produção industrial, o que causa mudanças nas relações do homem com a natureza, como também nas relações sociais de produção e com seus instrumentos de trabalho. Passa de artesanal para um sistema em base manufatureiro, com máquinas e divisão capitalista do trabalho. A indústria e a vida urbana impõem suas demandas ao setor agrícola e passam a condicionar suas transformações. Vão conduzindo, desse modo, os seus domínios através dos complexos agroindustriais.

O autor contextualiza que a partir de 1970, impõe-se crescente mudança do meio rural. Ocorrem transformações nas leis do trabalhador rural, modificando as

relações de trabalho assalariado. A isso se associam maiores níveis de qualificação da força de trabalho e a tecnificação crescente dos produtores familiares, as novas tecnologias, o aumento dos complexos agroindustriais (CAIs). Estes se deram com a integração intersetorial de três elementos: indústrias que produzem para a agricultura, agricultura moderna e agroindústrias processadoras, todas com apoios governamentais; resultando na década de 1980 em grandes pólos produtivos com concentração e centralização do capital, que consolidaram os (CAIs). Porém, essa consolidação não produz os impactos positivos esperados nas relações sociais. Os censos de 1975, 1980 e, 1990, indicam que menos de 10% dos estabelecimentos agropecuários brasileiros, grandes e médios produtores de algumas partes do país fazem parte dessa modernização. Por causa de sua forma excludente socialmente. O autor a qualifica como uma “modernização conservadora”. Entre os pequenos agricultores, desenha-se, uma polarização crescente. De um lado, verificou-se perda gradativa do papel produtivo dos segmentos mais pobres dos pequenos agricultores, tornando-se a terra apenas um lugar de moradia, ou apenas de produção para o autoconsumo, quando muito para fornecimento direto às populações locais, com nível tecnológico rudimentar. Alternativamente ocorreu uma crescente tecnificação, com menor autonomia, quando os pequenos produtores, na busca de formas sociais de aliviar essa luta frenética pela sobrevivência, unem-se em organizações cooperativistas e, sindicais, aumentando o poder de barganha, diante dos daqueles grandes capitais verticalmente integrados.

Serra (1999) explica que, após 1960, o país passou por mudanças nas relações econômicas, internacionais e, políticas, que modificaram a relação de espaço nesta região. A modernização da agricultura é implantada. Precisa-se de grandes propriedades de terras para que se execute o “grande projeto” proposto pelos poderes político e financeiro. É necessário que se passe de pequena para a grande propriedade, a fim de se poderem fazer plantios de produtos, como: soja, trigo e, milho, em terras mecanizadas. Assim, a região passa por diversos processos: falta de incentivos do poder público para os pequenos agricultores; o café, principal produto da região, entra em uma crise mundial; os pequenos são incentivados a comprar tratores, implementos agrícolas, contraindo muitas dívidas com bancos, e, muitas vezes perdendo a terra para esses. Outras vezes, os proprietários agrícolas de terras que possuem mais terras; compram as áreas dos que possuem pequenas porções de terras. Assim, vai se diluindo o processo de

colonização de pequena propriedade proposto pelas companhias, transformando-se em Agronegócios. Serra (1999) diz que se instaura o divórcio entre trabalhador e as coisas de que necessita para trabalhar a terra: as ferramentas, as máquinas, as matérias-primas, primeira condição para que se instaure o reino do capital e a expansão do capitalismo, enfim, a expropriação. O trabalhador perde o que lhe é próprio, a autoridade dos seus instrumentos de trabalho para o capitalista, que é quem detém agora esses instrumentos.

Faz parte desse processo o êxodo rural, o esvaziamento do campo, e a mudanças das pessoas para as cidades. A cidade, sem condições de receber um contingente tão elevado de pessoas, torna-se foco de grandes problemas sociais: falta de infraestrutura, aumento de favelas pela falta de moradias, falta de escolas, falta de água, saúde e saneamento adequado, etc. Assim, a população pobre foi mais uma vez, sacrificada, sendo banida para outras regiões, ou ainda, para a margem do sistema econômico, transferindo-se para as favelas, beiras de estradas, para os movimentos (MST, por exemplo), lutando por um pedaço de terra ou por um emprego, nas periferias das cidades. Todos, ainda, continuam a luta pela sobrevivência.

Moro (2003), assim discrimina os fatores de mudança, a conjuntura internacional, trazendo uma nova forma de produzir no campo; um pacote tecnológico envolvendo grandes empresas multinacionais; políticas internas brasileiras; desestímulo à produção de café e incremento das oleaginosas; crédito subsidiado; fatores regionais; geadas; as situações sanitárias das lavouras; com pragas e falta de infra-estrutura.

Endlich e Moro (2003) discorrem sobre a população que foi agente primordial na produção do espaço regional, a qual foi vítima de uma exclusão sócio-espacial. Extintas as relações de parcerias mudaram suas residências para as cidades. Nas cidades tornam-se assalariados. Santos (2002) discorre sobre o campo, cada vez mais vazio de gente e mais carregado de capital, com novas formas de produção e administração rurais, impostas pelo jogo de mercado. Destarte, há uma relação direta quanto à problemática da ocupação de espaços entre o campo e a cidade.

Endlich e Moro (2003), comentando especificamente a região de Maringá, nos referem que a paisagem rural nos anos 1960 era repleta de habitações, apresentando grande densidade e articulação. Com os novos fatos o campo tornou-

se isolado, rarefeito e desarticulado. Mesmo para os que permaneceram no campo, a relação de compra e venda com o meio urbano, torna-se diferente. Grande parte dos produtos é comprada no mercado regional. São também atraídos para as luzes da cidade e dependentes das sementes, dos inseticidas, dos técnicos e de outros fatores científicos, etc.

Destarte, essa lógica de exclusão é seguida sempre que se instala uma crise na região: os mais fracos são excluídos. Nos anos 1960 e 1970, com a crise do café, os trabalhadores foram expulsos, e novas políticas governamentais e avanços das tecnologias instalam nova crise na região. Todo trabalhador que era parceiro, ou pequeno proprietário foi expulso para outras regiões ou foi para as cidades maiores, com esperança de conseguir emprego.

Os excluídos do novo processo, como também os que detinham algum poder, mas que procuravam as comodidades urbanas que as cidades oferecem, incham as cidades. “Maringá passa de uma população urbana de 45,71 em 1960 para 82,47 em 1970 e 95,51 em 1980, chegando a 98,38% em 2000, a população urbana, com relação à população rural, segundo o IBGE” (MORO 2003, p.54). Sendo que a partir de 1980, a diversificação das lavouras da região foi intensa, principalmente as ligadas às cooperativas, e pôde conter um pouco o processo de escoamento de recursos para outras regiões.

### **3.2.2 Agentes Transformadores do Espaço**

Muitos são os fatores, as ações e os agentes, que contribuem para as transformações dos espaços, tais como: o trabalho, as formas de morar, as formas de sobrevivência, o Estado e suas leis, as crenças, os símbolos, as formas culturais, os significados, etc. Os agentes, instrumentos e estratégias que fazem parte da ocupação do espaço são variados e amplos. Não são nítidos os papéis e a fronteira de atuação de cada agente, órgão, ou instrumento, pois, podem ser assim considerados o próprio espaço físico, os territórios, as legislações, o Estado, as instituições, as ordens econômicas nacionais e internacionais vigentes no momento, o tipo cultural do povo, as políticas estabelecidas dentro do país, as tecnologias, a forma de produção, os agentes imobiliários, os agentes financeiros, etc. Cada

elemento, ora é agente, ora instrumento, dependendo das estratégias que estejam sendo utilizadas.

Bresciani (1985) fala do trabalho e do tempo, principalmente no seu histórico, em tempos da industrialização, de como o homem perde, as representações do tempo, pela natureza e passa a ser controlado pela máquina. No início pelo sino, depois pelo relógio, nesse processo o homem vai perdendo na atividade do trabalho e suas ações se autonomizam, materializando-se na máquina, tornando inúteis muitos dos seus movimentos. As máquinas se tornam, em variadas proporções, autônomas. Os sistemas de trabalho se tornam impessoais, as relações patrão/ empregado têm um caráter puramente mercantil. A perda do habitat tradicional, desarraigando e desenraizando o homem, arrancando-o de sua íntima relação com a natureza, mas paradoxalmente apontando para a nova condição humana de vencedor da natureza. A máquina tem sido apontada como expressão simbólica e material dessa vitória.

Máquinas, multidões, cidades são: o persistente trinômio do progresso, do fascínio, e do medo. Surge o estranhamento do ser humano em meio ao mundo em que vive, a sensação de ter sua vida organizada em obediência a um imperativo exterior e transcendente a ele mesmo.

Harvey (2003,) falando do tempo que denomina pós-moderno, diz que temos vivido uma intensa fase de discussão, ao se referir aos processos produtivos chamados de acumulação flexível, que têm por base, a superação do fordismo. E, este se diferencia pela flexibilidade e pelo sistema “just-in-time”, que reduz estoques, o qual, associado a novas tecnologias de controles eletrônicos, desqualifica e requalifica o trabalhador de forma acelerada. Com serviços e mercados financeiros, auxiliados por computadores, todo o sistema se acelera, principalmente nas bolsas de valores globais. A primeira consequência importante foi acentuar a volatilidade e efemeridade de modas, produtos, técnicas de produção, processos de trabalho, idéias e ideologia, valores e práticas estabelecidas. A sensação de que tudo que é sólido se desmancha no ar.

Ainda Harvey (2003) diz que ocorrem profundas mudanças na psicologia humana. Essa efemeridade cria uma temporariedade na estrutura dos sistemas de valores públicos e pessoais, a qual fornece um contexto para a quebra do consenso e para a diversificação de valores numa sociedade em vias de fragmentação. Já, Rolnik (1997) argumenta que a geografia e a composição da economia mundial

tornam-se dualizadas: uma organização da atividade econômica espacialmente dispersa, mas, ainda mundialmente integrada. Esse sistema continua se apropriando de forma concentrada dos lucros, que em geral se acumulam nas cidades globais.

Barrios (1986) discute o espaço, ao qual ela chama de espaço socialmente transformado, dizendo que esse está intimamente ligado aos processos produtivos, está vinculado a práticas e estruturas sociais, que, além disso, geram objeto-produto com determinados valores, poderes e significados, resultado dos processos de produção econômico, político e semântico (cultural-ideológico). Referindo-se às práticas econômicas, à conjuntura histórica, à distribuição, afirma que o consumo, valores de uso e de troca, etc, constituem a estrutura econômica da sociedade. As formações sociais passam de simples ocupação e aproveitamento do espaço, para a produção de bens materiais, como também se verifica a adequação do meio ambiente às necessidades da sociedade. Em consequência as formas espaciais dos objetos de consumo, fatos arquitetônicos, fatos urbanos, organização territorial, adquirem diferentes escalas de configuração. Mas, em uma sociedade estratificada em classes, essas adequações se dão de acordo com os interesses de grupos sociais que dirigem a produção desses espaços.

Dentro das sociedades capitalistas, o espaço tem sido objeto de poder, instrumento estratégico, reproduzidor material de uma organização social, motivo de acumulação de capital. “O espaço modificado surge então não como resultado natural da evolução sócio-cultural da humanidade, mas como produto intencional e não intencional de uma ordem estabelecida” (BARRIOS, 1986, p. 5).

Fazendo parte destes processos, Capel (1990) nos traz a discussão sobre grandes empresas, as quais têm um papel importante na elaboração e execução de projetos relacionados à urbanização, pois são necessários grandes capitais para realizar grandes projetos, os industriais, por exemplo. Os eixos das empresas industriais são também freqüentemente especuladores do solo. São eles os beneficiários da expansão do solo urbano, que de maneira sutil, gira em torno dos interesses das grandes empresas industriais que sempre estão atrelados ao poder local. As estratégias das grandes incorporadoras, com a expansão das cidades se convertem em grandes negócios. Conhecedores previamente dos planos, de posse de informações políticas, do local para onde a cidade irá se desenvolver, eles transformam essas informações em especulações imobiliárias. Outras formas são a ocupação de áreas ainda não urbanizadas, não regularizadas, áreas denominadas

de solo rústico, ou rural. São terrenos mais baratos, incentivo à autoconstrução. Os agentes do setor privado e políticos fazem conluíus políticos para regularizar esses terrenos. Não obstante, isto pode demorar anos. Essas estratégias são utilizadas em geral por empresas imobiliárias de porte menor, pois têm como cliente, a classe menos favorecida, embora hoje, essa forma de utilizar a zona rural para construções urbanizadas, também venha ocorrendo com os condomínios fechados, de alto padrão. Esse tipo de processo ocorre, em geral, nas cidades também chamadas de globais e em seu entorno.

Sassen (1991) discute as questões relacionadas às cidades globais, quanto maior for o raio, quanto mais globalizada, maior, será a convergência de funções centrais, maior será a capacidade de controle, de comunicação, de mercado, maior será o poder de produção, gerenciamento, organização, administração interna, desenvolvimento e pesquisa dos produtos, fusão de empresas, diversificação de linhas de produtos. Tudo isto são insumos para controlar, para fazer a prática que exige o sistema global. No campo do trabalho ela gera dois tipos de trabalhadores: um ocupante de altos cargos, especialista com altos salários e outro que executa funções subalternas, de apoio, como por exemplo, limpeza e serviços gerais.

O que contribui para o crescimento na rede de cidades globais não contribui necessariamente para o crescimento das nações. Têm sido alimentados pela fragilidade dos governos e declínio dos centros industriais.

Surgem outras discussões sobre formas de ocupação do espaço, sendo uma delas a verticalização. Segundo Schmidt (1999) esta é o resultado de uma estratégia surgida entre múltiplas formas do capital fundiário, produtivo, imobiliário, financeiro, com as novas tecnologias, que criam o espaço urbano. Tem um efeito de supervalorização do espaço, visto que se instala em áreas equipadas, do ponto de vista de infra-estrutura. A sobrevalorização do espaço urbano destinado às classes média e alta leva à exclusão da classe de baixa renda, de baixo poder aquisitivo. Em cidades como São Paulo e Maringá, devido a sua topografia, de planalto em terreno sólido, o qual facilitou o uso do solo, com as novas tecnologias, auxiliado pela estrutura fundiária, a verticalização tornou-se uma das principais formas de ocupação e de supervalorização dos espaços considerados nobres, nos grandes centros urbanos.

Barrios (1986) também discorre sobre as tecnologias, que, apesar de sua aparência apenas técnica, são determinadas pelas relações sociais de produção



estabelecidas e expressam, conseqüentemente, a incidência direta do político e do ideológico, ficando o monopólio das tecnologias nas mãos dos grupos dominantes. No tocante aos países periféricos, uma de suas principais características, é a dependência tecnológica em relação aos países desenvolvidos, das práticas políticas que têm por finalidade a conquista do poder.

Barrios (1986) aponta os movimentos sociais como participante de todo o processo, pois surgem dos conflitos, gerados pelas injustiças e desigualdades sociais que sofrem as classes dominadas dentro do sistema capitalista. Entre as principais reivindicações, estão o acesso ao espaço, a moradia, transportes e equipamentos coletivos, a educação, a saúde etc. As reivindicações visam corrigir a distribuição de terras urbanas e agrícolas e a utilização de bens públicos.

Assim, para Barrios o espaço socialmente construído compreende o conjunto de elementos, materiais transformados pelas práticas econômicas, apropriadas pelas práticas políticas e construídos em significações pelas práticas cultural-ideológicas. “O espaço construído é ao mesmo tempo um fato físico e um fato social, em atributos de propriedade, valor e símbolo”. (BARRIOS, 1986, p. 20). O sistema político-ideológico, tendo por base o nível econômico, dá coesão ao funcionamento do todo social.

Castells (1999) também discorre sobre as redes tecnológicas e a sociedade, e define rede como um conjunto de nós interconectados. Essas redes criam novas formas e canais de comunicação, moldando a vida e, ao mesmo tempo, sendo moldadas por ela. Ali o capitalismo opera, de forma global e está estruturado, em grande medida, em uma rede de fluxos financeiros, e as bases significativas da sociedade, espaço e tempo estão sendo transformadas, organizadas em torno do espaço de fluxos e tempo intemporal. A construção social das novas formas dominantes de espaço e tempo desenvolve uma metarrede que ignora as funções essenciais, os grupos sociais subordinados e os territórios desvalorizados; gerando uma distância social infinita entre a metarrede e as pessoas.

Tem acontecido uma redefinição fundamental de relações entre mulheres, homens, crianças e, conseqüentemente, quanto à da família, à sexualidade e à personalidade. Diante de tais transformações, os movimentos sociais tendem a ser fragmentados, com objetivo único e efêmero, encolhidos em seus mundos interiores. Cheias de mudanças confusas e incontroladas, as pessoas tendem a se reagrupar-se em torno de identidades primárias: religiosas, étnicas, localidades, territoriais,

nacionais. No entanto, a identidade está se tornando a principal e, às vezes, a única fonte de significado. Mas as redes globais de intercâmbios instrumentais conectam e desconectam indivíduos, grupos, regiões, e até países, de acordo com sua pertinência na realização dos objetivos processados na rede, em um fluxo contínuo de decisões estratégicas.

As expressões culturais, por exemplo, são retiradas da história e da geografia e tornam-se predominantemente mediadas pelas redes de comunicação eletrônica que interagem com o público e, por meio dele em uma diversidade de códigos e valores, incluídos em um hipertexto audiovisual digitalizado. Todo esse processo fornece condição para uma esquizofrenia estrutural, entre a função e o significado, o padrão de comunicação social fica sob tensão crescente. Quando a comunicação se rompe, não há nem relação conflituosa, surge a alienação entre os grupos, e daí surge a ameaça. Os grupos tornam-se cada vez mais específicos e com mais dificuldades de compartilhar.

Costa (1998) discute o lugar de moradia nos conjuntos habitacionais das classes populares. A autora nos informa que durante os 22 anos de existência do BNH foram financiados cerca de “4,5 milhões de unidades habitacionais. Entretanto, apesar do número expressivo, o desempenho da política foi socialmente perverso, pois, do total de unidades, somente 1,5 milhão (33,3%) foi destinado aos setores populares”, e os programas alternativos (voltados para famílias com renda de 1 a 3 salários- mínimos) foram contemplados com apenas 250 mil unidades, ou seja, 5,9%, do total de unidades.

A sociedade burocrática de consumo dirigido tem como uma de suas características a alienação do trabalhador, ou seja, a separação entre o trabalhador, os meios de produção e o produto do trabalho. Mas além dessa alienação, percebe-se nos espaços urbanizados, um perfil alienado nas formas espaciais, onde residem esses mesmos trabalhadores. A produção socializada e a apropriação privada da riqueza produzida excluem o trabalhador, que não se reconhece no produto do seu trabalho, no espaço, perdendo a noção de sujeito capaz de transformar os rumos da sua vida. Como um homem que não se reconhece a si e ao outro, vê-se como mera mercadoria, no reino do consumo, numa relação de objeto com o meio que o circundante, o qual tem finalidades que vão além do lugar onde se encontra, como por exemplo, os conjuntos habitacionais.

Nesses conjuntos os trabalhadores são levados a cotidianos empobrecidos; um lugar de gestos repetidos, que são uniformes e homogêneos em hábitos, formas de uso, comportamentos, valores etc. Tudo é programado para abolir as diferenças. Portanto, a programação de morar é uma das mais perversas, pois obriga o homem das classes empobrecidas, a ocupar um lugar no espaço de acordo com interesses que lhe são estranhos, impondo-lhe uma barreira ao processo de reconhecimento do espaço, em geral proposto pelo Estado.

Barrios (1986) discute, por exemplo, que dentro da ordem estabelecida o Estado cumpre um papel primordial, para os encaminhamentos da produção e ocupação do espaço. O Estado é agente responsável pela tomada de decisões em nível social com base e domínio sobre o território, exerce funções de mantenedor da ordem estabelecida e tem estratégias que garantem a reprodução das relações de produção dominantes.

Para Barrios (1986), o Estado cria espaço geopolítico ao subdividir as áreas nacionais para administrar e controlar, o que é uma forma de domínio político formal. Mas os Estados, principalmente os mais pobres e os em desenvolvimento, se vêem, hoje, diante de uma política mundial complexa, onde há uma classe dominante, “a burguesia internacionalizada, que tende a ser leal, em primeiro lugar ao capital, que não reconhecem fronteiras” (BARRIOS, 1986, p. 11). O Estado é ainda agente econômico, ora atuando como organizador da infra-estrutura, ora assumindo responsabilidades por indústrias básicas, ora ocupando, o papel de preservador da situação vigente.

Para Bourdieu (1974) o Estado, transforma os símbolos, os códigos, a crença coletiva, a magia, em capital simbólico. O capital simbólico é uma propriedade qualquer - capital físico, econômico, cultural, social - percebida pelos agentes sociais cujas categorias de percepção são tais que eles podem entendê-las, percebê-las, reconhecê-las, atribuindo-lhes valor. Sendo o Estado, quem dispõe de meios de impor e de inculcar princípios duráveis de visão e de divisão de acordo com suas próprias estruturas, é ele o lugar por excelência da concentração e do exercício do poder simbólico. O Estado cria as leis, as universidades, faz nomeações, oferece títulos aos cidadãos, que assim podem atestar, dar veredicto, registrar, etc. Exemplos: o médico atesta doenças; o juiz dá o veredicto; o tabelião faz o registro; o economista dá dicas de como o mercado financeiro está se comportando, muitas vezes, internacionalmente. O síndico, no caso desta pesquisa,

junto ao Conselho de Moradores, cria leis para administrar o cotidiano da convivência. Semelhantes ao feiteiro, mobilizam todo o capital de crença, mobilizam um capital simbólico acumulado em toda a rede de relação de reconhecimento, constitutiva do universo burocrático. Esses atos e nomeações são realizados em nome do Estado, por agentes oficiais, simbolicamente eficientes, porque investidos de autoridade.

Barrios (1986) discute sobre a propriedade, com seu aparato de leis. As leis constituem principalmente as leis de terras, constituem o eixo explicativo fundamental na prática das ocupações dos espaços e têm desencadeado lutas contínuas entre os detentores do poder e os que aspiram a alcançá-los. O sistema jurídico entra na organização do espaço, como instrumento criador de instituições que legitimam e garantem a apropriação, através de legislações, de uma área geográfica por uma dada formação social (o território nacional) ou parcelas dessa área por certos grupos sociais (propriedade privada). No caso dessa pesquisa do Condomínio, isso se dá com seus agentes formuladores de regras, assembléias, conselhos, síndicos.

Capel (1990) discorre sobre a legislação. Diz ele que o jogo dos agentes se realiza dentro do marco de normas jurídicas, que regulam suas atuações, ditas neutras, mas que defendem e representam os interesses das classes dominantes, apresentando-se ao conjunto da população como de interesse geral. Muitas dessas leis são ambíguas, dando margem a várias interpretações, mas em geral são mais convenientes aos proprietários da terra.

Destarte, muitas são as formas de ocupação dos espaços, mas todas elas estão atreladas às práticas econômicas e, práticas políticas, que constroem significações cultural-ideológicas, sendo ao mesmo tempo um fato físico e um fato social, com os mais variados valores simbólicos.

Vários são os autores que defendem o humanismo, com ele a discussão de “Lugar”, de espaço vivido; Bezzi (1996), discorrendo sobre a Geografia Humanista, diz que, atualmente, a Geografia foi buscar no passado da disciplina a noção de espaço, visto como um quadro de referência fundamental da sociedade. Consciência regional, sentimento de pertencimento, mentalidades regionais são elementos que re-valorizam esta dimensão do espaço como espaço vivido, mediados pela cultura. Desde a Geografia Cultural de Sauer, já se procuravam interpretar o meio geográfico através da cultura dos distintos grupos humanos. Gomes (2000) discute vários

autores, como, por exemplo, Heidegger, um dos influenciadores da geografia, que propõe; a fenomenologia nesta ciência. O mesmo autor, falando sobre geógrafo humanista, diz que este deve ser capaz, de interpretar culturas, em sua inscrição espacial, reunir o maior número de elementos possíveis que tratam de valores, das significações e das associações construídas por um jogo social.

Ainda Gomes (2000), discorrendo sobre os estudos sobre dos espaços vividos, diz que esses começaram a se desenvolver na França independentes e sem relação com o humanismo fenomenológico anglo-saxão, Frémont, um dos pensadores vanguardistas desse tipo de pensamento, parece se inspirar mais nas ciências sociais, do que em uma filosofia precisa, como e também se, inspirou em Vidal de La Blanche e de Pierre Deffontaines, renovando e re-valorizando os estudos das regiões sob o ângulo do espaço vivido, uma experiência humana dos lugares; dedicando atenção especial às redes de valores e significações, materiais e afetivas. O espaço é cotidianamente apropriado pelos grupos que nele habitam e lhes conferem dimensões simbólicas e estéticas.

Para Frémont (apud GOMES, 2000), cada lugar significa uma combinação de elementos econômicos, ecológicos, sociológicos e demográficos sobre um espaço reduzido, visualizado como uma forma que integra a paisagem local e a regional. O que ele representa deve ser decodificado mais ou menos como uma linguagem, a linguagem dos homens falando com o espaço como meio de expressão. A geografia e o espaço vivido são ligados ao humanismo dentro da Nova Geografia, uma de cujas características fundamentais, é que o homem é a medida de todas as coisas e não existe conhecimento objetivo sem a consideração desse pressuposto. Na geografia isso significa que a definição de uma espacialidade não pode ser estabelecida somente por propriedades numéricas; mas também por uma posição epistemológica holística, isto é, o fato de estudar os fenômeno sob certos aspectos não permite dar conta da totalidade fenomenológica, e a ação humana não pode estar separada de seu contexto, social ou físico.

Bezzi (1996) afirma que a geografia humanística-cultural procura analisar de que modo os fatores culturais e a percepção interferem nas ações de organização e de elaboração do espaço geográfico, e também nos recortes regionais. A geografia humanística-cultural tem sua base na fenomenologia de Edmund Husserl, onde o espaço vivido está para a Geografia assim como a experiência vivida está para a fenomenologia (intencionalidade e consciência). O espaço passa a ser visto como

um conjunto de percepções vividas e estabelecidas a partir de apreensões, valorações, decisões e comportamentos coletivos. O espaço é uma construção mental.

Já para Frémont (apud BEZZI, 1996), a região integra lugares vividos e espaços sociais com um mínimo de coerência e especificidade, que fazem dela um conjunto com uma estrutura própria, uma cultura; a região se distingue pelas representações na percepção dos seus habitantes e essa percepção é diferente para cada indivíduo. A cultura passa a ser a chave da significação entre a materialidade do espaço e as características da existência e consciência social. Neste caso, o lugar existe e materializa-se em determinada porção do espaço. Dessa forma a região representa uma realidade vivida, sendo concreta, pois mostra a identidade de um grupo que é própria de sua coletividade.

Segundo Tuan (1980), para cada indivíduo ou grupo humano existe uma visão do mundo, que se expressa através de suas atitudes e valores para com o meio ambiente. O autor propõe o termo “topofilia”, definindo como o elo afetivo entre a pessoa, e o lugar e o quadro físico. Espaço e lugar possuem significados diferentes, de modo que, através da cultura determinados espaços podem tornar-se lugares, possuindo assim uma identidade própria que o diferencia dos demais lugares. Outro aspecto enfatizado pelo autor é a questão da distância afetiva e de se estar fisicamente distante de lugares e pessoas, porém, afetivamente próximos. Para o autor, a região é uma descrição do espaço vivido, onde a arte, a educação, a política e a cultura, contribuem para a criação da identidade do lugar.

Ballesteros (1992) entende que, a geografia social contribui com o humanismo, juntando-se a outras ciências, como a sociologia, a etnografia, a economia, a história, etc, e que é oportuno interrogar-se acerca das manifestações da subjetividade e que reivindicam a qualidade de social. A Geografia Social no plano da investigação geográfica deve dar prioridade aos fatores sociais, às análises e à compreensão dos espaços geográficos, observando que o espaço em si não é uma categoria, e sim, uma dimensão da sociedade, e que o espaço geográfico é a essência do espaço social. A geografia consiste em criar um domínio legítimo de investigação sobre as diferentes superfícies da terra, incluindo a humanidade como um dos elementos. A humanidade e o espaço devem ser decodificados mais ou menos como uma linguagem, a linguagem dos homens falando com o espaço como meio de expressão.

A mesma autora, citando Tuan, diz que este concebe a geografia humanista como aquela que se centra na complexidade e ambigüidade das relações entre as pessoas e os lugares. Articula-a com o enfoque holístico de realidade em torno da concepção de lugar; centro de significados, de valores, condição e própria experiência, foco de vinculação emocional, dos pensamentos, sentimentos.

Buttimer, (apud BALLESTERO, 1992), diz que este, referindo-se à geografia humanista, pretende detectar problemas, revitalizar as energias criativas das comunidades locais e contribuir no desenrolar dos sentimentos de enraizamento, elementos que constituem um componente essencial ao bem-estar psíquico. A concepção de lugar deve incorporar a dimensão de tempo, como também do mundo vivido. Deve-se compreender o todo, principalmente, o conjunto de valores que constituem a experiência cotidiana de cada pessoa.

Buero (1992) interpreta toponímia como consistência cognitiva, uma experiência de prazer, estado de congruência cognitiva do lugar. O entorno, a paisagem, como conhecimento objetivo; as atribuições, como valores, significados, interações, crenças, intenções, atitudes, são conhecimento do tipo subjetivo. O termo lugar, portanto, é uma unidade cognitiva estruturada que integra uma combinação de significados, dando ao território um sentido único.

A capacidade semântica dos signos do lugar surge com a paisagem da sua natureza simbólica. Em sentido imediato se associa, analógica e metaforicamente, a uma sucessão de significados que compõem uma hierarquia de referências que fazem parte de uma ordem. Substancialmente, a esta ordem simbólica é atribuída uma ordem de valores, de modo que um signo concreto representa um valor de escala inerente à sucessão de significados em que o signo se insere.

A toponímia é, portanto, uma reação emocional frente ao caráter ou significado do lugar. Os sentimentos, as emoções, as sensações, estão em concordância com a paisagem do lugar, uma discordância gera uma topofobia.

Buero (1992) discorre também, sobre o ritmo do lugar, e diz que este deve conjugar novidade e estabilidade, de forma que se ajuste às características do desenvolvimento das organizações cognitivas. Devem estas corresponder ao ritmo do sujeito para equilibrar-se com estruturas cada vez mais sólidas. Os ritmos podem ser classificados como tempos longos, médios ou curtos. O lugar da família, da profissão e do trabalho, pertence aos tempos longos e médios; Já os costumes são

médios e curtos. Os sujeitos convivem simultaneamente, com diversos tipos de tempo, e devem combinar esses com a vida cotidiana, para viver em equilíbrio.

Por outro lado, vivenciar todos esses processos retira do homem o sentimento de pertencimento a um lugar. Oferece-lhe o pseudoterritório da tecnologia, donde a sensação de onipotência esconde sua limitada realidade. Os ritmos, as construções dos espaços, podem alienar, confinar, imobilizar o ser humano; porém, o ser humano tem reagido a esse estado de coisas, lutando pela ecologia, pela preservação das construções arquitetônicas, tentando preservar o tempo longo e a identidade do lugar em que vive, sendo esse lugar a terra, objeto de segurança do humano. A paisagem natural é a manifestação mais importante do tempo longo. Com os problemas da sociedade pós-industrial esta paisagem está submetida a processos de aceleração de grandes dimensões; processos esses ligados a uma sociedade teletópica com a velocidade dos meios eletrônicos. Pode-se estar em qualquer parte instantaneamente, o que deixa o homem sem vivências da extensão e duração; assim não constrói o sentido de território. Portanto, não há inteiração com o mundo, o homem está passivamente, confinado em si mesmo, diante de um incessante teleterritório, e relegado a um egocentrismo donde a única experiência territorial válida é o próprio corpo.

### **3.2.3 A identidade do Povo do “Lugar”**

A ocupação do espaço desta região que engloba Maringá e Nova Esperança, passa por processo pré-elaborado, em uma temporalidade intensa, moderna, em período histórico de grandes acontecimentos. Tudo isso dá uma complexidade cultural de difícil de apreensão, porém, alguns autores nos trazem alguns dados, que veremos a seguir.

Tomasi (2000) levanta a questão da formação da identidade do povo “norte-paranaense”. Surge em espaço ideologicamente organizado, onde a propriedade é o maior valor. O que não tem terra, não tem lugar, nesse espaço. Mudando a organização da propriedade, muda a organização de ocupação da população nesse mesmo espaço.

Embora quase todo o processo de (re)ocupação de novas terras no Brasil, perceba-se que foi realizado através da violência e exclusão, Tomasi (2000) mostra



que há uma especificidade no processo da (re)ocupação da região. Nessa região do Norte do Paraná, ocorre uma fantasmagoria que é uma especificidade, ligada a espaços demograficamente vazios. Floresta exuberante, terra roxa e fértil, 'Terra da Promissão', 'Novo Eldorado', 'Nova Canaã', todos esses adjetivos são dados a esta região. Pouco se fala de suas raízes. Outro elemento para definir "identidade" foi à cafeicultura, como a marcha do café, os caminhos do café; mas com a crise do café, esse elemento, que se dizia integrador, desfez-se. Portanto, sendo uma região com integrantes de mais de trinta nacionalidades e outras tantas regiões do próprio Brasil, e outras tantas migrações de outros que passaram, por aqui e foram excluídos, pergunta-se: quem são os "norte-paranaenses"?

Costa (2003) demonstra que com a ideologia implementada pelas companhias colonizadoras -, do homem forte, valente, disposto a criar aqui uma "civilização", do pioneirismo, ou ainda, por aquilo que se chamou de "cultura rústica cabocla e caipira", e outros elementos da sociabilidade de grupos que se organiza, em torno da cultura do café, todos, permanecem difusos, e permeiam o imaginário da população. Porém, a "ideologia do vazio demográfico ocultou não só pessoas e grupos que aqui viviam antes da ocupação oficial, como também, as suas práticas culturais" (COSTA, 2003, p.66). Portanto, pensar a história do Norte do Paraná, começando com a chegada dos pioneiros, é deixar de fora os índios, os ribeirinhos, os trabalhadores nordestinos, que trabalhavam nas lavouras de café que nunca foram considerados pioneiros, como também, os trabalhadores sem terra, os caboclos que ficaram de fora, da "história fundante". Na seqüência dos anos, vão sendo deixados de fora, os pobres, em bairros periféricos, ou cidades vizinhas, como Sarandi e Paiçandu, na tentativa de apagar, camuflar, ou pelo menos, manter sob controle a miséria existente, para garantir o 'status' de cidade progressista, uma ilha de prosperidade.

Ainda na sua história recente, esse valor ligado a cultura caipira, em propaganda em nível nacional, a mídia busca fazer aproximações da cidade de Maringá, com a cidade Dallas no Texas, pela sua pretensa pujança pautada em uma cultura country, ou seja, caipira. Porém, autores como Dias (2003), discordam e dizem que é imperdoável essa generalização, pois não representa o pensamento e o jeito de ser da maioria dessa cidade, pois já que o calendário de eventos da cidade é bem mais amplo e variado. A cidade apresenta várias salas de cinemas, compatíveis com seu tamanho, espaço físico para teatro e tradição teatral, programação musical,

jazz, rock, MPB e festival de Música de Câmara. Costa (2003), ainda, discorrendo sobre Maringá, diz que a cidade se “enraizou” em um universo onde vigoram os valores, ainda que difusos, da cultura caipira e sertaneja, com seus eventos e feiras, bailes, rodeios, com músicas caipiras, momentos de diversões, garotas Country. Nesses locais fazem-se negócios empresariais bastante calculados, com as atividades produtivas dos setores agropecuários e das agroindústrias, e eles são também os ápices das atividades políticas da região.

Costa (2003) atenta para os ex-moradores de grandes centros que vêm para a cidade em busca de melhor qualidade de vida. Portanto, a vida urbana dessa cidade, apresenta crescimento populacional. Hoje, atrai pessoas com os mais variados perfis, entre eles intelectuais e pessoas das mais variadas culturas. A cidade revela uma heterogeneidade substancial, com identidade cultural diversificada e complexa.

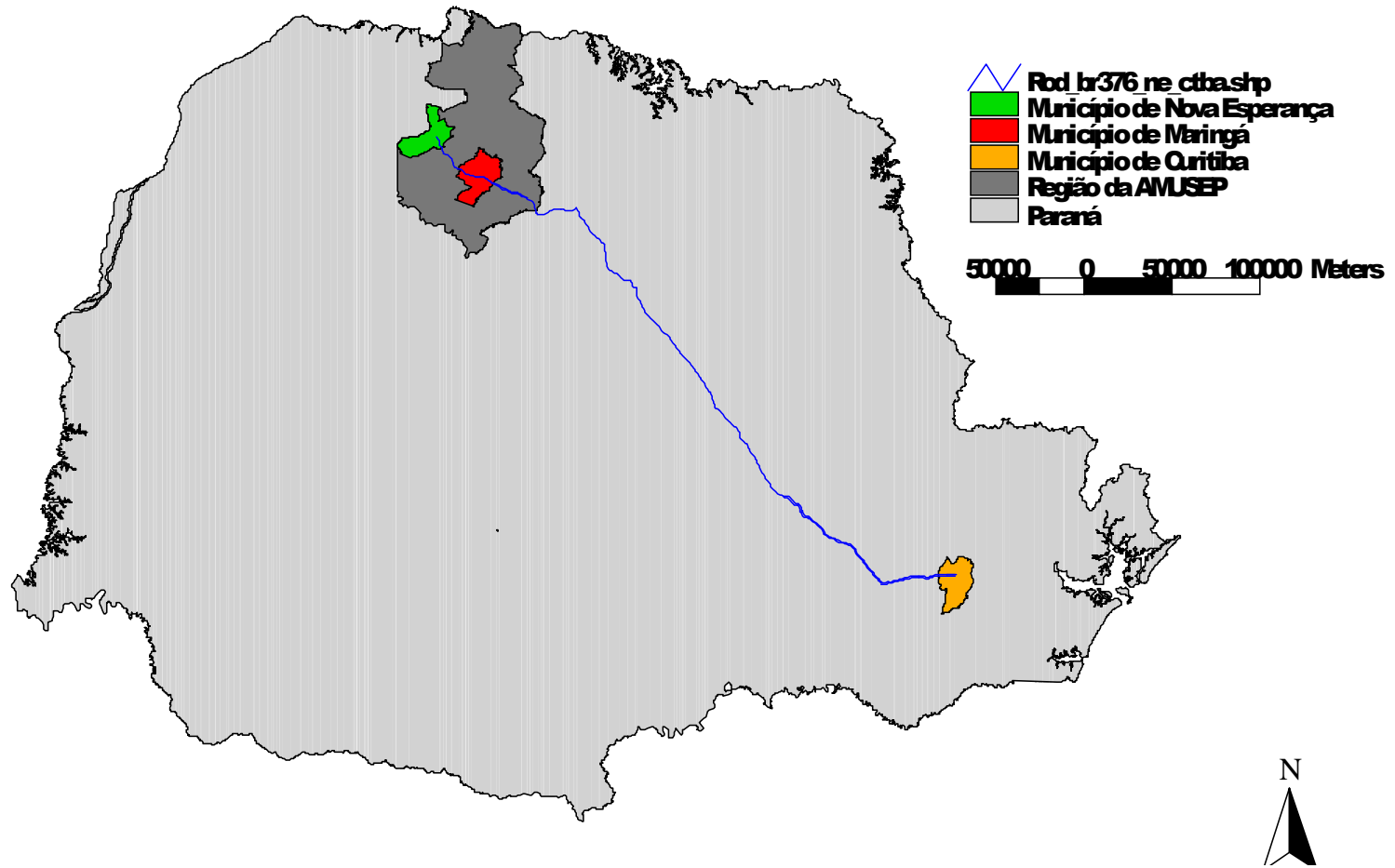
O Norte-Paranaense nascido sob a égide do desenvolvimento capitalista, participa de todo o processo, ao qual vários autores chamam de Pós-Modernos. Desse modo podemos inferir que o norte-paranaense tem em sua identidade os valores, que esse tipo de sistema produz - aquele que arranca o homem de sua íntima relação com a natureza. Tudo que é sólido se desmancha no ar. Ocorrem profundas mudanças na psicologia humana. Ocorre uma efemeridade. Cria-se uma temporalidade na estrutura dos sistemas de valores públicos e pessoais, a qual fornece um contexto para a quebra do consenso e para a diversificação de valores numa sociedade em vias de fragmentação, desarraigando o homem de seu lugar.

### **3.2.4 Os espaços pesquisados: Maringá e Nova Esperança**

A cidade de Maringá, como mostra a (Mapa 1), fica localizada no Norte do Paraná e é dividida por em zonas. Nesse estudo o foco da pesquisa é o Condomínio Habitacional Maringá, localizado na Zona Sete. Melo (2001), em estudos, fez considerações, sobre a região e Tudini (2003) organizou num mapa, como mostramos na (Mapa 2) a Zona Sete na cidade de Maringá-PR.

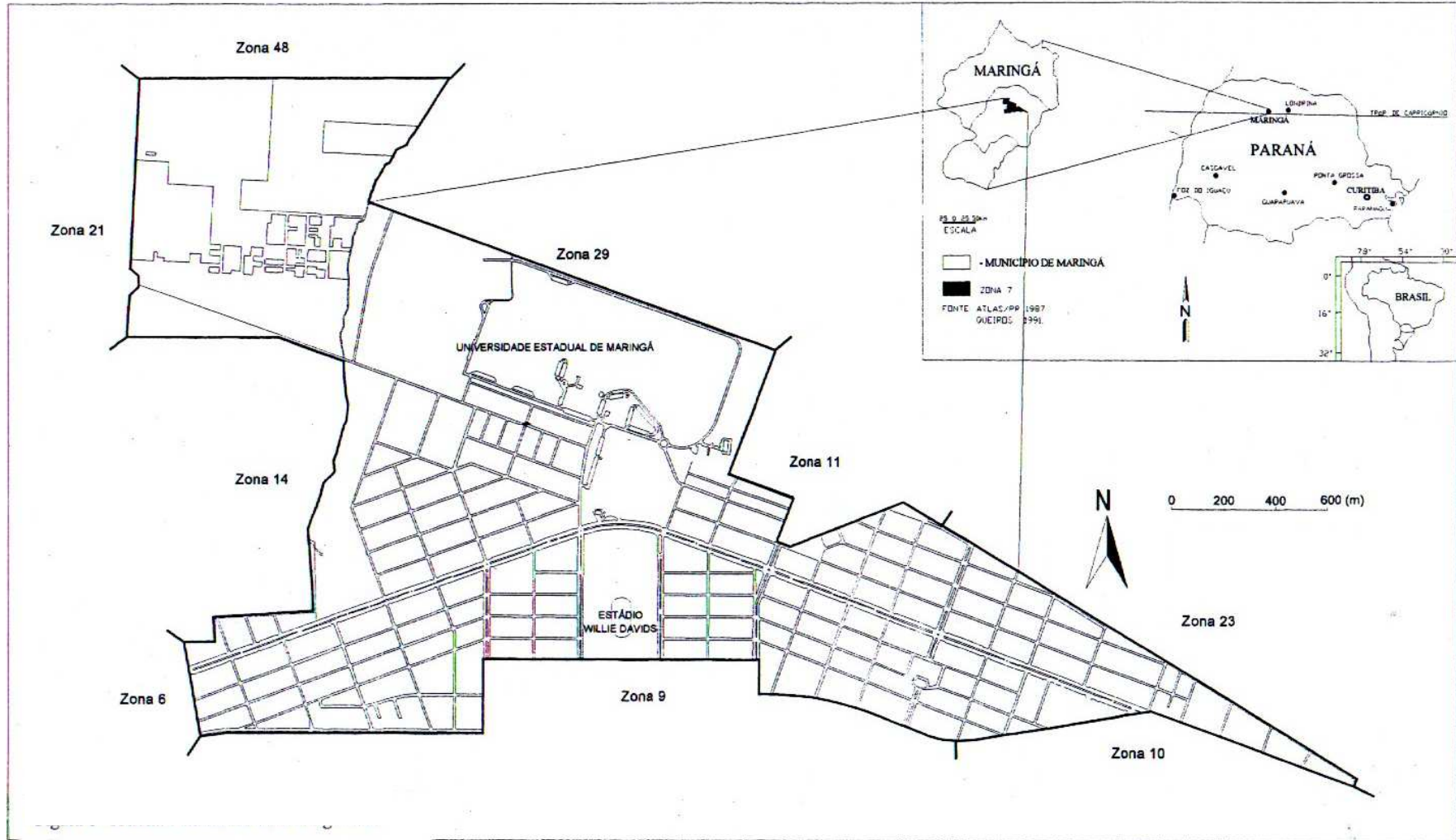
Em MORO (2003) encontram-se dados históricos da fundação de Maringá. Oficialmente deu-se em 10 de maio de 1947, com o objetivo de ser capital regional,

com em um projeto urbanístico, com zonas funcionais; - residenciais, comerciais, industriais, médico-hospitalares e administrativas - previamente definidas, articuladas entre amplas avenidas. Destaca-se a Zona 2 de alto padrão, a 3 e a 4 de médio e baixo, e a Zona 7 de padrão médio. Possui avenidas, praças e ruas planejadas, visando ao conforto e bem-estar das populações urbanas e a execução adequada dos serviços públicos. Cada núcleo foi subdividido de conformidade com o respectivo zoneamento, prefixadas as zonas do centro cívico, do comércio, da indústria, das residências nobres, coletivas e proletárias, cada qual observando suas próprias características na construção dos edifícios públicos, comerciais, industriais, residenciais, educacionais, de assistência social e hospitalar, os dos cultos religiosos e dos centros desportivos. Projetou-se também um cinturão verde, em torno da cidade, com pequenas chácaras, que deveriam abastecer a cidade com produtos hortifrutigranjeiros. Não obstante, com o fenomenal crescimento, nas décadas seguintes, no sentido norte, a cidade se expandiu muito além dos limites previstos, instalando elevados números de novos loteamentos. Alguns irregulares foram criados para atender aos retirantes do campo, além da própria população da cidade de Maringá. Esse fato acontece com muita intensidade nas cidades vizinhas de Sarandi e Paiçandu.



Fonte: Empresa Paranaense de Assistência Técnica e Extensão Rural – EMATER - Paraná

**MAPA 1: MOSTRA A REGIAO DE NOVA ESPERANÇA E MARINGÁ, NO ESTADO DO PARANÁ.**



Fonte: MELO, Y. M. N.C., 2001 - Organização: TUDINI, ° G, 2003

## MAPA 2 – ZONA 07 NA CIDADE DE MARINGÁ

Além do aumento dos bairros no sentido horizontal, houve também o crescimento no sentido vertical. Tudini (2003) organiza um mapa (Mapa 3), com base nos dados de Melo (2001) e fonte de Mendes (1992) sobre a verticalização na Zona Sete e em diferentes décadas, como também mostra outros tipos de habitações, comércio e espaços vazios, dentro desses mapas, evidenciamos o condomínio pesquisado. Com relação à economia do município de Maringá, no primeiro período – 1970 -1979 – época da modernização da agricultura, nesse período, foram construídos o Condomínio Habitacional Maringá; no segundo período foi aquele em que prosperou a Agroindústria – 1980-1989; ao terceiro período o autor, o que chamou de maturidade da Verticalização - de 1990 a -2002. O mapa mostra ainda, habitações, estabelecimentos comerciais e espaços vazios da Zona Sete, como também o condomínio pesquisado.

Schmidt (1999), afirma que a verticalização é o resultado de estratégias, entre múltiplas formas, do capital fundiário, produtivo, imobiliário, financeiro. Novas tecnologias, que criam o espaço urbano, têm um efeito de supervalorização do espaço, visto que se instala em áreas equipadas, do ponto de vista de infra-estrutura. Ocorre assim, sobrevalorização do espaço urbano, destinado às classes média e alta, e conseqüente exclusão da classe de baixa renda. Em cidades como São Paulo e Maringá, devido a sua topografia, que não oferece obstáculos naturais e, principalmente, pela valorização fundiária, provocada pela verticalização, esse fator ocorre em grandes proporções.

Quanto aos espaços específicos para o lazer na cidade de Maringá, Meneguetti (2003), define os espaços livres de uso público: lugares possíveis destinados para o uso de lazer na cidade de Maringá, instituídos com a (Lei Complementar n.º 334/99.). Esses espaços são do tipo de utilização relacionado a pedestres, para passeios, descanso, práticas de esportes, recreio e entretenimento. No projeto original havia a preocupação com áreas de lazer, isto o que não acontece nos projetos de ampliação da cidade. A luta ambiental preservava florestas, que se transformaram em parques periféricos. Quanto às praças atuais, elas se configuram, em sua maior parte, em rótulas, decorrentes do projeto viário da cidade e dos loteamentos aprovados até 1970.



Base: MELO, Y. M.N.C., 2001 Organização: TUDINI, O G., 2003 Fonte: MENDES, C. M., 1992.

**MAPA 3 = Condomínio pesquisado e a Verticalização da Zona Sete**

Da análise quantitativa feita por De Angelis (2000), é importante salientar que, das 99 praças de Maringá (1998) 4,1% são de significação visual ou monumental; 11,1% são de igrejas; 19,2% são não urbanizadas; 23,2% são de recreação, e 42,45 são de circulação.(MENEGUETTI, 2003, p.149).

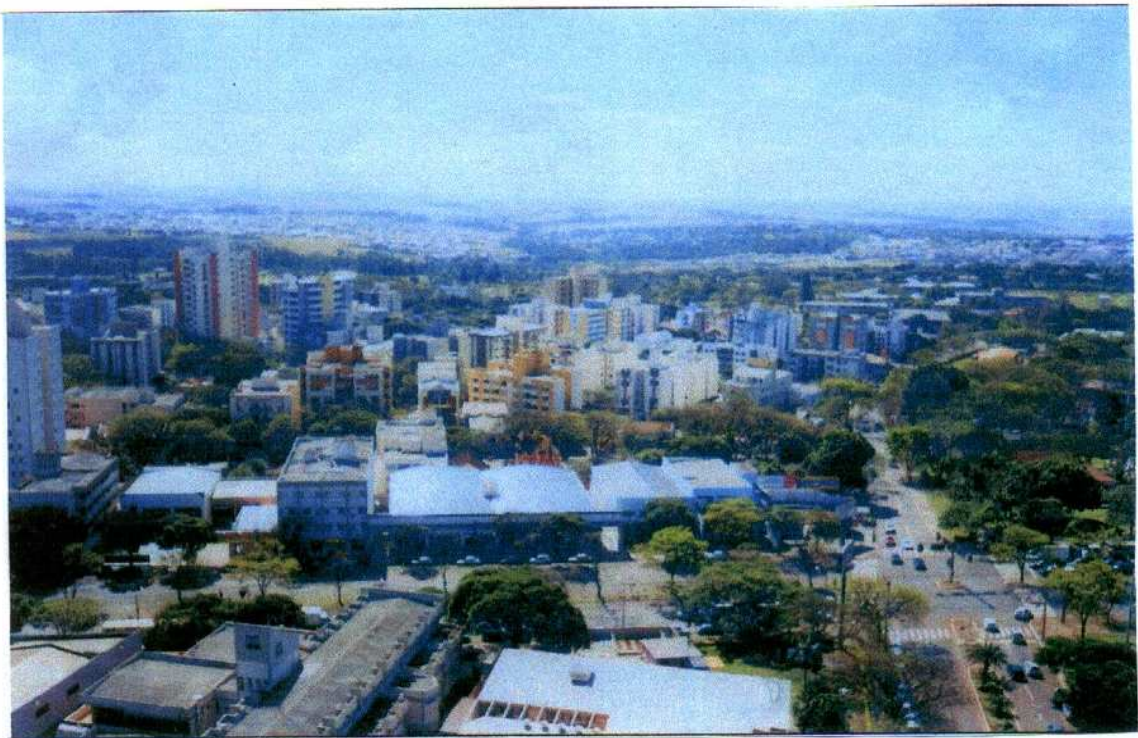
Costa (2003) discorre sobre o lazer na cidade, na qual os valores da cultura caipira e sertaneja, mesmo que difusos da cultura caipira e sertaneja, ainda são presentes. Fazem parte dessa cultura os eventos e feiras, bailes, rodeios, com músicas caipiras, ligados às atividades produtivas dos setores agropecuários e das agroindústrias. Dias (2003) informa, que a cidade de Maringá, também apresenta um calendário de eventos amplo e variado, salas de cinemas, compatíveis com seu tamanho, espaço físico para teatro e tradição teatral, programação musical, jazz, rock, MPB e festival de Música de Câmara. Porém na fala dos pesquisados, nenhum se refere a qualquer desses divertimentos.

Os pesquisados residem no Conjunto do Condomínio Habitacional Maringá, na Zona Sete. Com relação à região onde reside a população pesquisada da cidade de Maringá, Moro (2003) relata que a partir de meados da década de 1980, o quadro urbano central começa a sofrer intenso fenômeno de verticalização. Refere-se a Mendes (1992), que mostra que nessa cidade, como em outras cidades brasileiras de porte médio, o fenômeno verticalização - construção de edifícios superiores a quatro pavimentos - foi de tal grandeza que alterou profundamente a paisagem urbana, quer pela sua concentração espacial, quer pelo seu número ou como mostra as (Fotos 1; 2). Foram fatores bastante pronunciados, na cidade de Maringá, no segundo período dessa verticalização que foi de 1970 a 1979, teve 39 edifícios, entre os quais está o condomínio pesquisado, como mostra o (Mapa 3). Nessa região de caráter residencial, que abriga o maior número de edifícios, foram outros os fatores locacionais que atraíram a verticalização: localização contígua à região central, proximidade à Universidade Estadual de Maringá. O fenômeno ocorreu em especial na área compreendida entre as avenidas Pedro Taques e 19 de Dezembro (leste-oeste) e entre o leito da ferrovia e a Avenida Colombo (sul-norte). Mendes (1992 apud Costa, 2002) escreve, que até a década de 1980, os terrenos dessa região eram baratos. Havia muitas casas de madeira, o que facilitava as negociações.





**FOTO 1 – Vista aérea parcial da cidade de Maringá**



**FOTO 2 – Vista aérea parcial da Zona 07 na cidade de Maringá**

Muitos terrenos foram vendidos para construção de edifícios. Mendes (2003) relata que, hoje, na mesma região da Zona Sete encontra-se grande número de repúblicas, por ser próximo à Universidade Estadual de Maringá. Nessas repúblicas, nas quais vários estudantes se unem para dividir as despesas, contribuindo para uma organização diferenciada dessa região, fator presente no condomínio pesquisado.

O Condomínio localiza-se na Zona Sete, (Mapa 2, Mapa 3) na gleba Ribeirão Maringá. Tem 36.442,03 m<sup>2</sup>, com 15 prédios, com denominações de A a O. Cada prédio contém 32 apartamentos, totalizando 480 apartamentos construídos. Cada unidade residencial (apartamento) mede 78 m<sup>2</sup>. Aproximadamente 2500 pessoas, residem no Conjunto Habitacional Maringá. Pertence, ainda, ao condomínio, uma área de 4882 m<sup>2</sup>, denominada “fundo de vale”, às margens do Ribeirão Maringá. Em ata do Condomínio, verificamos que a entrega das chaves, deu-se no dia 15 de agosto de 1976, e sua localização é na Avenida Dr. Mario Clapier Urbinati, 724. Percebe-se pela data de ocupação do mesmo condomínio, que ele não faz parte da explosão demográfica da região, pois essa se dá nos anos 1980. Sua construção está mais ligada à existência da Universidade Estadual de Maringá. Até hoje o condomínio abriga muitos estudantes, professores e funcionários dessa universidade.

A área considerada de lazer está dividida em: 3 parques infantis, sendo 2 de 20m x 10m e um de 10m x 10m, para crianças menores de 8 anos; uma quadra de futebol de área de 40 x 50, cercada; uma sede social, com mesas e churrasqueira; salão para guardar bicicletas de uso de toda a população do condomínio; calçadas largas, onde se pode brincar. Há garagens na frente dos prédios, nas quais não se pode brincar, oficialmente, mas as crianças driblam os olhos atentos dos porteiros. O gramado em torno dos prédios é bem cuidado, mas também não é permitido brincar nele. Com isso podemos observar nas fotos e no croqui inseridos posteriormente, quando tratamos dos espaços para brincadeiras do condomínio.

Realmente, em algumas partes não se brinca, já em outras, burlam-se as regras. Existem controles de entrada, por porteiros, com várias entradas e muitos funcionários.

A administração é feita por um Conselho Consultivo e pelo síndico, que juntos tomam medidas provisórias. Existem várias leis, com relação à utilização dos espaços,

principalmente, dos espaços para as brincadeiras, como veremos na pesquisa: não gritar, não correr [...]

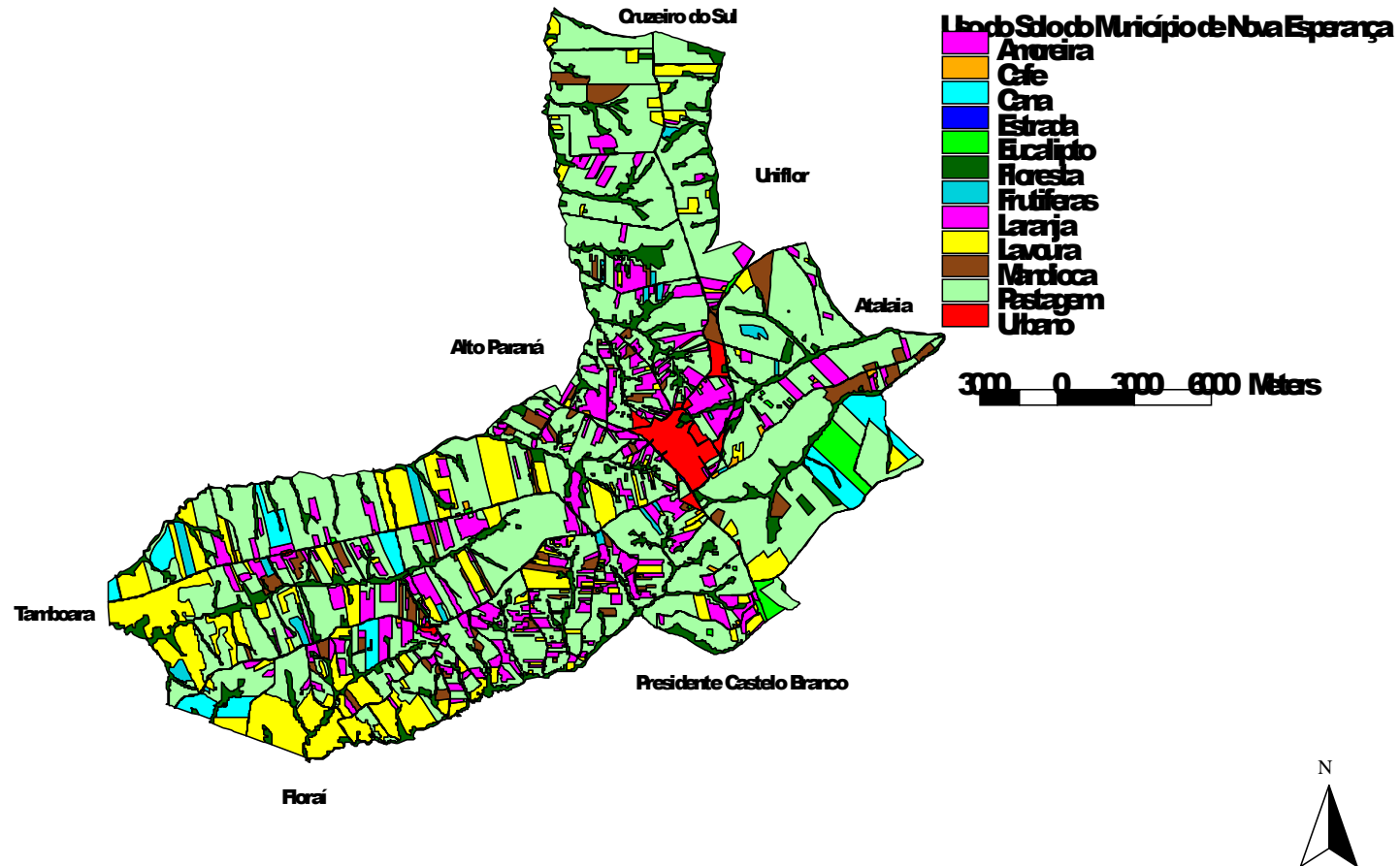
Vieira (1994) trata sobre a ocupação do espaço em Nova Esperança. Pode-se detectar que o local já era conhecido por viajantes e tropeiros, que por estas terras transitavam, vindos do Mato Grosso e São Paulo rumo aos Campos de Palmas e Guarapuava.

Nova Esperança, que fica a quarenta quilômetros de Maringá, formada em terras de arenito, conta com apenas 51 anos de emancipação política. Na época da colonização oficial encontraram na mata uma rústica capelinha, ficando o local conhecido por este nome até ter adquirir status de cidade, hoje, Nova Esperança. O mapa (Mapa 1) destaca os municípios de Nova Esperança e Maringá, e mostram as respectivas localizações dentro da região da Amusep (Associação dos Municípios Setentrião no Estado do Paraná).

O município passou pelo mesmo processo de colonização, da região de Maringá. Esse processo apresentou em seu histórico alguns diferenciais, pois Nova Esperança, apesar das mudanças de cultivo do café, para outras atividades agrícolas, conservou as pequenas e médias propriedades. Os donos são praticamente os mesmos, em sítios de 10 alqueires. Em geral, as famílias pioneiras, originárias de Minas Gerais e São Paulo, que no início, cultivavam café, são ainda proprietárias da terra. Pelo senso do IBGE (2001) a população de Nova Esperança é 25.713 habitantes, sendo que 21.779 os moradores da zona urbana e 3.934 os da zona rural.

As culturas economicamente cultivadas são: sericicultura, milho, mamona, cana-de-açúcar, pastagens, frutas, eucalipto, mandioca e criação de animais como: porcos, galinhas, gados, carneiros. O (Mapa 4) que mostra culturas economicamente, cultivadas e o uso do solo, e as (Fotos 3) que mostra o meio rural do município de Nova Esperança. Nas outras décadas não se optou pelas leguminosas por nessa região ser solo de arenito de caiué, sendo que esse era atrativo para mecanização. Porém, neste ano de 2004, com novos desenvolvimentos tecnológicos, as leguminosas começam a ser implantadas, como também, aumentou-se o plantio de mandioca e cana-de-açúcar.





Fonte: Empresa Paranaense de Assistência Técnica e Extensão Rural – EMATER Paraná.

Mapa 4 - Uso do solo, principalmente, na zona rural, no Município de Nova Esperança.





**FOTOS 3 - Fotos da zona rural no municio de Nova Esperança**

A sericicultura é a principal atividade econômica do município, hoje a maior responsável, atualmente, especialmente pela permanência do homem no campo, pois, necessita de mão-de-obra. Por isso, ainda trabalhando com o sistema de parcerias, a maior parte das famílias dos pesquisados da zona rural, vive dessa atividade. As larvas dos bichos-da-seda são trazidas de empresas como Cocamar, Bratac, Kanebo, para o barracão, já na chamada terceira idade, onde quando a larva se encontra num determinado tamanho, resistindo à mudança de local. As larvas são tratadas pelas famílias cerca de quatro vezes ao dia, com folhas de amoreiras (plantação de amora). As larvas dormem, de uma fase para outra, mais ou menos 24 horas, de acordo com a temperatura. Essas folhas são cortadas pelas famílias e trazidas da roça para o trato no barracão. As larvas comem sem parar, portanto a família, não tem descanso, principalmente, quando aquelas estão na quinta idade. As larvas passam por diversas fases, até se transformar em casulos, época em que ocorre a venda. A família costuma levantar-se às cinco horas para cortar e tratar das larvas, para que estas tenham uma boa saúde e produzam bons casulos. O trabalho vai até às 23 horas. Assim, haverá bom rendimento. Esse processo se repete mensalmente, de setembro a maio. Há também outros cultivos, mas que não fixam o homem na terra, do mesmo modo que ocorre com a sericicultura.

Vieira (1994), ao discorrer sobre o lazer na cidade de Nova Esperança, diz que ocorreram modificações, principalmente na área rural. As festas das colheitas e os bailes de terreirão desapareceram. As práticas tradicionais ligadas aos costumes rurais têm diminuído, enquanto intensificam-se as do mundo urbano. Porém, as práticas urbanas também se modificaram: os circos, os parques, os cinemas e os piqueniques foram diminuindo gradativamente, dando lugar a idas a lanchonetes, bares, brincadeiras dançantes ou ao futebol e atividades ligadas a igrejas. Como ocorreu com a maioria da população brasileira, a partir da década de 1970, em Nova Esperança, as pessoas passam a permanecer maior tempo em frente aos aparelhos de TV.

Nesta pesquisa observamos que as comunidades pesquisadas, em geral, reúnem-se em torno da fé católica, na igreja, centros comunitários, ou nas casas. Realizam missas, terços, aulas de catequese para as crianças e jovens, novenas de Natal, festas, almoços, quadrilhas, bailes com músicas de forró, vaneirão, bingos,

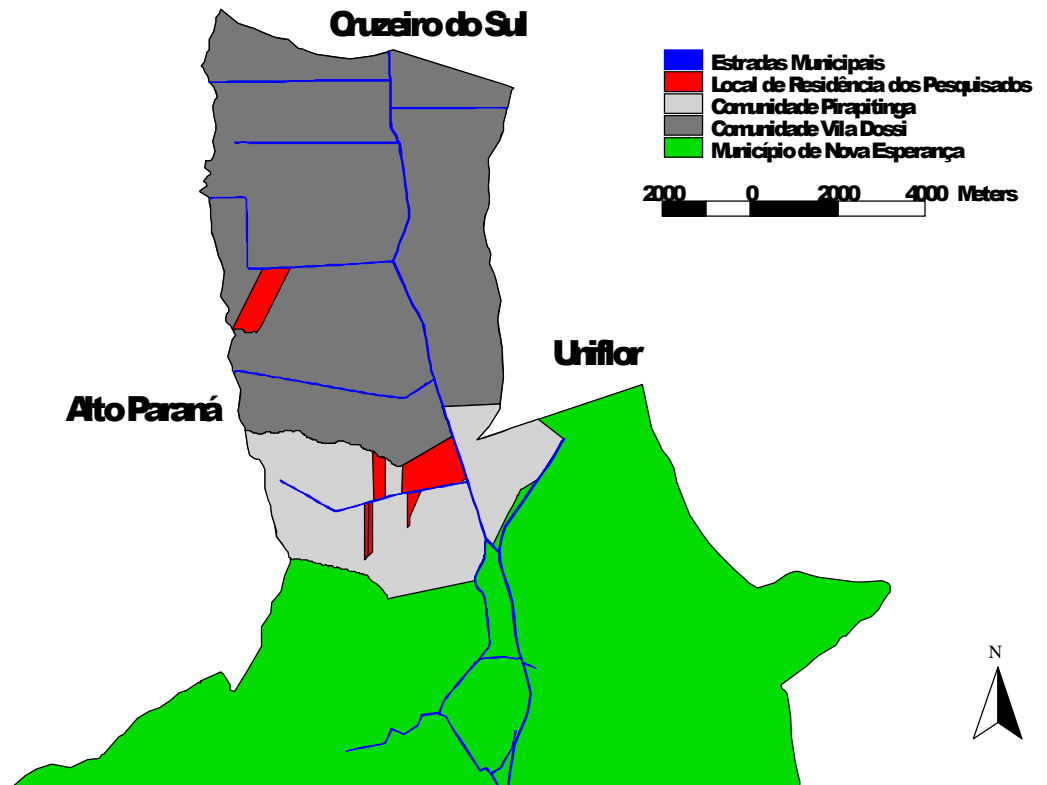
todos em benefício da comunidade; ou nos campos de futebol, em torno de um time ou apenas como atividade esportiva.

A população pesquisada reside na região rural, ao norte da cidade de Nova Esperança, sendo que cinco residem na estrada Pirapitinga, a dez quilômetros, e uma na Vila Dossi, a quinze quilômetros da cidade de Nova Esperança. Como mostra o mapa (Mapa 5) do município de Nova Esperança, com destaques para as propriedades em que reside a população pesquisada. As crianças e jovens dessas comunidades estudam na cidade em escolas, municipais e estaduais, utilizando-se, de transportes coletivos também municipalizados.

Há outras formas de trocas dentro da comunidade: de alguns instrumentos de trabalho, carrinhos, cavalos, arados, tratores, carretas, mão-de-obra, carretos, mudas, semente, etc. Na comunidade de Pirapitinga há quatro campos de futebol, sendo freqüentados pelas pessoas que moram na comunidade e por pessoas a ela ligadas à comunidade. Dispõe, ainda, de um salão comunitário e uma escola desativada, que pode ser utilizada pela comunidade. A comunidade de Vila Dossi, também possui capela, centro comunitário, escola desativada, e situa-se nas proximidades de outra comunidade, que apresenta as mesmas características que das outras duas, como podemos observar no croqui rural e fotos inseridos posteriormente sobre os lugares das brincadeiras nas comunidades pesquisadas, inseridas posteriormente.

São também carentes de transporte, pois não há transporte coletivo, a não ser o escolar. A locomoção até a cidade se dá através de carros próprios ou carona com vizinhos, dificultando a busca de lazer. Portanto, o que até aqui se observa é que na zona urbana falta espaço e sobra gente, e na zona rural, sobra espaço e ocorre o vazio populacional. Assim, um dos fatores de diferenciação entre as populações pesquisadas, urbana e rural, está no histórico delas, pois a região rural ainda vive relações de parcerias, e fixa suas residências no local de trabalho, continua com pequenas propriedades e com as famílias pioneiras; fatores que foram modificados no município de Maringá, região urbana. A população rural de Nova Esperança sofre a influência da globalização, tornando-se mais isolada, rarefeita, desarticulada e dependente da relação de compra e venda, das novas tecnologias nos mais variados setores, do ensino superior, dos hospitais, das novas tecnologias da medicina, da compra de sementes selecionadas, da articulação das cooperativas, dos setores políticos, cinemas, shopping, etc.





Fonte: Empresa Paranaense de Assistência Técnica e Extensão Rural – EMATER - Paraná

**Mapa 5 - Local de residência dos pesquisados, meio rural, no município de Nova Esperança – PR.**

## 4 AS CRIANÇAS E O ATO DE BRINCAR

As crianças em seu ato de brincar necessitam de espaços, de lugares, principalmente se esse brincar está atrelado a deslocamentos corporais. Atendendo aos objetivos a que essa pesquisa se propõe faremos a seguir relatos, levantamentos, observações in loco, ou seja, de forma empírica. Bezzi (1996), referindo-se a Edmund Husserl, diz que o espaço é um conjunto de percepções vividas e estabelecidas a partir de apreensões, valorações, decisões e comportamentos coletivos. Ainda Bezzi, referindo-se a Fremont, diz que o espaço é a realidade vivida e mostra a identidade de um grupo, diferente dos demais lugares. Faremos análises dos discursos orais dos pesquisados, por entendermos que, conforme Ballesteros (1992), a geografia investiga diferentes superfícies da terra, incluindo a humanidade como um dos elementos que devem ser decodificados através da linguagem. Centrado na complexidade e ambigüidade das relações entre as pessoas e os lugares, o método utilizado se propõe a descrever e explorar o mundo cotidiano da experiência imediata dos homens. Com esse e outros pressupostos, faremos a análise e a conclusão dos dados levantados nesta pesquisa com uma população de dez a doze anos de idade, residente no Condomínio do Conjunto Habitacional Maringá, meio urbano.

As reflexões sobre o meio urbano estão embasadas em Santos (1985) que afirma ser esse meio resultante de modificações sociais, econômicas e políticas profundamente hierarquizadas; sendo o espaço o resultado da produção, uma decorrência da história, dos processos produtivos. Realizamos comparações com dados de pesquisados das comunidades de Pirapitinga e Vila Dossi, no meio rural. Santos (1985), discorrendo sobre ambos os meios urbano e rural, diz que o que diferencia o meio urbano do meio rural não é mais a especialização funcional, mas a quantidade, a densidade e a multidimensão das relações mantidas nesse espaço. Utilizando os dados bibliográficos acima discutidos, busca-se responder à pergunta que se propõe esta pesquisa: como se dão os impactos urbanos socioespaciais na ação do brincar, principalmente os com deslocamentos corporais, que necessitam de espaços para sua realização?

O espaço se apresenta como principal foco de atrito no meio urbano escolhido. Em visita ao condomínio várias mães apontam o espaço para o brincar, como um problema, por exemplo, a interdição da quadra de areia. Afirmam que as crianças são bastante controladas, os adultos não têm respeitado o direito de brincar das crianças. Consoni (1997), refletindo sobre a questão, em foco observa que na sociedade moderna o direito de brincar das crianças não é respeitado, elas são confinadas em apartamentos. A indiferença da sociedade com o direito de brincar é patente nas construções habitacionais. Como referem às mães, “as crianças ficam fazendo coisas de adulto, que é ouvir rádio, conversar e tomar tererê, com os adolescentes, pois não têm espaços organizados para as crianças, principalmente nessa idade”. Observa-se também descontentamento em relação a Universidade, pois apesar de possuir espaço, não permite que crianças brinquem no interior, porém, colhemos informações, que essas regras são burladas, como também duas crianças dizem utilizar-se das quadras e dos espaços para andar de bicicletas, outros reclamaram que os guardas vigiam os espaços, mas, observamos com certa frequência, com ou sem monitores, a presença de crianças nos espaços da Universidade, conforme fotos. Com relação às crianças menores de dez anos, observamos que brincam com mais liberdade, sem a monitoração de adultos, utilizam-se dos dois parques infantis, existentes, um com árvores, as quais sobem e descem, e tem vários brinquedos de metais comuns á parques em bom estado de uso, como refere o síndico, como também andam de bicicleta no entorno desses parques e brincadeiras com aros denominados bambolês. As mães falam sobre as regras e as multas, consideram algumas justas e outras nem tanto, e quem decide é uma minoria que participa das assembleias (os que são proprietários e moram no condomínio; informação dada por algumas mães). Assim, como refere Barrios (1986), o sistema jurídico entra na organização dos espaços, criando instituições: que, no caso do condomínio, são: assembleias, conselhos, síndicos. As proibições relativas à ocupação dos espaços para o ‘brincar’, no condomínio em geral são: não jogar bola nos gramados entre os prédios e nos parques infantis, sendo aplicadas algumas punições, como fechar a quadra e tirar a bola. Também não se pode andar de patins, de bicicleta; ouvir música alta, porém nem sempre as regras são cumpridas.

Várias mães mandam as crianças, nas férias, para as casas das avós, que moram em lugares com mais espaço, ou eles mesmos viajam todos em férias, mas

no período que compreende entre o fim das aulas no início de dezembro e as vésperas do Natal as crianças ficam sem ter o que fazer. Os vizinhos reclamam, o síndico impõe regras, os adolescentes tomam conta da única quadra de esporte, e as crianças das idades dos pesquisados ficam brincando em torno dos carros, de esconde-esconde, pega-pega, sentados nas entradas do prédio etc. As mães referem eterna luta por espaços para realizar as brincadeiras, principalmente em dias de calor.

Em entrevista, com o síndico H., este responde ao questionário com boa vontade. Mostra que está tudo organizado, e afirma “pois isto aqui é uma empresa”. Fornece todos os dados, acima apresentados no item sobre o Condomínio Habitacional Maringá, como também os dados sobre os lugares destinados ao lazer, salão de festas com churrasqueiras, devendo estas ser reservadas previamente. Afirma também que o condomínio tem lugar para guardar as bicicletas, a chave fica em poder do porteiro, e qualquer morador pode pega lá e guardar as bicicletas. O regulamento permite que as crianças brinquem nas calçadas em frente aos prédios, nos parques, na quadra, e podem utilizar-se do salão de festas, na área de lazer. Todos os brinquedos estão em condições de uso, pois têm manutenção, o que não acontecia antigamente, segundo o depoimento.

Os lugares proibidos são: garagens, gramados entre os prédios, no lugar dos varais; não podem utilizar patins, skat. Não ficou claro se é permitido ou não andar de bicicleta dentro do condomínio, porém as crianças o fazem. Ainda com relação ao condomínio, não se pode produzir som muito alto, principalmente à noite. Nas três primeiras vezes o infrator é advertido e recebe multas, depois é convidado a sair do condomínio. Para o síndico “Essas medidas elevaram o nível das pessoas que vivem aqui, que antes os apartamentos valiam 23 mil reais, no máximo, hoje, valem até 50 mil reais”.

Quem faz as leis são a Administração, o Conselho Consultivo, o Síndico e Assembléias. Também são utilizadas medidas provisórias, para situações de emergências, depois é levada para o Conselho Consultivo e se necessário, assembléia.

Trataremos agora dos perfis das crianças pesquisadas, esses serão identificadas apenas por números, às crianças de Um a Seis, são os pesquisados residentes no Condomínio, meio urbano. As crianças de Sete á Doze são os

pesquisados das Comunidades rurais. Essa opção ocorreu para garantir o anonimato das mesmas.

A criança **Um** é do sexo masculino - A família foi à primeira contatada, e ajudou a entrar em contato com as demais famílias. O pai é professor, a mãe trabalha em casa, como bordadeira. A entrevista da criança 'Um' foi realizada na sala da casa e transcorreu de forma tranqüila, alegre e produtiva. Percebe-se que na casa cada qual respeita o momento do outro. São participantes da comunidade, gostam de passear e viajar. Os pais acham que as crianças são muito cerceadas no direito de brincar, vigiadas, mas que sempre dão um jeito, mesmo que para isso tenham que realizar mil estratégias. Participam da vida esportiva da UEM. A criança 'Um' é dinâmica, inquieta, criativa, consciente das dificuldades que existem no meio urbano para realizar brincadeiras com movimento; os pais são bastante atentos a essa questão. A família toda sofre com as regras de controle dos espaços no condomínio.

A criança **Dois** é do sexo masculino - A mãe da criança foi contatada no pátio, onde estava com a filha menor, juntamente com outras crianças e adultos. Todas as crianças presentes queriam participar da pesquisa. A família havia chegado do clube, onde havia estado o dia todo. A mãe diz: "estas crianças não cansam nunca, imagina, que estamos desde cedo lá, e eles ainda acham cedo para voltar!".

A entrevista foi realizada no quarto dos pais, enquanto a mãe fazia faxina no resto da casa. A mãe demonstrou ser uma pessoa firme com os filhos, preocupando-se com o lazer destes. Observamos que a criança 'Dois' é bastante atento, atenção concentrada, se expressa pouco através da fala, respondendo o que lhe é perguntado, não se estendendo em opiniões próprias, porém, brinca bastante, sempre dá um jeito de brincar; não inventa brincadeiras, mas, como está sempre atento aos outros, está sempre em atividade. Os pais se preocupam com o tempo livre dos filhos, por isso, às vezes, usam como alternativa leva-los para a casa da avó, que mora em bairro tranqüilo e com mais espaço.

A criança **Três** é do sexo feminino - Os pais são funcionários públicos e trabalham o dia todo, a criança 'Três' só sai se monitorada, sempre à vista e sob a supervisão de um adulto. É uma criança que não fala demais, mas expressa bem suas vontades e sentimentos. Brinca dentro de casa, assiste televisão, faz desenho, brinca pouco fora do apartamento. A entrevista foi realizada na sala de TV. Estavam

se preparando, para aproveitar o último dia de férias, iam ao clube. A criança 'Três' mostrou-se meiga, tranqüila, obediente, serena. Burla apenas algumas regras dadas pelos pais, porém obedece à maioria delas, e isso parece que não a incomoda. Parece que se sente protegida com as exigências, e as cumpre sem sofrer. Gosta muito de passear com a mãe.

A criança **Quatro** é do sexo masculino - mostrou-se à vontade, mas a mãe se mostrou preocupada com o que o filho podia falar sobre as regras; mas lhe garantimos que não seriam identificados os nomes das pessoas e que ela podia ficar tranqüila. A criança 'Quatro' acompanha os outros meninos da sua idade, e quando há conflitos, prefere a diplomacia ao confronto; mas fica magoado, quando cerceado em sua liberdade. A família também prefere a diplomacia ao confronto.

A criança **Cinco** também é do sexo feminino - A entrevista transcorreu tranqüila. É uma menina alegre, de bem com a vida, gosta muito de brincar, principalmente as brincadeiras com movimento. Brinca sozinha, fazendo bijuterias, arrumando seu quarto como também brinca com a turma, de outras brincadeiras está sempre inventando meios de não ficar parada. A família toda sofre com as regras de controle dos espaços no condomínio.

A criança **Seis**, sexo feminino - Observamos que a criança 'Seis' "parece ser uma menina meiga, tranqüila, diz gostar muito de brincar. A mãe da criança 'Seis' mostrou-se preocupada no primeiro contato, porém, depois de algumas perguntas sobre o tema a ser pesquisado, ela se agradou do assunto e deu algumas informações sobre fatos ocorridos, em dias anteriores, que envolvia exatamente o tema proposto, o espaço e as crianças os adolescentes e as brincadeiras.

Os quadro 1 é do condomínio e o quadro 2 é das comunidades rurais; apresentam os perfis socioeconômicos das crianças e suas famílias, foram sistematizados, nos referidos quadros, para melhor visualizar as informações.

<b>Nome/ Sexo</b>	<b>Idade</b>	<b>Renda familiar</b>	<b>Serie / período</b>	<b>Religião</b>	<b>Profissão dos pais</b>	<b>Número de irmãos</b>
<b>Um</b> Masculino	10 anos 1 mês e 18 dias	Dois salários e meio	Quinta serie/ manhã	Católica	Professor/ bordadeira	Duas irmãs de 6 e 7 anos
<b>Dois</b> Masculino	11 anos e 22 dias	Dois a três salários	Quinta série/ tarde	Católica	Represente comerciais	Um irmão de 9 e irmã de 2 anos.
<b>Três</b> Feminino	11 anos e 18 dias.	Três salários	Sexta serie/ manhã	Batista	func. Públicos	Irmão de 15 anos
<b>Quatro</b> masculino	10 anos 10 meses e 10 dias	Três salários	Quinta série/ manhã	Católica	Vigilante e zeladora	irmão de 17 anos
<b>Cinco</b> Feminino	11 anos 5 meses e 18 dias	Quatro salários	Quinta série/ tarde	Católica	Promovem eventos	Irmã de 17 anos
<b>Seis</b> Feminino	10 anos	Três salários	Quarta série/ tarde	Sem religião	Revisora de textos	Irmão de 17 anos

Dados levantados por Maria Aparecida Alves

### **Quadro 1 - Levantamento socioeconômico dos entrevistados do Condomínio Habitacional Maringá**

Observa-se que a renda familiar fica entre dois e meio e quatro salários mínimos, os que trabalham como autônomos a renda fica em próximo à essa média, não sendo possível definir melhor os rendimentos. Se comparada aos rendimentos de forma bruta, das famílias dos pesquisados das comunidades rurais, (quadro 2) esses são maiores; porém o poder de compra se equipara, pois algumas famílias pagam aluguel, condomínio e têm que comprar toda a alimentação, fatos que não ocorrem nas famílias dos pesquisados das comunidades rurais. Três famílias são proprietárias dos apartamentos em que residem e três pagam aluguel. Com relação ao trabalho dos pais, observamos que mais ou menos 50% dos pais têm trabalho formal, como exemplos, professores, funcionários públicos, porém outros 50% trabalham na informalidade, promotores de eventos e representantes comerciais. Todas as famílias são no máximo de cinco pessoas. As crianças estudam em escolas públicas, sendo três no período da manhã e três à tarde. As entrevistas foram realizadas dentro do apartamento, sem interferências de terceiros, mas todos os pais deram sua opinião com relação ao tema no início ou no final da entrevista.

O modo de vida dos pesquisados do Condomínio, se comparado ao das comunidades rurais, sofre impactos diferenciados de produção, consumo e divisão de trabalho. Expressam conhecimentos sobre os novos avanços tecnológicos, sobre o consumo, principalmente os que estão relacionados aos brinquedos. Quanto ao consumo de brinquedos e de produtos eletrônicos, os fatores de: ser proprietário ou não dos apartamentos; de ter emprego formal ou informal; da religião que professam, não observamos como elementos diferenciadores entre a aquisição ou não desses tipos de brinquedos, entre os pesquisados do condomínio. Como observamos nas falas:

Criança Um: Eu vou com meu pai jogar nos computadores no salão de jogos.

Criança Cinco: Vamos ao centro, no Horto Florestal, no shopping, no cinema, sorveteria, vamos também ao 1.99, aí a gente tem a ilusão que comprou bastante.

Nas respostas sobre consumo e brincadeiras, vários respondem que brincam com jogos de computadores, com videogame. Não constroem seus brinquedos, eles os compram prontos. Portanto, estão inseridos na sociedade de consumo, e expressam desejos ainda não satisfeitos. Quando perguntados sobre quais brincadeiras ou brinquedos gostariam de ter, respondem que gostariam de ter videogame, jogar em computadores, e mais liberdade e espaços para brincadeiras, com menos regras. Com relação à divisão de trabalho, as crianças observam que os pais trabalham para a sobrevivência da família, trabalho esse inserido nas características urbanas. Tais fatores estabelecem relações sociais e de trabalho, dando algumas prerrogativas do modo de vida impostas pelos espaços urbanos e que interferem no ato de brincar.

Nas comunidades rurais, para a realização das entrevistas, conversou-se com os pais e crianças ao longo do ano; assim, na época em que começaram a realizar-se as entrevistas na região urbana, também começaram nas comunidades rurais. Os pais não fizeram nenhuma objeção, nem muitas perguntas. Só acharam um pouco estranho pesquisar brincadeiras, mas já que a pesquisadora se interessou, devia ser importante. Ao chegar, a entrevistadora foi bem recebida e sem cerimônias; as mães deixaram as crianças realizando a pesquisa e foi cuidar de suas tarefas.



Todas as crianças estudam na cidade de Nova Esperança, em escola pública, no período da tarde. Saem mais ou menos às 12 horas e voltam mais ou menos às 18 horas. O ônibus da prefeitura passa e pega todas as crianças. Os pais podem escolher a escola. As crianças todas se conhecem do ônibus, que vem em direção norte do município, da Estrada Funda. As crianças moram nas comunidades, sendo assim distribuídas: cinco na Pirapitinga e uma na Vila Dossi.

A seguir os perfis das crianças serão relatados.

A criança **Sete** é do sexo feminino. Os pais são trabalhadores rurais, trabalham em sistema de parceria com sericicultura (bicho ou larvas, da seda). Foi uma entrevista tranqüila, realizada no quarto da entrevistada. Trata-se de uma criança dinâmica, pois mostrou que está sempre disposta a brincar, embora os pais sejam bem exigentes com relação a se comportar bem, isto é, não brigar, cumprir as responsabilidades pouco acima do que é exigido para uma criança de sua idade. Pela observação podemos caracterizar como trabalho infantil, pois ajuda os pais no trabalho. Brinca nos intervalos que a própria atividade permite, ou se há outra criança para brincar, é liberada de tais atividades para brincar. Extrovertida, alegre, fala bastante, é comunicativa, conhece, cria e recria brincadeiras e faz bons relacionamentos.

A criança **Oito** é do sexo masculino. Os pais são trabalhadores rurais, proprietários da terra, e trabalham com sericicultura. A entrevista foi tranqüila, na área da casa. Não é de falar muito, mas tem opinião formada sobre aquilo que fala. Não é influenciável. Afasta-se das pessoas quando estas não fazem aquilo que ele quer, mas brinca bastante. É inteligente e criativo; tem momentos de descontração, com seus cachorros e amigos. Faz as coisas do ponto de vista de criança, brinca bem sozinho. Ajuda os pais, esporadicamente nas atividades de trabalho, mas nunca no horário em que a turma se reúne, pois os pais se preocupam com a questão brincar e o incentivam a brincar com outras crianças.

A criança **Nove** é do sexo masculino – Os pais são proprietários: produzem leite. Ajuda os pais a buscar o gado, é alegre e extrovertido, falante, alegre, dinâmico, inquieto e autêntico. Não consegue guardar segredos, é espontâneo, está sempre disposto a ajudar, faz tudo que lhe pedem. Tem irmãos mais velhos casados e um que é doente e mora na casa. É filho adotivo. A entrevista foi no quintal da casa, embaixo de um pé de manga. No final da entrevista os pais também vieram e conversaram muito. A entrevista ocorreu tranqüila e produtiva. Fala do

privilégio de ter três campos de futebol, o campão ou o campo da comunidade (figura 28), os campinhos dos vizinhos N e de R.

A criança **Dez** é do sexo feminino. Os pais são trabalhadores rurais, em sistema de parceria, a atividade é a sericicultura e moram no sítio dos avós paternos. A entrevista foi realizada na área da sala, com a presença da entrevistada, do gato e dos barulhos da natureza. A mãe só chegou no final, com uma limonada. A criança estava tranqüila, porém só respondeu ao que lhe foi perguntado, não opinando, ou se estendendo sobre o assunto. Ela estuda na cidade, pega o ônibus escolar às 11h30min e retorna a casa às 18h30min. O veículo gasta em torno de 80 minutos de sua residência até a escola, todos os dias. Não tem outras crianças vizinhas. A família vive um certo isolamento social. São pessoas silenciosas, não gostam muito de falar, só respondem ao que lhes é perguntado, mas são receptivos. Os vizinhos mais próximos moram mais ou menos 1000 metros distantes, e não têm outras crianças. Na família da criança Dez as crianças não trabalham no barracão onde alimenta a larva da seda, mas têm obrigação de cuidam da casa. Dez tem um irmão menor e um primo e uma prima, das mesmas idades o que permite que brinquem juntos.

A criança **Onze** é do sexo masculino. Os familiares trabalham com sericicultura em sistema de parceria. Moraram em São Paulo e na cidade de Nova Esperança. Faz dois anos que estão trabalhando na lavoura. A mãe luta com muitas dificuldades financeira para criar os filhos, sendo cinco filhos como vemos no quadro II, trabalham na lavoura, mas não tem muitos conhecimentos no ramo da sericicultura, pois há pouco tempo desenvolve tais atividades, portanto não conseguem bons rendimentos na venda do produto. Necessitam da ajuda das crianças, para o complemento da renda, para a sobrevivência. Caracteriza-se, aqui, o trabalho infantil. Porém este trabalho não tem regularidade e as crianças podem brincar nos intervalos que a própria atividade permite. A mãe é preocupada com a ociosidade e acredita que esta é fator que contribui para os jovens se desencaminharem rumo às drogas. Recebem bolsas-escola. A entrevista foi realizada na área da cozinha, com o canto dos pássaros. No final falei com todos os membros da família. Parecem gostar do isolamento em que vivem, a as crianças são tranqüilas, apesar das dificuldades financeiras.

A mãe falou da problemática que ela enfrentava em morar na cidade com cinco filhos e da dificuldade de manter os filhos longe das drogas: “aquele pessoal

tudo fumando, eles lá no meio brincando, era muita preocupação. Depois que mudamos para cá, uma paz um sossego...”. Com relação ao comportamento de brincar de Onze diz: “Não brincam nada parado, tudo correndo, no meio do mato, na beira do rio, estas coisas. Adoram morar no sítio”.

A criança **Doze** é do sexo feminino. Os pais são proprietários de sítio, trabalham com gado de leite e de corte, a irmã mais velha estuda fora. A família de ‘Doze’ tem melhor condição financeira, se comparada às outras crianças. A entrevista foi realizada na mesa de churrasco; os cachorros estavam todos em torno e um papagaio não parava de cantar, gritar. Verificamos que os pais estão presentes o tempo todo na vida da criança, pois trabalham todos no sítio. O pai cuida do gado, a mãe faz queijos para vender, a irmã mais velha faz curso técnico de enfermagem e fica a semana toda na casa da avó, na cidade de Nova Esperança e retorna apenas no final de semana. A criança Doze se mostrou comunicativa e afirmou que gosta muito de brincar, principalmente de bonecas; brinca bem sozinha e pratica esportes. Quanto aos pais fazem restrições a brincar com os meninos, mas se preocupam com o fato da criança Doze ter companhia para brincar. Incentivam-na a ir brincar nas casas de outras crianças, e também recebem bem as outras crianças em sua casa.

Nome/ Sexo	Idade	Serie/ período	Salários	Religião	Profissão dos pais	Número de irmãos
<b>Sete</b> Feminino	10 anos 9 meses e 6 dias	Quinta/tarde	2 salários sericultur a	Católica	Agricultura	Um irmão de 15 anos
<b>Oito</b> Masculino	11 anos 5 meses 2 dias	Quinta/tarde	2 salários. Sericultur a	Católica	Agricultura	Um irmão de 21 anos.
<b>Nove</b> Masculino	11 anos 5 meses 11 dias	Quinta/tarde	2 salários Vacas de leite	Católica	Agricultura	4 irmãos/ casados/ 1 solteiro
<b>Dez</b> Feminino	11 anos 8 meses e 7 dias	Sexta/tarde	1 Sal. Meio sericultur a	Católica	Agricultura	Um irmão de 9 anos
<b>Onze</b> Masculino	10 anos 11 meses, 5 dias	Quinta/tarde	1 sal. Meio sericultur a	Sem religião	Agricultura	4 irmãos, de 15, 13, 8, 6, anos
<b>Doze</b> Feminino	10 anos 7 meses 16 dias	Quinta/tarde	3 sal. vacas de leite	Católica	Agricultura	Uma irmã de 19 anos.

Dados levantados por Maria Aparecida Alves

## Quadro 2 - Levantamento socioeconômico das crianças das comunidades rurais

Como observamos no quadro acima, com relação ao nível socioeconômico, as famílias de quatro dos pesquisados se compõem de quatro elementos em cada família, as das crianças Onze e Nove são mais numerosas. Quanto à renda familiar, fica entre um salário e meio e três salários-mínimos, porém essas famílias não pagam aluguel nem água, e a eletricidade é mais barata. Além disso, elas têm plantações e animais para o consumo na alimentação, barateando o custo da sobrevivência. Quanto à atividade econômica, quatro famílias vivem da sericultura (bicho-da-seda), as outras duas, de gado leiteiro. Todos vivem da agricultura, e o trabalho é desenvolvido por tarefas, condicionada às leis da natureza, sol, chuva, noite, dias, estações etc. Todos vêem o trabalho como forma de manter a sobrevivência e a dignidade. Cinco das seis famílias professam a fé católica, sendo ela elemento importante para a socialização nas comunidades rurais.

As entrevistas em geral foram realizadas fora da casa. Três das famílias dos pesquisados trabalham como parceiros, não são proprietários da terra em que

trabalham, e três são proprietários. Com relação à forma de adquirir os brinquedos e produtos eletrônicos, nenhuma criança refere, por exemplo, a computadores ou vídeo game, portanto, não há diferencial entre as famílias pesquisadas, proprietárias e não proprietárias de terras. As crianças pesquisadas das comunidades rurais vão à escola no mesmo ônibus da prefeitura. Apenas a criança Dez mora em bairro diferente, a Vila Dossi; e apenas a criança Onze diz não ter religião, os demais são católicos.

Todos brincam de forma semelhante. Apenas a criança Onze vive de forma mais isolada, o que agrava provavelmente é por não comungar da fé católica, fator integrador da comunidade, ou por estar há pouco tempo na comunidade. Quanto ao rendimento econômico, as famílias proprietárias de terras, têm mais móveis e possuem meios de transporte motorizados e passeiam mais, sendo que as crianças têm menos responsabilidades quanto ao trabalho doméstico e lavoura.

O modo de vida dos pesquisados das comunidades rurais; de Pirapitinga e Vila Dossi, meio rural, sofrem impactos diferenciados no modo de vida, em relação aos do Condomínio Habitacional Maringá, quanto à produção, ao consumo e à divisão do trabalho. Apesar de terem um mesmo nível de poder de compra, pelos motivos acima explicados, os pesquisados das comunidades expressam um nível de desejo baixo por brinquedos eletrônicos, por passeios no meio urbano e por jogos eletrônicos em computadores. Pode-se observar isso pela quantidade de brincadeiras que realizam, nos brinquedos que constroem, nas respostas à pergunta “Que brinquedo ou brincadeira gostaria de brincar ou ter?” No geral suas respostas são: “nada”. Todas essas respostas demonstram que o apelo da mídia e do mercado consumista não tem a mesma influência que nos pesquisados do Condomínio - meio urbano, muitas são as perguntas, por que tais fatos acontecem? Por ter menos tempo livre, para refletir sobre tais desejos?

Em relação a divisão do trabalho nas famílias é bastante diferenciada, se comparada às crianças do condomínio, pois essas crianças acompanham o dia-a-dia das tarefas dos pais, muitas vezes auxiliando-os nas mesmas, vivenciando na prática a divisão do trabalho familiar. Thompson (1982) refere-se ao trabalhador rural da era pré industrial, dizendo que esse trabalha de acordo com a tarefa, o trabalho estica e encolhe de acordo com a necessidade; não existe grande conflito entre trabalhar e passar o tempo, porém pode existir divisão de tarefas entre o agricultor e seus filhos. Esses fatores ocorrem com os pesquisados em suas famílias, pois,

mesmo que for em nível de aprendizado, todos auxiliam os pais nas tarefas do dia-a-dia e os pais acreditam, assim tem menos tempo para refletir sobre desejos não satisfeitos. Como refere Cecílio (2002), que o trabalho dignifica o homem e que se deve trabalhar desde jovem para não pegar o gosto pela ociosidade; e em geral os pais precisam da mão-de-obra das crianças para o custeio da sobrevivência. Quatro das famílias dos pesquisados estão atreladas ao mercado de casulos verdes (produto da atividade da sericicultura), fazem parte da indústria da seda, exportada para outros países, mercado externo. As duas outras famílias fazem entrega do leite, respondem ao mercado interno; todas são ligadas às atividades agroindústrias, nacionais ou internacionais. Silva (1981), discutindo a realidade do Norte do Paraná, principalmente depois de 1970, diz que aqui ocorrem movimentos sucessivos e contrários. A presença de pequenos agricultores, arrendatários e parceiros, com formas de trabalho precárias (fatores presentes no município de Nova Esperança, que contribuem de forma positiva para a ocupação e permanência da população no campo, portanto também das famílias dos pesquisados) e a concentração de terras, a mecanização e a dinâmica dos complexos agroindustriais (fatores que ocorrem no município de Maringá) fazem com que a agricultura se torne um ramo da própria indústria. Assim percebemos que a presença da agroindústria interfere na vida de toda a população. Todos esses fatores estabelecem relações sociais e dão algumas prerrogativas do modo de vida, impostas pelo espaço de residência e de trabalho.

Na metodologia utilizamos a entrevista semi-estruturada, essas foram transcritas na íntegra, realizados os recortes, agrupando as respostas em sete itens: lugares ou espaços, tipos e socializações das brincadeiras, relação com os eletrônicos, brincadeiras com deslocamentos, limites para exercer o direito de brincar, participação na comunidade.

### **O lugar, o espaço e as brincadeiras**

Neste item fizemos análises quantitativa, com os quadros 3 e 4 a qualitativa, utilizando-se do discurso oral dos pesquisados e redigimos uma breve explicação de como se realizam as brincadeiras, tendo como objetivo mostrar o espaço que elas

necessitam para sua realização e expositiva, exemplificando imagens do ato de brincar.

Lugares Urbanos	Lugares Rurais
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Em frente, ao lado, atrás dos blocos residenciais;</li> <li>• Nas garagens;</li> <li>• No gramado ao lado dos blocos;</li> <li>• Na quadra de areia, no parque;</li> <li>• No lugar dos varais;</li> <li>• Nas beiras dos blocos;</li> <li>• A quadra da escola;</li> <li>• A quadra da Universidade Estadual de Maringá;</li> <li>• Os salões das igrejas;</li> <li>• Os pátios das escolas;</li> <li>• A rua da casa das avós;</li> <li>• A rua enquanto esperam o ônibus;</li> <li>• Dentro dos apartamentos;</li> <li>• No pesqueiro;</li> <li>• No clube;</li> <li>• Na sala de aula;</li> <li>• Na casa de jogos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Embaixo do pé da árvore de sete copas;</li> <li>• Na estrada;</li> <li>• Embaixo e em cima das árvores;</li> <li>• No salão e em frente do salão;</li> <li>• Em frente, dentro da casa; no quarto;</li> <li>• Nas áreas no entorno das casas;</li> <li>• No terreiro, quintal;</li> <li>• Na casinha de brincar;</li> <li>• Na granja velha;</li> <li>• Na grama, no barranco;</li> <li>• Perto do barracão;</li> <li>• No meio das amoras;</li> <li>• Nos campos de futebol da comunidade;</li> <li>• Na escola desativada da comunidade;</li> <li>• Na sala de aula e nos pátios das escolas;</li> <li>• Na estrada ou ruas, enquanto esperam o ônibus escolar;</li> <li>• Na mata e rios</li> <li>• Casa de vizinhos, parentes, avós;</li> <li>• Quadra das escolas e ginásio de esporte.</li> </ul>

### Quadro 3 - Lugares de uso para as brincadeiras no meio urbano e rural

#### A - Condomínio Urbano

Os lugares das brincadeiras dentro do condomínio se situam em frente (Foto: 06), ao lado, atrás (Foto: 09), dos blocos residenciais, nas garagens (Foto: 08), no gramado ao lado dos blocos, na quadra de areia (Foto: 04, 05), no parque (Foto: 07), no lugar dos varais, nas beiras dos blocos, como se pode observar no Croqui 01, e nas fotos. A estrutura física do condomínio, em grande parte é ocupada pelos prédios e as garagens. Os espaços entre os prédios são jardins de embelezamentos (Foto: 14). O lado, que fica próximo ao ribeirão, e ao fundo do condomínio que faz margem com a Universidade Estadual de Maringá, existe muitas árvores, que proporcionam sombra, lugares que poderiam ser ocupados para realização das brincadeiras, porém as crianças referiram pouco a esses espaços, mas por meio de observações, constatou-se que são utilizados, ainda que não valorizados.

Outros espaços citados seriam a quadra da escola, a quadra da Universidade Estadual de Maringá (Foto: 13) os salões das igrejas, os pátios das

escolas, a rua da casa das avós, a rua enquanto esperam o ônibus (Foto: 11), dentro dos apartamentos, o quarto, pesqueiro, clube, sala de aula, casa de jogos.

Como podemos observar pelo croqui urbano, os 36.442 metros quadrados de área são ocupados com 15 blocos, porém há espaços entre os prédios que são áreas verdes, jardins que embelezam o condomínio e não são destinados às brincadeiras, como se pode observar (Foto: 14). Os espaços na frente dos prédios são destinados às garagens dos carros dos moradores (Foto: 08). Todos os espaços são regulamentados por leis; para o uso do espaço e expressa nas placas como observa-se nas (Foto: 09,14). Os espaços que são de uso para a ação de brincar de crianças acima de dez anos são: a quadra de areia, (Foto: 04, 05) o espaço entre os blocos e as garagens (Foto: 07) e o clube social para as festas; porém as crianças utilizam vários outros espaços - nas garagens, no meio dos carros, ao lado dos prédios, mas com o olhar controlador dos porteiros, que mantém uma dupla tarefa: o controle dos que entram e saem e o cumprimento das normas internas do condomínio, como se confirma nas palavras das crianças:

Criança Quatro: No campinho, (quadra de areia) só que quando os grande deixam, porque se eles estão lá, eles jogam a bola em nós, e no parque, os porteiros reclamam, e tiram a bola de nós, igual o que aconteceu hoje, como você viu.

Criança Três: No quarto, no estacionamento, no gramado ao lado do prédio, no lugar do varal, na casa da S. no clube, quando a minha mãe leva.

Criança Um: Dentro nos blocos, porque brinco sempre aqui dentro, quando saio é só na casa do meu amigo, no parque, na quadra, na frente dos blocos, dentro do apartamento, no estacionamento.

Como podemos observar, quanto ao lugar das brincadeiras, a palavras que mais aparece é: dentro. Na quadra o espaço é sempre delimitado, diferentemente das comunidades rurais, em que as referências mais citadas são “embaixo de”, “na frente de”, “na estrada”. A percepção que aparece é de espaços abertos. Como vemos em Vinha, Alves e Biaggi (2002), a noção de espaço, para a memória de brincadeiras, para pessoas que viveram suas infâncias nos anos 1930, não era delimitada, a percepção era de espaços abertos e em grupos. A brincadeira de hoje, principalmente do Condomínio, é delimitada por lugar, regras de uso do espaço, tempo, tipo de brincadeira; as brincadeiras com movimento são as mais perseguidas,



e controladas. Porém, as fotos a seguir mostram que as crianças continuam lutando, e procurando espaços para exercitar o ato de brincar, principalmente os com movimentos corporais, que exigem espaços mais amplos.

**FOTOS URBANAS DOS LUGARES DAS BRINCADEIRAS<sup>2</sup>****FOTO 4 –Quadra de areia no condomínio (brincadeiras com bola)****FOTO 5 - Quadra de areia no condomínio (brincadeiras na quadra)**

---

<sup>2</sup> Fotos são apenas exemplos da realidade urbana, e não das crianças entrevistadas





**FOTO 6 - Em frente aos blocos no condomínio (adolescentes conversando)**



**FOTO 7 - Parque infantil do condomínio (brinquedo sobe e desce)**



**FOTO 8 - Entre o bloco e a garagem (criança andando de bicicleta)**



**FOTO 9 - No fundo do bloco (criança andando de bicicleta)**





**FOTO 10 – Rua ao lado do condomínio (crianças andando de patins)**



**FOTO 11 - No entorno do Estádio Willie Davids (crianças brincam em barranco, na saída da escola, enquanto esperam o ônibus).**





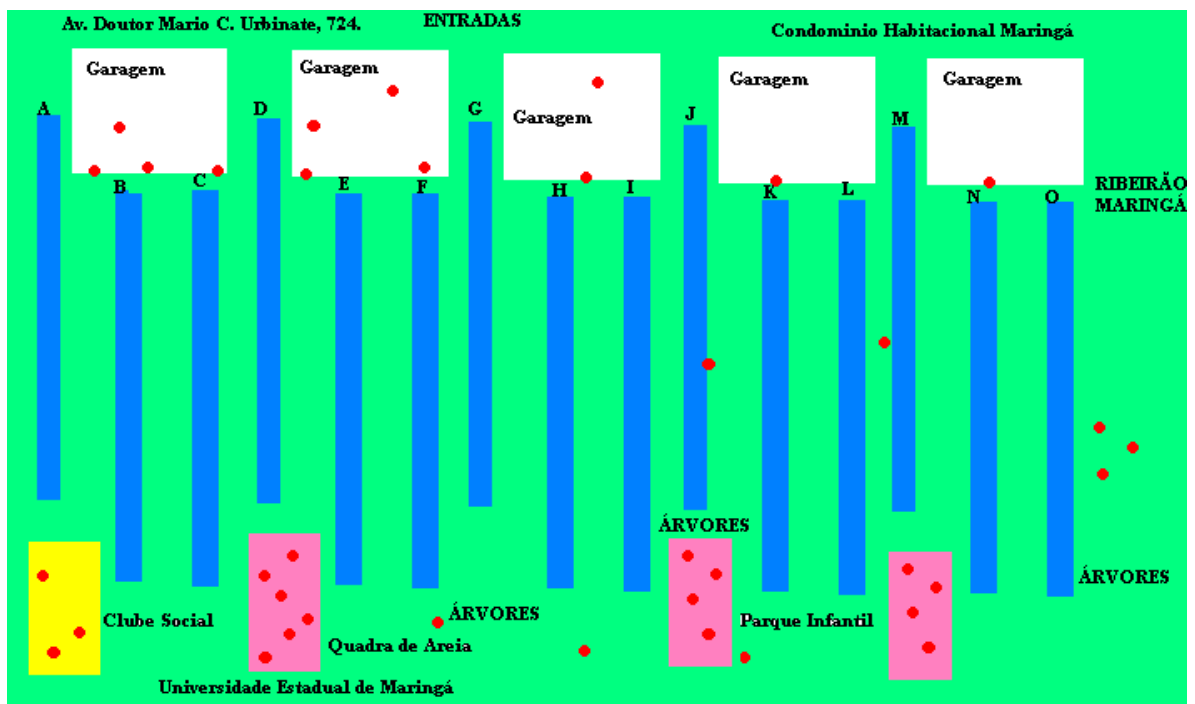
**FOTO 12 - No entorno do Estádio Willie Davids (crianças brincam com skate e patins).**



**FOTO 13 - Quadra da Universidade ( crianças praticando esportes)**



FOTO 14 - Jardins entre os blocos



● Lugares de Brincadeiras

CROQUI 1- Condomínio (Lugares das Brincadeiras)

## **B - Comunidades rurais**

Neste item abordaremos os lugares das brincadeiras no entorno das residências:

As brincadeiras se desenvolvem embaixo do pé de sete copas; na estrada, (Foto: 21) embaixo e em cima das árvores (Foto: 16, 19) no salão e em frente do salão (Foto, 23); em frente das casas (Foto: 15), dentro de casa; no quarto; nas áreas da casa; no terreiro, quintal, (Fotos: 16,18,19) casinha de brincar (Foto: 17), na granja velha, na grama ou campinho (Foto: 20); perto do barracão, no meio das amoras (plantação que é a alimentação das larvas do bicho-da-seda), nos campos de futebol da comunidade: no campão (Foto: 22), no campo de N. no campo de R., no campo da escola desativada, como se pode observar no (Croqui rural: 02). Nas comunidades existem bastante, espaços, no entorno das residências, no salão comunitário, estrada, campos, como também, espaços ocupados pelas plantações, de frutas, amoras, mandioca, pastagens. Ao fundo das propriedades, passam os ribeirões, cercados pela mata ciliar.

Fora do entorno da residência as brincadeiras se desenvolvem nas calçadas da rua; enquanto esperam o ônibus, para voltar da escola para casa; na casa de parentes; nas festas e nas rezas, na capela da comunidade; no mato; no rio; na casa da avó; na represa; no rio; em frente à escola; nas casas das pessoas quando há novena; no ginásio de esporte; no pátio da escola (Foto: 23, 24); na quadra da escola em que estudam e na sala de aula.

Como se pode constatar no croqui rural, são vários os lugares onde se realizam as brincadeiras, com distâncias razoáveis a percorrer. Na comunidade de Pirapitinga, por exemplo, a escola desativada se encontra no quilômetro seis, e o campo de R, no quilômetro dez. Cinco dos pesquisados residem nesse intervalo e aí brincam. Não é diferente a dinâmica da pesquisada da Vila Dossi. Os lugares mais utilizados são o entorno das casas, a estrada, as árvores, em frente ao centro comunitário. Também brincam dentro de casa; porém, a maior parte do tempo brincam fora da casa. Brincam ainda no rio, no mato, na casa de parentes. Para realizar brincadeiras com outras crianças que não sejam os vizinhos, primos e irmãos, é necessário reunir-se em outros lugares, como os campos de futebol, o



centro comunitário, a escola desativada, a escola em que estudam na cidade de Nova Esperança. Como podemos observar nas palavras da:

Criança Nove: Na minha casa, nas casas de Maria Alba e Mara, em baixo do pé de árvore sete capota, em cima e em baixo dos pés de manga, na granja velha, lá pros fundos, correndo no meio das amoras, no rio, na represa, no mato, nos campos de futebol: campão, campo do N., campo do R... campo da escola, quadras da escola, na calçadas, na estrada, em quanto esperam o ônibus, na casa de parentes, na rua; e nas palavras da criança

Criança Dez: Aqui, dentro e fora da casa, no quintal, terreiro aí na frente, na escola, hora do recreio, nas festas e nas rezas, na capela da comunidade, no mato, no rio, na casa da outra avó.

Segundo o depoimento das crianças, acima observamos a variedade de lugares e confirmamos por meio das fotos a seguir.

**FOTOS RURAIS DOS LUGARES DAS BRINCADEIRAS<sup>3</sup>****FOTO 15 - Frente de uma residência rural (pega-pega)****FOTO 16 - No quintal de uma residência rural (pega-pega na árvore)**

---

<sup>3</sup> Fotos são apenas exemplos da realidade rural e não das crianças entrevistadas.



**FOTO 17 - Casa especial para brincadeira (casinha)**



**FOTO 18 - Quintal de uma residência (pega-pega nos tocos)**





**FOTO 19 - Em baixo de arvores ( brincar na terra)**



**FOTO 20 - Campinho de uma casa ( brincadeira com bola)**



**FOTO 21 - Estrada ( brincadeira com bola)**



**FOTO 22 - Campo da comunidade, durante partida de futebol (brincadeiras com galhos de arvores)**





**FOTO 23 - Salão comunitário (brincadeiras juntamente com adultos)**



**FOTO 24 - Escola na cidade de Nova Esperança (brincadeira lenço atrás)**



<b>Traços culturais</b>	
<b>Urbanos: tradicional ou derivações</b>	<b>Rural: tradicional ou derivações</b>
<p>Pega-pega, esconde-esconde, barata, barata-no-ar, policia e ladrão, queimada, salva, bolinha de gude, bets ou taco, boneca, teatrinho.</p> <p>Jogos de mesa ou tabuleiro: xadrez, damas, dominó, baralho.</p>	<p>Pega-pega, barata, alerta, boneca, barata-bola, salva esconde-esconde e esconde-esconde no escuro. agacha-agacha, gato-rato, menino pega menina, morto-vivo, careca-cabeludo, duro-mole, casinha dentro das casas e nas árvores, bolinha de gude, bets, amarelinha, pipa, lenço atrás, pula corda, peteca, queimada, desenhar na areia, teatrinho de varetas, Deus e o anjo.</p> <p>Jogos de mesa: trilha, dama, jogo da velha, baralho.</p>
<b>Urbanos: Contemporâneos</b>	<b>Rural: Contemporâneos</b>
<p>Brincadeiras particulares desse grupo: massinha de biscuit, elástico, stop, escolinha, fazer bijuterias, parquinho, carrinhos, andar de bicicleta, bambolês, skat, patins, patinetes, fazer roupa de barbie, desenhos, ursinhos de pelúcia.</p> <p>Eletrônicos: computadores e vídeo game.</p> <p>Jogos de mesa: jogo-da-velha, bingo, escrever certo, pega-varetas, lego, clube globinho.</p> <p>Futebol, vôlei, basquete, handebol, futsal, futebol na rua, queimada na rua.</p> <p>Confecção de brinquedos: pista para brincar com carrinhos e bonecos de super-heróis bisqui, bijuteria, roupas para Barbie.</p> <p>Brincadeiras com a natureza e animais: em cima da árvore no parque ou (em época de férias e ou quando viajam).</p>	<p>Brincadeiras particulares desse grupo: três espião demais, brincar de trator, escorregar no barranco com a almofada na grama, fazer os balanços e balançar neles, carrinhos de rolimã, escolinha, bambolês, competição com bicicleta, brincar de imaginação, vídeo game imaginário, stop, subir nos telhados, de carrinhos, boneca barbie.</p> <p>Eletrônicos: helicóptero eletrônico, minigame; vídeo game, computador e patins têm contato esporadicamente.</p> <p>Jogos de mesa: bingo, pega-vareta, ludo, resta-um.</p> <p>Futebol, handebol, basquete, vôlei, queimada.</p> <p>Confecção de brinquedos: arapucas, estilingues, varas para pesca, carrinhos de rolimã, roupas de bonecas, peças de argilas, balanços, vídeo game de caixa de papelão, jangada de bambu, pipas.</p> <p>Brincadeiras com na natureza e com animais: nadar na represa e rio, pescar, cavar a terra, andar na mata, á cavalo e de bezerro, pegar galinhas com arapuca, caçar passarinho, conversar com o papagaio.</p>

**Quadro 4 - Dados Comparativos dos Tipos de Brincadeiras - Meio Urbano – Condomínio Habitacional Maringá e Meio Rural Comunidades de Pirapitinga e Vila Dossi.**

**Descrições das brincadeiras**

A descrições dos tipos de brincadeira, do **Condomínio** e das **comunidades rurais** seguem a seqüência dos relatos: nomes conhecidos; traços culturais (tradicionais e suas variações e contemporâneo) ou ainda, os esportes, jogos de mesa ou tabuleiro, brincadeiras na natureza e com animais. Observa-se a necessidade de espaços físicos.



Os traços culturais tradicionais das brincadeiras ou suas variações, vem sendo brincado durante muitas décadas e foram preservados, através de muitas gerações, pela oralidade.

Os traços contemporâneos referem-se a brincadeiras, que estão ligados á modernidade, em alguns casos até ao modismo de uma época. Não sabemos se irá permanecer, ou desaparecerá em breve.

Porém, não é simples separar brincadeiras tradicionais das brincadeiras contemporâneas, pois as brincadeiras, contemporâneas, às vezes estão impregnadas de atos das brincadeiras tradicionais, porém, estão transformadas, não sendo tarefa simples, classificá-las como tradicionais ou contemporâneas.

As brincadeiras com traços tradicionais:

Nome: Pega-pega.

Traço cultural: tradicional.

Numero de participante: mais de duas pessoas, um grupo maior é mais divertido.

Material: espaço para correr, de preferência livre e sem obstáculos.

Regras ou formas populares de brincar: essas regras foram descritas pelos próprios pesquisados. Uma das crianças participantes é escolhida como pegador, e precisa correr atrás dos outros até tocar e uma parte do corpo, e os demais devem correr para não ser pegos; quando a criança que é o pegador consegue tocar em outra criança, este passa a ser o pegador. Existem outras variações, descrição encontrada em ( KISCHIMOTO, 2005) e (Fotos: 15, 18).

Nome: esconde-esconde.

Traço cultural: tradicional.

Número de participante: no mínimo dois, mas com número maior é mais divertido.

Material: espaço precisa-se de bastante espaço e de lugares para se esconder.

Regras ou forma de brincar: um dos participantes fecha os olhos enquanto os outros se escondem, depois de algum tempo, o participante que ficou com os olhos fechados, irá procurar os outros, ao encontrar fala o nome, e assim procede

até encontrar todos; essa brincadeira deu origem á muitas outras. Em (MANFREDINI, 2001, p.129), encontra-se regras e figura da brincadeira.

Nome: Barata.

Traço cultural: variação brincadeiras tradicionais, pega-pega.

Numero de participante: no mínimo dois, mas com número maior é mais divertido.

Material: espaço para correr de preferência livre e sem obstáculos.

Regras ou formas populares de brincar: é uma variação do pega-pega, mas agora o pegador está com a “barata”, e tem que passa-la á um outro integrante do grupo, para que isso ocorra é necessário, que o pegador, toque em alguma parte do corpo, e depois saia correndo, para não ser pego.

Nome: barata-no-ar.

Participantes: Brinca-se em grupo.

Traço cultural: variação brincadeiras tradicionais, como o pega-pega.

Material: precisa de espaços, com lugares para subir, bancos, tocos de arvores.

Forma de populares de brincar: é uma variação da barata, só que agora quem está em cima de alguma coisa; bancos, tocos, por exemplo - não pode ser pego.

Nome: Bolinha de gude.

Traço cultural: tradicional.

Participantes: no mínimo duas pessoas.

Material: bolinhas de gude e espaço onde se possam fazer buracos no chão.

Regras ou formas de brincar: os grupos envolvidos na brincadeira devem elaborar as regras, que será valida para aquele jogo. Usando-se bolinhas de vidro, conhecidas como bolinha de gude, existem vários formas de jogar, e com várias regras; porém, em todas tem que haver as bolinhas apropriadas e os buracos no chão. A brincadeira é jogar as bolinhas, para que elas entrem no buraco, depois jogar rumo as bolinhas dos outros companheiros e acertar. Aquele que tocar na bolinha do outro, marca ponto. Ganha o jogo quem acumula mais pontos. O número de pontos é elaborado no inicio do jogo, quando se decidem as regras. Joga-se no

coletivo, precisa-se de algum espaço, lugar que possa-se fazer buracos. (MANFREDINI, 2001. p. 167).

Nome: Salva é uma junção do pega-pega, com esconde-esconde.

Traço cultural: derivação de brincadeiras tradicionais, pega-pega, com esconde-esconde.

Participantes: em grupo.

Material: espaço com lugares estratégicos para se esconder.

Regras ou formas de brincar, relatadas pelas crianças pesquisadas: uma criança do grupo é escolhida para procurar os outros que se esconderão, as outras crianças que estão escondidos. Os que são encontrados em seus esconderijos ficam a espera dos que estão escondidos para vir salvá-los, sem que o pegador o veja. Outra variação é inversa, as crianças que são pegadas, juntam-se à criança que é pegador e pegam os outros.

Nome: Bets ou tacos.

Traço cultural: tradicional.

Participantes: duas duplas ou quatro pessoas, mas pode ser equipes.

Material: espaços amplos, tacos, bola pequena e um alvo (lata ou pino).

Regras ou forma de jogar: um deve defender o alvo ao seu lado, com o taco, não deixando a bola enviada pelo adversário atingir o alvo, derrubando-o. Além de defender o alvo com o taco, deverá bater na bola de maneira firme e forte, para a bola ir longe, assim os jogadores poder marcar pontos, enquanto a outra equipe vá buscar a bola. Os pontos são marcados, por cada vez que ir até o lugar que está o pino da outra equipe e voltar até seu lugar. Outras informações sobre essa brincadeira ( KISCHIMOTO, 2005).

Nome: Boneca: as meninas brincam com bonecas, ou Barbie (todas são compradas e Barbie é uma marca de boneca).

Traço cultural: tradicional, mas as bonecas modernas dão traços de modernidade, acompanhando os traços culturais do consumismo de hoje.

Participantes: Sozinhas ou em grupos.

Materiais: bonecas e muitas vezes acompanha objetos complementares, que em geral fazem parte de uma casa.

Regras ou formas de brincar: conhecida por transmissão oral, fazendo parte do saber popular. Em geral são as meninas que brincam, ou os meninos, quando são bastante pequenos em geral brincam juntamente com casinha, imitam as mães nos cuidados da casa (Foto: 17) e dos filhos. Podem ser realizadas em pequenos espaços, dentro do quarto, casas, apartamentos.

Nome: polícia-e-ladrão.

Traço cultural: variação de brincadeira tradicional, pega-pega.

Participantes: em grupo.

Material: espaço com esconderijos estratégicos.

Regras ou formas de brincar, passado pelas próprias crianças pesquisadas. É uma variação do pega-pega, só que nessa brincadeira, os pegadores, assumem papéis de policiais, os que e os que vão ser pegos serão os ladrões.

Nome: amarelinha.

Traço cultural: tradicional.

Participante: no mínimo dois.

Material: gráfico traçado no chão, um objeto para jogar, pedra, ou pedaço de madeira etc. Não é necessário muito espaço para realização dessa brincadeira.

Forma de jogar, regras: existem muitas variações quanto a quantidades de células a serem desenhadas, puladas, quanto à forma, regras; porém os desenhos são feitos no chão, em quadros, com números crescentes, usa-se sempre um objeto para lançar, devendo acertar os quadros. Às vezes pula-se com uma perna só, outras vezes com as duas. É vencedor quem cumprir todas as regras em primeiro lugar. Algumas dessas regras estão descritas em (MANFREDINI, 2001, p.134).

Nome: pular corda.

Traço cultural: tradicional.

Participantes: individual ou em grupo.

Material: corda.

Forma de brincar: quando se brinca em grupo, deve-se ter uma corda longa, duas pessoas batem no chão e outra, ou outras, pulam. A brincadeira pode ser individual, a própria pessoa gira a corda bate no chão e pula. Há várias formas de

brincar. Podem ser realizadas em pequenos espaços, quintais de casas, de escolas. Essa brincadeira é de domínio público e as regras vem sendo passada de forma oral.

Nome: pipa, conhecida, como papagaio, quadrado.

Traço cultural: tradicional.

Participante: individualizado, mas pode-se estar em grupo também.

Material: bambu, papel, cola, linha, objeto para enrolar a linha.

Forma de brincar: fazer a pipa, requer um aprendizado, com adulto, ou outra criança que já conhece a arte de fazê-la. Portanto, podem ser construídas pelas crianças, outras vezes compro-as prontas. Precisa-se de espaços amplos para empiná-las. Alguns cuidados com relação às pipas são encontradas em (MANFREDINI, 2001, p. 137 e Foto: 25).

Nome: lenço atrás.

Traço cultural: tradicional.

Participantes: grupo.

Material: espaço adequado e lenço.

Forma de brincar: as pessoas ficam todas em roda, alguém pega um lenço e corre por fora da roda e deixa o lenço atrás de um dos participantes da brincadeira. Falando: corre cotia na casa da tia {...}. Estes devem estar atento e pegar rápido o lenço e correr no lugar do outro; a pessoa que estava correndo deve sentar-se no lugar daquele que se levantou. Se a pessoa não estiver atenta, outra pode pegar o lenço e sair correndo. Em outras regiões é conhecido como ovo-choco.(Foto: 24) e em (MANFREDINI, 2001. p 151).

Nome: gato-e-rato.

Traço cultural: derivação do tradicional pega-pega.

Participante: no mínimo dois, sendo mais divertido brincar em grupo.

Material: espaço com esconderijos estratégicos.

Forma de brincar: variação do pega-pega, só que com personagens, uma criança é o gato e outra é o rato, quem é o gato é o pegador, quem são os ratos é quem deve fugir.

Nome: menino pega menina.

Traço cultural: derivação do tradicional pega-pega.

Participante: no mínimo dois, sendo mais divertido brincar em grupo.

Material: espaços amplos.

Forma de brincar: variação do pega-pega tradicional, só que entra a questão de gênero, feminino e masculino.

Nome: esconde-esconde no escuro.

Traço cultural: derivação do tradicional esconde-esconde.

Participante: no mínimo dois, sendo mais divertido brincar em grupo.

Material: espaço com esconderijos estratégicos.

Forma de brincar: variação do esconde-esconde, só que à noite, em lugares que não tenham luz elétrica.

Nome: barata-bola.

Traço cultural: derivação do tradicional pega-pega.

Participante: no mínimo dois, sendo mais divertido brincar em grupo.

Material: espaços amplos e bola.

Forma de brincar: variação do pega-pega, só que com o nome de barata e o toque é com a bola e não com as mãos, descrição da criança Onze.

Nome: barata no ar.

Traço cultural: derivação do tradicional pega-pega.

Participante: no mínimo dois, sendo mais divertido brincar em grupo.

Material: espaço amplos e lugares para subir, tocos, bancos etc.

Barata no ar: variação do pega-pega, só que com o nome de barata e quem estiver em cima de algum lugar não pode ser pego.

Nome: agacha-agacha.

Traço cultural: derivação do tradicional pega-pega.

Participante: no mínimo dois, sendo mais divertido brincar em grupo.

Material: espaço não precisa ser amplo.

Forma de brincar: é pega-pega, só que antes de sair correndo, deve-se agachar, para não ser pego. Descrito em (MANFREDINI, 2001, p.148).

Nome: Casinha em cima e em baixo das árvores.

Traço cultural: derivação da tradicional casinha.

Participante: sozinha, mas é mais divertido brincar em grupo.

Material: árvores e bonecas.

Forma de brincar: semelhante à casinha tradicional, mas, em cima de árvores. Precisa-se de uma árvore, com galhos dispostos de forma que seja fácil, subir e descer dessa. (Foto: 16).

Nome: morto vivo

Traço cultural: derivação da tradicional siga o mestre ou boca de forno, descrito em (MANFREDINI, 2001, p.128).

Participante: em grupo.

Material: espaço não precisa ser amplo.

Forma de brincar: uma pessoa fica na frente, como o mestre, diz: "morto" e todos devem se abaixar "vivo" todos devem se levantar, e vai falando mais rápido e alternadamente. Os que erram saem, e é ganhador o último que fica. Existem outras variações.

Nome: careca-cabeludo.

Traço cultural: derivação do tradicional siga o mestre ou boca de forno, descrito em (MANFREDINI, 2001, p. 128).

Participante: em grupo.

Material: espaço não precisa ser amplo.

Forma de brincar: uma criança é escolhida para ser o orientador ou o mestre, fica à frente do grupo, com a mão na cabeça. Quando diz "careca", a mão continua na cabeça; quando diz "cabeludo", tira-se a mão da cabeça. A fala se dá de forma aleatória. O grupo deve acompanhá-lo. Quem erra sai, é vencedor quem fica por último. Existem outras variações.

Nome: duro-mole.

Traço cultural: derivação do tradicional faça o que o mestre mandar ou boca do forno.

Participante: em grupo.

Material: espaço não precisa ser amplo.

Forma de brincar: uma pessoa é escolhida como mestre e fala “duro”, todos devem estar em pé; quando fala “mole”, deve-se estar agachado. O termo é utilizado de forma aleatória para enganar os participantes. Quem não acompanha a fala, erra e sai do jogo, é vencedor quem consegue ficar por último.

Nome: alerta.

Traço cultural: derivação do tradicional pega-pega.

Participante: em grupo.

Material: espaço amplo e bola.

Forma de brincar: descrito pelas próprias crianças pesquisadas; uma criança é escolhida para jogar a bola, os outros participantes da brincadeira se juntam e escolhem o nome de uma fruta para si. O que está com a bola fala o nome de uma fruta; quem for essa fruta pega a bola e grita “alerta” dá três passos e joga a bola em quem está mais próximo. Este fala outra fruta e continuam a brincadeira.

Nome: peteca.

Traço cultural: tradicional.

Participantes: individual ou em grupos.

Material: palha de milho e penas.

Como brincar: várias crianças em roda, vai atirando a peteca, para alguém da roda, aquele que deixar cair vai para o centro da roda. Regras descritas em: (MANFREDINI, 2001, p. 150).

Nome: queimada na rua ou estrada.

Traço cultural: tradicional.

Participantes: duas equipes.

Material: rua ou estrada e bola.

Regras: Bastante complexas, podendo ser entendida em (MANFREDINI, 2001, p.139 e KISCHIMOTO, 2005).

Nome: teatrinho.

Traço cultural: variação do tradicional teatro.

Participantes: em grupos.

Materiais: Uma história.



Formas de realizar: em festas de aniversários Três. “representamos algum tipo de história, para o público presente”

Nome: teatro-de-varetas.

Traço cultural: derivação da tradição do teatro.

Participantes: em grupo.

Materiais: papéis coloridos, varetas.

Como brincar: pegam-se as varetas, fazem-se os desenhos e colam-se os personagens. Escolhe-se um texto. Em geral tem bastante personagem e até platéia, é realizada no centro comunitário da comunidade de Pirapitinga.

Nome: pegar as galinhas.

Traço cultural: derivação da caça tradicional de animais.

Participantes: as famílias.

Materiais: caixa, arapucas, fios.

Como fazer: pega-se uma caixa, ou uma arapuca e com um fio grande e fica esperando; quando eles entram embaixo eu solta-se a caixa e pega-se a galinha”.  
Descrito pela criança Oito.

Brincadeiras contemporâneas.

Nome: Bambolê.

Traço cultural: contemporâneo.

Material: aro de plástico ou nylon.

Participante: individual.

Forma de brincar: equilibrar o aro na cintura, através de movimentos coordenados.(MANFREDINI, 2001, p. 166).

Nome: Deus-e-o-anjo.

Traço cultural: contemporâneo.

Participante: grupo.

Material: espaço precisa ser amplo.

Forma de brincar: uma pessoa fica de braços abertos é o Deus, vem uma outra pessoa por trás o anjo, diz: toque-toque.

- O Deus fala: quem é?

- É o anjo.
- O que quer?
- Fita.
- Que cor? Então, por exemplo, fala azul, a pessoa que é azul sai correndo e o anjo tenta pegar. Variação do pega-pega, portanto precisa-se de espaços amplos. Descrito pela criança Sete.

Nome: elástico.

Traço cultural: contemporâneo.

Participantes: três.

Material: elástico de mais ou menos dois metros e espaços pequenos, pátio de escola, dentro das casas, centros comunitários.

Regras ou formas de brincar, passada pelas próprias crianças pesquisadas. Brincadeira realizada em grupo de três pessoas; com um elástico com mais ou menos dois metros amarram-se as pontas, coloca-se em torno dos tornozelos das duas pessoas, e uma terceira tem que pular o elástico. Vai-se aumentando o grau de dificuldade, subindo o elástico. Sai do jogo quem não conseguir pular, aí entra outro do grupo. Tem outras variações e regras. Podem ser realizadas em pequenos espaços. Descrito pelas crianças pesquisadas do condomínio.

Nome: stop.

Traço cultural: contemporâneo.

Participantes: em grupo.

Material: papel e canetas ou lápis.

Regras: brincadeira educativa, cuja regra o grupo deve elaborar, pois se constitui de escrever nomes de certos objetos, com certa letra, valendo pontos. Quem mais completar a lista, fala em voz alta stop. Ganha o jogo quem fizer mais pontos. Descrito em (KISCHIMOTO, 2005).

Nome: escolinha.

Traço cultural: contemporâneo.

Participantes: grupo.

Formas de brincar: relato feito pelos pesquisados, Três, Seis do condomínio e de Sete e Oito das comunidades rurais. “Pegamos lápis, cadernos, papéis,

juntamos a turma e escolhe-se alguém para ser a professora. Desenha-se e escreve-se na areia e no papel”.

Nome: futebol na rua.

Traço cultural: contemporâneo.

Participantes: grupos.

Material: rua e bola.

Regras: seque algumas regras do esporte, mas é adaptado á aquele grupo.

Brincadeira: patins.

Traço cultural: contemporâneo/modismo.

Participante: uma pessoa.

Material: lugar para essa pratica e patins.

Regras: se equilibrar e andar, cumprindo as regras do lugar em que se está utilizando para brincar, rua, condomínio, espaço próprio para esta pratica. (Foto: 10, 12).

Nome: confecção de pista para brincar de carrinho de corrida.

Traço cultural: própria do grupo do condomínio.

Material: objeto encontrado no lugar das brincadeiras ou objetos dispensados pelas mães no uso da casa.

Participantes: sozinhos ou em grupos.

Forma de fazer: a criança Um relata a brincadeira.

“Pega-se galhos e sementes das árvores, para brincar de pista de corrida, eu faço assim: pego gravetos e faço buraquinhos e brinco; na garagem. fazemos uma pista de corrida no chão e brincamos com hominhos e carrinhos com gravetos”.

Especificas do grupo ou modismo

Nome: massinha de biscuit.

Traço cultural: contemporâneo, modismo.

Participante: uma ou mais pessoas.

Material: amido cozido, com formula especifica.

Formas de fazer: a criança Cinco é que relata: pega-se uma massa de amido cozido, modela-se e faz vários tipos e formas de objetos, depois vende-se”.

Nome: fazer bijuterias.

Traço cultural: contemporâneo, modismo.

Participante: uma ou mais pessoas.

Materiais: massas de biscuit, miçangas e outros artefatos encontrado á venda no mercado.

Formas de fazer, com as massas de biscuit, ou com miçangas, ou outros artefatos, vai juntando de várias formas e fazem-se as bijuterias, depois vende.

Brincadeiras com eletrônicos

Nome: Vídeo Game, jogos de computadores e mini-game.

Traço cultural: contemporâneo/ modismo.

Participantes: sozinho ou em dois.

Materiais: vídeo game, computador, jogos com suas fases.

Nome: três espiões demais.

Traço cultural: especifica do grupo pesquisado das comunidades rurais.

Participantes: no mínimo de dois.

Materiais: um lugar estratégico para observações.

Como brincar: Subiu-se em uma árvore e com uma luneta e outros acessórios em duas bolsinhas; subi-se no pé de abacate e fica vigiando a casa do vizinho”. Descrito pela criança Sete.

Nome: treinar cachorros.

Traço cultural: específico da criança Oito.

Participantes: a família.

Material: o cachorro e objetos utilizados, como sapatos, madeiras etc

Como fazer: Pega-se um objeto e bate ao lado, do cachorro, no chão, esse grita como se estivesse apanhando, o objetivo é chamar a atenção da mãe, de Oito, que fica brava e diz que não é para bater no cachorro, mas ele nunca bate, mas o cachorro sempre grita como se batesse, Oito diz que ele e cachorro, Betoven se divertem com essa brincadeira.

Nome: competição com bicicleta.

Traço cultural: contemporâneo.

Participantes: no mínimo dois.

Material: bicicleta e espaço adequados.

Como brincar: relatos feitos pelas próprias crianças pesquisadas das comunidades; em grupo, todos de bicicletas, arrumam lugares planos e outros com morros, saem todos juntos. Quem chegar a determinado ponto, estabelecido anteriormente é o vencedor da competição.

Nomes: futebol, handebol, basquete, vôlei ( esportes, Foto: 13).

Traço cultural: contemporâneo.

Participantes: duas equipes.

Material: quadra e bola.

Regras: cada esporte tem suas regras todos esses esportes e suas regras podem ser encontradas em (COSTA, 2005).<sup>4</sup>

As brincadeiras a seguir, são jogos que se tornaram comercializáveis, portanto encontram-se no mercado de venda, com as possíveis formas de jogarem descritas, podemos dividi-los em dois grupos tradicionais: xadrez, damas, domino, baralhos, jogo da velha. Podemos encontrar mais informações sobre esses em (KISCHIMOTO, 2005).

Contemporâneos: pega-varetas, resta um encontram-se descritos em (KISCHIMOTO,2005). Os outros jogos bingo, ludo, lego, escrever certo, clube globinho, em geral vem com suas regras descritas.

Instrumentos de brincadeira e de locomoção: patins (Fotos: 10,12), skat (Foto: 12) bicicleta (Fotos: 08, 09) carrinhos de rolimã, patinete, figuras encontrada em ( MANFREDINI, 2001, p. 160 e 161).

Existem outras brincadeiras que não descrevemos, pois elas não se encaixam em regras, elas podem fazer parte dos elementos da natureza e sempre estiveram presentes na vida do homem, podem ser utilizada de varias formas e algumas por todas as idades, como é o caso da pesca, brincar com animais, ir a rios, fazer peças de argilas, jangada de bambu, balanços, nadar em rios, represas, andar em matas, andar em cavalos, brincar com bola.

---

<sup>4</sup> COSTA, LAMARTINE. Atlas do Esporte no Brasil. Ed.Shape. Rio de Janeiro. 2005.

Outras são para as crianças do mundo de hoje, como por exemplo, as brincadeiras no parquinho, com carrinhos, com bonecos de super-heróis, brincar com ursinhos de pelúcia, chutar garrafinhas de água ou refrigerantes, vazias na rua, brincar com helicóptero eletrônico.

Brincadeiras onde a imaginação é o principal elemento da atividade, no teatro.

Criança Três: Pegamos uma historia e encenamos.

Quando apenas a imaginação é a própria brincadeira; como vemos no discurso de:

Criança Sete: Imaginamos que estamos em um barquinho em alto mar.

Criança Doze: Construo um vídeo game e brinco com ele.

Criança Um: Construimos uma pista de carro de corrida.

Nesse tipo de brincadeira como afirma, Vygotsky 1984, para as crianças, mas principalmente para os adolescentes, a imaginação é brincadeira sem ação. Ainda o mesmo autor, diz que é através das brincadeiras que as crianças ensaia seus futuros papeis e valores sociais, a nós permanece indagações, se essa forma de brincar, com essas vivencias nesses espaços, lugares, em que medida influencia para essas crianças, serem adultos mais completos.

## **5 IMPACTOS SOCIOESPACIAIS NA AÇÃO DE BRINCAR**

Este trabalho teve como objetivo ampliar as discussões sobre como o ser humano, através das brincadeiras, principalmente aquelas com movimentos, convive em seu meio, como ocorre o impacto socioespaciais na ação do brincar. As reflexões ocorreram a partir do comportamento das crianças nos dias atuais: como ocupam o espaço de lazer para a realização de brincadeiras, no meio urbanizado - em um condomínio verticalizado, Conjunto Habitacional Maringá - e no meio não urbanizado - nas comunidades rurais de Pirapitinga e Vila Dossi. O estudo observou comparativamente as diferenças que apresentam entre si as duas realidades. Analisou, enfim, os impactos socioespaciais na ação de brincar, com deslocamentos corporais.

Utilizamos as ciências geográficas, principalmente quando elas tratam do humano. O espaço geográfico é produto da atividade humana, portanto, de lugar. Santos (2002) diz que a sociedade constrói e reconstrói continuamente seu “espaço”, disputando a cada instante o espaço geográfico, espaço este que dá condição para a ação e é uma estrutura de controle, um limite e um convite ao movimento. Edmund Husserl, apud (BEZZI, 1996) diz que o espaço é um conjunto de percepções vividas e estabelecidas a partir de apreensões, valorações, decisões e comportamentos coletivos; e ainda Bezzi, referenciando Fremont, diz que o espaço é a realidade vivida e mostra a identidade de um grupo, diferente dos demais lugares. Fizemos análises dos discursos orais dos pesquisados, pois, segundo Ballesteros (1992), a geografia investiga diferentes superfícies da terra, incluindo a humanidade como um dos elementos que devem ser decodificados através da linguagem. Centrado na complexidade e ambigüidade das relações entre as pessoas e os lugares, o método utilizado propôs descrever e explorar o mundo cotidiano da experiência imediata dos pesquisados. Com esse e outros pressupostos, fizemos análise e conclusão dos dados levantados nessa pesquisa, em uma população de dez a doze anos de idade. Residente no Condomínio do Conjunto Habitacional Maringá, meio urbano. Santos (1985) diz que esse meio urbano é resultante de modificações sociais, econômicas e políticas; profundamente hierarquizadas; sendo o espaço o resultado da produção, uma decorrência da história, dos processos produtivos. Discorrendo sobre ambos os meios, diz que o que diferencia o meio urbano do meio rural não é mais a

especialização funcional, mas a quantidade, a densidade e a multidimensão das relações mantidas nesses espaços. Consoni (1997), por exemplo, discute especificamente a sociedade global e o ato de brincar, e para ele a pouca interiorização dos indivíduos, a mudança do conceito de espaço e organização espacial mudam em segundos. As crianças são inundadas por imagens na maioria virtuais, que transformam o imaginário infantil e são partes inseparáveis da existência humana, e estão presentes em todas as épocas, lugares e atividades.

Então podemos dizer que a ocorrência de uma organização espacial depende da cultura do povo do lugar. Segundo Geertz (1989), essa organização se constitui através dos sistemas de signos e Mauss (1974). Falando ainda sobre a cultura, diz que esta imprime sua marca nos corpos dos indivíduos. A criança repete atos que obtiveram êxito, vistos em pessoas de sua confiança e que têm autoridade sobre ela. Discorrendo ainda sobre educação e movimento, argumenta que essa educação está cheia do que chamamos de detalhes inobservados, aos quais não tem sido dada a devida atenção. Muitas vezes, principalmente as crianças, são adestradas de maneira que dominem reflexos, inibam seus medos, selecionem pausas e movimentos. Perde-se a flexibilidade, o espaço de movimento livre, para ficar no lugar em que se é colocado, imóvel como um móvel; enfim, condicionam-se comportamentos. Para Geertz (1989) o corpo é ainda sede de signos sociais, sendo que ser homem não é ser qualquer homem, mas uma espécie particular de homem, aquele que foi se constituindo em sua cultura através da história. Seguindo essa mesma forma de pensamento, Vigotsky (1984) diz que fatores culturais, sociais, individuais, afetivos, econômicos, religiosos etc. “vão internalizando e fazendo parte do desenvolvimento da criança” (VIGOTSKY, 1984, p.8), da identidade individual e cultural.

Nesta pesquisa observou-se o impacto socioespacial na ação de “brincar”, com deslocamentos corporais, pois entendemos que a brincadeira compõe, medeia, faz parte da relação; é deslocamento do corpo e cultura, dentro de determinado espaço físico. Brougères (1995), falando sobre as brincadeiras, diz que estas não são neutras; são modificadas pelo seu tempo, pelo econômico, pelas políticas, pela ação social; que é preciso, efetivamente, romper com o mito da brincadeira natural. “A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social, e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura” (BROUGÈRES, 1995, p. 98).



Destarte, se o espaço é uma estrutura de controle, tomamos as brincadeiras com deslocamentos corporais, pois essas precisam espaços físicos e sociais para sua realização, e através da conexão entre espaço e brincadeiras, respondemos às perguntas:

**Com relação ao ato de brincar perguntamos:**

A - Onde?

B - Quais?

C – Quando, Com quem, costumam brincar?

**A - Onde costumam brincar?**

Os espaços para a ação do brincar conforme (Quadro 3), principalmente com deslocamentos corporais, no condomínio estão dispostos no entorno dos blocos, em frente, ao lado e atrás. O espaço é ocupado em sua maior parte por prédios, garagens, jardins, todos com regras de proibições de uso para as brincadeiras, porém o condomínio mantém os espaços do brincar em condições de uso, os dois parques infantis e a quadra, como também são tolerantes com relação as bicicletas.

Observamos com relação a fala dos pesquisados do condomínio, as palavras que mais aparecem são “é dentro, na quadra”. Os espaços são sempre delimitados, diferentemente dos pesquisados das comunidades, cujas referências são, em baixo de, na frente de, na estrada. A percepção que aparece é de espaços abertos. Como vemos em Vinha, Alves e Biaggi (2002), a noção de espaço para a memória de brincadeiras, para pessoas que vivenciaram suas infâncias nos anos 1930, não era delimitada, percepção era de espaços abertos e em grupos.

A brincadeira de hoje, principalmente do condomínio é delimitada por lugar, regras de uso do espaço, tempo e tipo de brincadeira. As brincadeiras deslocamentos corporais, são as mais perseguidas e controladas.

Os pais têm a preocupação de arrumar lugar - casa do pai, dos avós, tios - para seus filhos quando estão em férias, ou viajam com a família toda, como se esse lugar não fosse suficiente para as crianças brincarem. Com relação ao uso dos espaços para brincadeiras, as crianças pesquisadas do meio urbano têm mais consciência das regras que o meio impõe, da necessidade de elaboração de estratégias para conviver e às vezes burlar as regras impostas por esse meio;

reconhecem a luta que têm de travar, para a conquista do espaço e do tempo para as brincadeiras. Pode-se observar o urbano no (Croqui 1) e mapas, medidas, e fotos, as diferenças entre as duas realidades quando os temas são as formas diferenciadas de ocupações dos espaços, os espaços urbanos são repletos de obstáculos para o ato de brincar, principalmente com deslocamentos corporais, e cerceados, controlados por regras.

O onde brincar nas comunidades rurais, pode ser observado no (Quadro 3, Croqui 2, Fotos e Mapas). Os lugares mais utilizados são o entorno das casas, a estrada, as árvores, em frente ao centro comunitário, não havendo lugares, específicos, para a realização das brincadeiras, elas ocorrem em geral pelo acordo entre as crianças, naquele momento. Também referem brincar dentro de casa, porém, a maior parte do tempo brincam fora da casa. Brincam ainda no rio, no mato, na casa de vizinhos e parentes e na escola. Na comunidade de Pirapitinga, são exemplos, a escola desativada que se encontra no quilômetro seis e o campo de R, no quilômetro dez. Cinco dos pesquisados residem nesse intervalo e aí brincam. Não é diferente a dinâmica da pesquisada da Vila Dossi. Para realizar brincadeiras com outras crianças que não sejam os vizinhos, primos e irmãos, é necessário reunirem-se em outros lugares, como os campos de futebol, o centro comunitário, a escola desativada e a escola em que estudam na cidade de Nova Esperança. Com relação aos pesquisados das comunidades e as oportunidades que lhes são oferecidas, diferentemente do condomínio, a questão de espaço físico é fator positivo para a execução de brincadeiras, principalmente as com deslocamento corporal, pois residem em espaços amplos. Porém o fator distância faz com que duas das crianças pesquisadas, que vivem mais isoladas, brinquem na maior parte do tempo com elemento de dentro do grupo familiar, e os outros pesquisados brincam a maior parte do tempo com os vizinhos mais próximos.

### **B - Quais?**

A esta pergunta para as crianças pesquisadas do condomínio as respostas foram: pega-pega, esconde-esconde, salva, barata, fazer bijuterias, jogar videogame, jogos de computadores dominó, jogo de escrever certo, damas, *stop*, jogo-da-velha, bingo, clube Globinho, xadrez, lego, baralho, pegar, andar de bicicleta, *skat*, patinete, futebol, patins, vôlei, basquete, handebol, futsal, futebol na rua, queimada, hominhos (bonecos imitando os heróis de desenhos, que passam na televisão), com ursinhos de pelúcia, ir a shopping, esporadicamente, vão a rios, parques. Conforme (Quadro 4).

Podemos observar que os pesquisados do condomínio, brincam de varias brincadeiras, mas no coletivo brincam das brincadeiras mais conhecidas que se preservam ao longo de séculos, esconde-esconde, pega-pega, são brincadeiras que necessitam de grupos grandes, de espaços físicos e variedade de movimentos. Porém, nesse grupo aparecem muitas brincadeiras que se pode brincar em pequenos grupos, e dentro dos apartamentos, exemplo de dominó e jogos pedagógicos. Também aparecem os esportes e os eletrônicos que fazem parte da vida da criança. O esporte é praticado na quadra de areia do condomínio, apesar das dificuldades relatadas para o grupo da idade dos pesquisados em utilizá-la. Todos preferem usufruir essa quadra, como também é comum a prática do esporte na escola. Alguns ainda utilizam-se da quadra da Universidade Estadual de Maringá, que é muito próxima do condomínio, e dois dos pesquisados afirmam brincar na rua da avó. As brincadeiras com jogos eletrônicos são comuns a todos, porém os pesquisados do sexo masculino afirmam passar bastante tempo nesse tipo de brincadeira, e dizem gostar muito, enquanto as pesquisadas do sexo feminino afirmam utilizar-se apenas esporadicamente, tanto do videogame quanto dos jogos eletrônicos no computador.

Algumas falas das crianças sobre as brincadeiras condomínio:

Criança Um: Lá não! Na casa de jogos, Só não posso brincar o bastante de jogos no computador. Ah! poder até eu posso, um pouco..., mas tem que pagar, ir à casa de jogos. Lá é um lugar bom, porque ninguém te incomoda, ninguém fala alto, ninguém briga com você. Tem bastante computador, e ninguém briga, todos ficam sossegados, cada um no seu computador.

Criança Quatro: Tenho videogame e gosto muito de jogar; gosto também de jogar no computador, mas ainda não tenho.

Criança Seis: Brinco de casinha com as minhas amigas, que moram, aqui, aquelas que você, conheceu.

Quais as brincadeiras de que costumam brincar nas comunidades rurais, as respostas foram: pega-pega, barata, bolinha de gude, bets, boneca, esconde-esconde, bambolê, amarelinha, pula-corda, pipa, balança-caixão, lenço-atrás ou ovo-choco, barata-no-ar, gato-e rato, menino-pega-menina, esconde-esconde no escuro, barata-bola, rela-ajuda, agacha-agacha, deus-e-o-anjo, morto-vivo, careca-cabeludo, duro-mole, alerta, três-espiões-demais, imaginação, teatro de varetas, pega-vareta, stop, dama, jogo-da-velha, escolinha, futebol,

handebol, basquete, vôlei, peteca, competição com bicicleta, brincar no rio, na cachoeira, nadar na represa, com argila, subir no telhado, pescar, andar na mata, correr no meio das amoras, escorregar no barranco com a almofada na grama, brincar de trator, de carrinhos, helicóptero, minigame, treinar os cachorros, falar no rádio-amador; brincam, eventualmente: com o computador, videogame e patins. Listaram também brincadeiras com animais: andam a cavalo e de bezerro, pegam galinhas com arapuca e tentam pegar passarinhos, caçar passarinho com estilingues, conversar com o papagaio. Além disso, confeccionar brinquedos: caminhãozinho de caixa de fósforos, jangada, arapuca, arco e flecha, balanço e balançar nele, carrinho de rolimã, estilingues, roupa de bonecas, bonequinhos de papel, varas de pescar, videogame de caixa de papelão (Quadro 4).

Observamos que muitas brincadeiras apareceram nas respostas de todos os pesquisados, principalmente as brincadeiras que exigem movimentos, deslocamentos corporais e ao mesmo tempo são coletivas, e realmente segundo Ostrower (1983), a criança ao brincar está descobrindo o mundo. Percebemos que os pesquisados estão descobrindo, construindo, enfrentando o mundo a sua volta Brougères (1995) afirma que toda brincadeira faz parte de um contexto social e cultural, e sua ação está impregnada dessa realidade. É o que pudemos confirmar nessa pesquisa, com todo tipo de brincadeiras; mas observamos diferenças fundamentais entre as duas realidades, cada qual impregnada dos fatores físico e sociais do entorno que acontecem as brincadeiras. Com a apresentação das brincadeiras, principalmente as de deslocamento corporal, podemos afirmar que para se ter maior número de brincadeiras, precisa-se de mais espaço físico; portanto espaço físico e brincadeiras com deslocamento corporal estão diretamente implicados.

Nas comunidades rurais observamos diferenças, como exemplificam as crianças:

Criança Onze: Vamos até no mato, na beira do córrego e pegamos o bambu e as forquilhas e fazemos a vara e os estilingues.

Criança Doze: Já tentei fazer um videogame, mas ele era de imaginação, o vídeo game, era uma caixa de sapatos, e os controles eram caixinhas de papelão; já fiz roupinha de boneca.

Criança Sete: Imaginamos que se estamos num lugar brincando, faz de conta que está num navio, que o navio vai afundar e aí ficamos em pânico, sai correndo, corre pra lá e pra cá.

Criança Doze: Às vezes fico conversando com os animais, aqui no quintal, a qualquer hora, com os cachorros, gatos, às vezes com o cavalo, vacas, louro (papagaio).

Como observa Vigotsky (1984) sobre o brinquedo e a brincadeira, as crianças criam uma relação diferente da usual, fazem com que se imagine através dele, construam-se fantasias. Porém, a imaginação é ainda uma forma de brincar sem brinquedo, uma forma de inventividade do brincar. Diz ainda que a vivência do ato de brincar vai se internalizando e fazendo parte do desenvolvimento humano. Observamos que esses pesquisados das comunidades rurais constroem alguns brinquedos, com ou sem auxílio de adultos e mantêm uma grande interatividade com a natureza e com animais e um modo contínuo de realizar as atividades lúdicas.

Nas comunidades pudemos observar que as brincadeiras com deslocamentos corporais são as mais lembradas e mais praticadas. O futebol é o esporte mais praticado pelos meninos e o vôlei pelas meninas, nos campo das comunidades e nas quadras das escolas. Às vezes falta turma para brincar na comunidade, e eles têm que jogar com adultos, o que nem sempre dá certo. Quanto a esse fato de não terem vários amigos para brincar, ou de estes morarem longe, ninguém se refere a isso como algo que interfira no modo de brincar, pois brincam com os irmãos, primos, os vizinhos, os animais, ou até sozinhos.

### **C – Quando, com quem, brincam?**

A socialização das brincadeiras no condomínio se dá em pequenos grupos, por identificação, morar perto, estudar na mesma escola ou no mesmo horário e por ser amigo do amigo. Brincadeiras como esconde-esconde, pega-pega e salva são as que mais reúnem a turma; meninos e meninas brincam juntos e com faixa etárias diferenciadas. Esse tipo de brincadeira é a que proporciona maior integração entre as crianças, tem se perpetuado através das formas orais de comunicação, as chamadas tradicionais, as que se preservam ao longo da história. As brincadeiras com bonecas, de fazer roupinhas para as bonecas, escolinha, jogos pedagógicos, videogame, jogos de computadores, em geral praticam dentro dos apartamentos. As meninas brincam com outras meninas, de bonecas, fazendo roupinhas para elas, escolinha, e às vezes brincam juntas no lugar dos varais. As brincadeiras de pistas de corrida com galhos de árvores, sementes, folhas, carrinhos, ‘hominhos’ (bonecos de super heróis) são apenas para meninos. Como relata Lowenfeld (1977), nessa idade os meninos

ignoram as meninas e elas os desprezam. Pelos nomes<sup>1</sup>, percebemos que os meninos e meninas do condomínio muito raramente brincam juntos na escola e nas comunidades religiosas, como observamos nas falas de:

Criança Dois: Com a molecada daqui de baixo, Paulo, Jeje, Ramão, Marcos, Valdir; ou da rua da avó; Luciano, Leonardo, Natal, Marcio, Luan.

Criança Três: Com o irmão, Samara, Cássia e a Regina com a Karolina, e com as amigas da escola.

Referem-se a uma brincadeira na escola, que é de pega-pega, mas como a uma competição, pois a regra é meninos pegarem meninas e vice-versa. No mais, dentro da escola ninguém fala sobre essa interação entre meninos e meninas. Como afirma Geertz (1973), existe uma sociedade de meninos e outra de meninas, e parece que isso é reforçado pela escola. Vinha, Alves e Biaggi (2002), observaram a memória dos pesquisados que tiveram suas infâncias nos anos 30 do século passado, e esses afirmaram que meninos e meninas brincavam juntos, porém, separavam-se na escola, nunca nos arredores da casa, aí as brincadeiras eram sempre coletivas.

Brincar no parquinho, por exemplo, a regra do condomínio diz que é somente para as crianças menores; as crianças da idade dos pesquisados não podem utilizá-lo. Andar de bicicleta, patinete, as crianças podem praticar próximo aos prédios, porém as crianças burlam as regras, andam nas garagens vazias, ou entre os carros, sob a observação dos porteiros, que estão sempre atentos, com o objetivo de cumprir as regras do condomínio. Duas crianças afirmam ir pescar com os pais em pesqueiro com suas famílias; outros também vão ainda a cachoeiras, sítios; brincam com animais, principalmente nas férias. Com relação a confeccionar brinquedos, percebemos pelas respostas dos pesquisados do condomínio que todos os compram prontos. O mercado e sua mídia aliam se provavelmente à falta de tempo dos pais, que talvez não tenham recebido esse saber da geração anterior; mostrando-nos que esse elo com a construção dos brinquedos vem sendo abandonado cada vez mais a cada geração. Como relata Porto (2003), a construção do brinquedo deixou de ser o

---

<sup>1</sup> Os nomes utilizados são fictícios, para designar gênero, em ambas as realidades.

resultado de um produto que unia adulto e criança. As poucas construções que aparecem estão ligadas a pedidos da escola, para o resgate da cultura, ou a interesse da própria criança para vender o produto, como é o caso das bijuterias, ou apenas a brincar, como é o caso da construção da pista de corrida.

Portanto, observamos que a socialização tem a ver com os tipos e onde e quando, acontecem as brincadeiras.

O quando brincam? Os horários são definidos pelos períodos em que vão para a escola, as crianças que estudam de manhã, brincam à tarde, e as crianças que estudam à tarde brincam de manhã, porém, o horário que brincam juntos são das 17 as 20 ou 21 horas, não destacaram como brincam nos finais de semana:

Criança Um: Começo á brincar oito ou nove horas da manhã, nas férias; no tempo de aula, lá pela uma da tarde.

Criança Três, também fala dos horários de brincadeiras: Brinco á tarde, depois do almoço quando chego da escola.

A socialização das brincadeiras nas comunidades, o grupo é de meninos e meninas; brincam juntos.

A criança Nove, assim se expressa: Brinco com a Maria Alba, com João, com a Mara, Julio, Luka, o irmão, o pai e a mãe. Primos: Pepe, Carlos, Beto, Everson, meu sobrinho, quando eles me visita ou quando visito eles e na escola com os amigos de lá.

A criança Doze: Maria Alba e a Mara, com o pai, as primas, Carmem a Fabiana. As meninas da escolinha, Amélia, Deisy. Na escola brinco com os colegas.

A criança Onze: os irmãos, Din, Luka, Celso e com o pai também.

Os vizinhos próximos são os que mais brincam juntos. As regras são claras e definidas pelas comunidades e não interferem de modo direto e constante no ato de brincar, portanto as brincadeiras são estruturadas, com planejamentos, começo, desenvolvimento e finalização, pois as interrupções de adultos, são esporádicas, não interferindo no desenvolvimento das brincadeiras, enquanto elas estão acontecendo.

Nas comunidades rurais o quando brincar, as respostas são parecidas, com as do condomínio com relação ao horário de escola, mas os elementos da natureza

têm influências, como podemos observar nas respostas:

A criança Oito: Quando está sol quente, brinco dentro de casa; antes de entrar em aula e na saída enquanto esperamos o ônibus; depois da aula, quando chegamos da escola, até ficar escuro.

E a criança Nove: De noite dentro de casa e também fora de casa, dependendo da turma; brincamos no meio do dia, de manhã, à tarde nas férias e finais de semana, não tem horário certo, depende da turma.

Nas comunidades rurais, fatores como confecção dos brinquedos, também são fatores que contribuem para a socialização, ou modo de vida, e portanto, interfere no ato de brincar: como fazer caminhãozinho da caixa de fósforos, jangada (um tipo de embarcação rústica, feita de madeira), arapuca (um tipo de gaiola, feito de bambu), arco e flecha, roupa de boneca, fazer carrinhos de rolimã, fazer bonequinhos de papel, varas de pescar (feitas de bambu), estilingues (atiradeiras feitas de galhos de árvores e borracha).

Criança Onze: Vamos até no mato, na beira do córrego e pegamos (irmãos e padrasto) o bambu e as forquilhas e fazemos a vara e os estilingues.

Criança Oito: Faço caminhãozinho de caixa de fósforos, arco e flecha, arapuca, jangada de bambu. Meu pai é quem ensina. O material é de madeira, o caminhão é de caixa de fósforos.

Criança Doze: Já tentei fazer um vídeo game, mas ele era de imaginação, o vídeo game era uma caixa de sapatos, e os controles eram caixinhas de papelão; já fiz roupinha de boneca.

Podemos observar nas comunidades que o adulto constrói brinquedos com a criança, e também a criança utiliza-se de seu tempo para imaginar e construir seu brinquedo. Às vezes as crianças preferem brincar sozinhas e com os animais de estimação. Todas as crianças, tanto do condomínio, como das comunidades, afirmam brincar na escola, principalmente na aula de educação física, como também no recreio.



## 5.1 Limites e contribuições para ação do brincar

### A - Condomínio urbano

Os limites que encontramos para a ação do brincar com deslocamentos corporais, no condomínio são: as regras de uso dos espaços, a falta de liberdade, dificuldades de lidar com fatores humanos: como a desunião, opiniões diferentes, brigas, falta de recursos financeiros e horários diferenciados de escola, a presença de brinquedos eletrônicos e a televisão. Nos relatos a seguir as crianças referem a fatores limitantes:

Criança Um: aqui (condomínio), por exemplo, quando a gente está brincando de esconde-esconde, dá muita confusão, um fala eu peguei você, outro diz não pegou não. Lá não! Na casa de jogos, Só não posso brincar o bastante de jogos no computador. Ah! poder até eu posso, um pouco... mas tem que pagar, ir à casa de jogos. Lá é um lugar bom, porque ninguém te incomoda, ninguém fala alto, ninguém briga com você. Tem bastante computador, e ninguém briga, todos ficam sossegados, cada um no seu computador.

Quantos as regras, aqui, são bem rígidas, não pode brincar nos parquinhos, no lugar que tem grama, não pode, do lado dos blocos não pode, falar muito alto ao lado das janelas onde a gente gosta de brincar de carinho, não pode. A gente brinca escondido dos porteiros, porque não pode. Com o skat é ruim, eles não deixam, eles dizem que faz buracos, ali, (na garagem), mas a bicicleta e a patinete a gente consegue: passa perto do porteiro, abaixa-se. Para brincar tem que antes traçar estratégias, (risos...).

A criança Dois: não pode fazer bagunça, não pode andar de bicicleta, não pode jogar bola dos lados do prédio.

Criança Três: Não fazer muito barulho para não incomodar os moradores, mas as crianças fazem bastante barulho, isto não é certo; correr muito no estacionamento, por causa dos carros. Eu brinco na garagem do meu pai e da minha mãe. Não pode andar de bicicleta no estacionamento.

Criança Quatro: Não pode gritar, não pode bater bola em frente dos blocos, não pode fazer barulho, não pode erguer som alto, é só.(risos), gostaria de brincar mais de esconde-esconde e futebol, no campinho, mas os grandes não deixam nós brincar. Gostaria de ter mais liberdade, brincar à vontade.

Criança Cinco: Mesmo na quadra, quando vai chutar a bola, tem que tomar cuidado, pois já quebraram bastante vidro. Aí vem reclamação, vem multa. A multa não é pouca, é duzentos e quarenta reais, e os pais é que têm que pagar, se quebrar o vidro. Gostaria de andar de bicicleta por tudo, mas não pode; jogar bola, mas não pode; brincar gritando, mas não pode; brincar de salva, mas não pode.

Criança Seis: não gritar, não andar de bicicleta. Correr pode, sem gritar. Patins, patinetes, skat, não pode. Jogar bola pode, às vezes também, às vezes a quadra está fechada.

Portanto, expressam a “falta de liberdade”, as várias leis do “não pode” dificuldade de brincar em grupo. Conflitos de relacionamentos entre as crianças e as autoridades. Em alguns momentos as crianças mostram-se cansadas da luta pelo espaço do brincar, preferindo jogar vídeo game, jogos em computadores, assim não tem que lidar com os conflitos humanos, que são intrínsecas dos contatos coletivos e que em geral estão presentes nas brincadeiras coletivas com suas diversas regras e formas de brincar. As falas das crianças reforçam o que discorre Mauss (1974) quando fala da educação, que essa propõe dominar reflexos, inibe-se medos... selecionam-se pausas e movimentos - Emerique (2003) entende da educação como atrelada à idéia de reprimir, e que aos poucos se perde a flexibilidade.

Existem fatores que contribuem para a ação de brincar no condomínio. São eles: ter muitas crianças, portanto existe uma boa socialização, o que facilita burlarem as regras, ter os brinquedos nos parques infantis, arborização no entorno interno do condomínio, brinquedos dos parques em condição de uso, espaços razoáveis se comparados ao meio urbano; proximidade ao campus da Universidade.

Muitos fatores acima descritos apresentam também funções dúbias, ao mesmo tempo em que contribuem, limitam, como é o caso das regras de uso do espaço, pois não sabemos como seria se não tivessem regras. A escola é fator limitante, pois muito tempo é dedicado a ela, mas também contribui, pois, nela há momentos estabelecidos, para a convivência, antes da aula e recreio e é lugar de encontro com muitas outras crianças. Tais fatores mantêm as mesmas singularidades, tanto no condomínio quanto nas comunidades.

As responsabilidades exigidas por parte das famílias dos pesquisados do condomínio são poucas, e interferem pouco na limitação para a ação do brincar, Como observamos nas falas das crianças:

Criança Um: Estudar, arrumar o quarto. Se eu não arrumar não posso brincar; se eu não fizer, castigo na certa.

Criança Dois: Não fazer muita bagunça dentro de casa, não ficar zoando com os outros, não procurar briga.

Criança Quatro: Acordar o pai para ele fazer o almoço, não sujar a casa, ajudar a mãe, não fazendo bagunça.

Criança Três: Levar o lixo, arrumar o café da manhã, arrumar meu quarto, fazer a tarefa e passar o pano nos móveis.

Com relação à influência da televisão, não temos dados suficientes para afirmar, positivo ou negativamente, os efeitos sobre as brincadeiras, principalmente as com deslocamentos corporais, já que para as crianças, assistir televisão, é lazer, descontração, portanto está no mesmo nível que brincar. Porém levantamos alguns questionamentos, levando em consideração, assistir televisão, vídeo game e computadores. A televisão, como fala Consoni (1997) é utilizada como babá eletrônica, principalmente em apartamentos, nos quais as crianças vivem confinadas. Porém ao dar voz às crianças, a fala aponta para um uso pontual, desse meio de comunicação. A maioria das crianças assiste ao “Tv Globinho”, programa de uma rede de televisão que passa desenho, e ao programa da Xuxa, um programa da mesma rede cuja apresentadora é conhecida pelo nome de Xuxa, ambos exibidos de manhã, como se pode observar nas falas:

Criança Três (estuda de manhã): Gosto bastante de assistir TV, desenho na parte da manhã; na época de férias, gosta de assistir sessão da tarde, gosta de assistir novelas, risos.

Criança Quatro (estuda de manhã): Assistio das 8 às 10 da manhã e à tarde, quando eu volto de brincar, eu assisto também. Os programas que mais assisto é TV. Globinho, Globo esporte, Esporte Total.

Criança Dois (estuda a tarde): Às vezes jogo videogame, assisto TV Globinho, desenho, de manhã; à tarde não passa desenho.

Criança Um (estuda de manhã): Aqui em casa tem regra para o uso da televisão. Quando a mãe quer assistir ou o pai, nós não podemos assistir; à tarde não passa desenho, às vezes joga videogame; também durmo cedo, oito horas estou na cama.

Criança Cinco (estuda à tarde): Quando assiste é shows, Vídeo Show, Sabadaço, caldeirão do Ruck. Não gosto de novelas e desenhos, em geral não gosto de televisão. Ah! assisto assim

uns cinco minuto (risos).

Esses fatores acontecem mais em período de férias, época em que foram realizadas as entrevistas, pois três dos pesquisados estudam de manhã, horário em que são exibidos esses programas, e uma que estuda no período da tarde refere não gostar muito de televisão, e nenhuma criança tem televisão só para si, todas têm que dividir com as outras pessoas. Também não possuem canais de televisão por assinatura, onde a programação é mais variada e os depoimentos apontam para uso não constante desse veículo de comunicação. Com relação aos eletrônicos, todos os meninos dizem gostar muito de videogame, e jogam bastante. Às vezes jogam no computador, até mesmo em casas de jogos. Vão com adultos, como vemos nos exemplos:

Criança Quatro: Tenho videogame e gosto muito de jogar; gosto também de jogar no computador, mas ainda não tenho.

Criança Um: Jogo videogame e gostaria de ir mais nas casas de jogos de computador, mas tem que pagar para ir á casa de jogos. Lá tem bastante computador, e ninguém briga, todos ficam sossegados, cada um no seu computador.

A criança Três e a criança Cinco, do sexo feminino, dizem usar o computador às vezes, mas do videogame não gostam; e a criança Seis não faz uso de nenhum eletrônico para brincar. Portanto os meninos utilizam e gostam mais dos eletrônicos que as meninas. No geral os eletrônicos, as novas tecnologias, fazem parte da vida e dos desejos desses pesquisados.

A participação na comunidade religiosa e a Universidade no entorno do Condomínio, contribuem positivamente para se realizar a ação do brincar. Outras atividades propiciam momentos de brincadeiras como: festas, aniversários, viagens, atividades religiosas, visita a parentes. Apenas uma das pesquisadas não participa de comunidade religiosa, sendo que quatro participam da religião católica e uma da religião batista. Dentro de algumas atividades como catequese, estudos bíblicos, já está planejada a hora do lúdico; ou antes, ou depois das atividades as crianças improvisam brincadeiras - de pega-pega, barata, elástico. Participam de festas de aniversário, comemorações nas igrejas; apenas uma criança diz só conversar e comer bolo, pois as outras dizem que brincam de pega-pega, esconde-esconde.

Muitas vezes o tempo em que não estão na escola são ociosos, ficam sem atividades. Como observamos pela fala das crianças, e às vezes das mães, existem

conflitos constantes para o ato de brincar com movimento. Todas as brincadeiras que envolvem movimento envolvem espaços físicos, regras sociais de convivência em espaço urbano. Essas regras impõem às crianças e suas famílias vivenciar tensões constantes com os elaboradores das leis internas, no condomínio, que também fazem com que se cumpram essas mesmas leis, (síndicos, conselhos constitutivo), como também com os outros moradores.

## **B - Comunidades rurais**

Apontamos os fatores que contribuem e que limitam a ação de brincar, nas comunidades de Pirapitinga e Vila Dossi os que limitam são responsabilidades, como o auxílio nas tarefas agropecuárias e domésticas, distâncias, o tempo ocupado para romper as distâncias. Fatores que contribuem são espaços físicos amplos, regras bem definidas com relação ao brincar, liberdade de escolha das brincadeiras, participação na comunidade, nas atividades religiosas e de lazer e a escola.

Para algumas crianças pesam-lhes algumas responsabilidades. Todas as crianças ajudam os pais de alguma forma, embora haja diferenciações fundamentais na forma de conduzir as responsabilidades. A criança Doze e a criança Oito realizam várias tarefas no cotidiano, porém, podem abandonar as responsabilidades sempre que tiverem algo mais interessante para brincar ou fazer as tarefas escolares. Como são crianças, os pais não são tão exigentes, nem no tempo nem na qualidade. Já a criança Sete e a criança Onze - assumem responsabilidades de trabalho, e podemos caracterizar como trabalho infantil, já que é parte das responsabilidades do trabalho dessa criança. Como vemos na fala da criança Onze:

Trato dos bicho (larvas do bicho-da-seda) de manhã, das 4 às 6 horas, hora do almoço, às três horas e à noite. Mesmo assim posso brincar bastante, prefiro trabalhar aqui no sítio que não fazer nada na cidade.

Outro fator limitante é a mobilidade, é imposto às crianças dessa região gastar muito tempo para romper a distancias entre suas residências e as escolas em que estudam no centro urbano. Saem de suas residências em torno das 11h e 30 minutos, para começarem a estudar às 13 horas; saem às 17 horas e chegam às 18 horas 30 minutos.

As regras pouco limitam a ação de brincar para os pesquisados do meio rural.

As existentes são relativas ao lugar de trabalho ou ao horário das rezas no centro comunitário. Quanto às restrições ao lugar da brincadeira, são relacionadas ao local de trabalho (barracão das larvas do bicho-da-seda e os lugares de guardar implementos agrícolas) e ao momento de oração da comunidade.

Assim se expressam com relação às regras sobre onde não pode brincar:

Criança Onze: No barracão de bicho-da-seda.

Criança Doze: Onde tem ferramentas ou veneno.

Criança Nove: Correr dentro do salão comunitário, quando há rezas.

Quais as brincadeiras ou brinquedo que gostariam de ter, ou de brincar, mas não tem ou não podem brincar. Porque, assim se expressaram:

Criança Sete: não tem essas brincadeiras assim que eles brincam e que eu não posso brincar, todas elas eu brinco.

Criança Oito: um brinquedo que gostaria de ter e não tem? Acho que isto daí eu não sei. Acho que não tem.

Criança Doze: computador, o meu pai vai comprar.

Criança Nove: ter mais tempo para brincar e que os meus amigos.

O comportamento diante desta pergunta deixa-os paralisados, em dúvida talvez. No primeiro momento ficam em silêncio, depois é que dão alguma resposta. Cinco das seis crianças responderam não existir nenhuma brincadeira ou brinquedo que gostariam de ter e não têm. Disserem que podem brincar quando quiserem. Vimos também relação das crianças com as brincadeiras com os eletrônicos e com o assistir televisão. Verificamos a relação com os brinquedos eletrônicos: a criança Nove e a criança Doze brincam com o videogame de primos, quando vão à casa deles. A criança Sete brinca na casa de uma amiga. A criança Dez tem um minigame, o qual afirma ter jogado bastante. Observamos que a Criança Onze quase não tem brinquedo, informa não ter nada de que queira brincar que não possa. A criança Onze diz que já tiveram videogame e brincaram muito, mas a mãe vendeu, porque gastava muita energia, isso quando moravam na cidade. Portanto, com relação aos brinquedos eletrônicos, todos apenas têm contato com esses tipos de brinquedos,

mas eles não fazem parte da sua rotina. Nenhuma criança pesquisada tem em casa computador ou videogame. A maioria não cultiva o desejo de tê-los, como observamos nas respostas à pergunta “Que brincadeiras gostaria de brincar, mas não tem ou não pode”. Dos entrevistados, apenas a criança Doze, respondeu que gostaria de ter videogame ou computador, para poder jogar jogos eletrônicos, que irá ganhar no próximo ano. Os outros pesquisados, depois de ficarem em dúvida, disseram: “Nada, de tudo que eu quero eu brinco”. Não referiram a falta desses como objeto de desejo e de consumo. Ficamos com algumas indagações, o mercado consumista não consegue seduzi-los porque a mídia não chega até eles? a forma que a mídia usa não os seduz? O modo de vida dessas crianças é distante dessa realidade, ou estão sempre tão ocupados; com outras formas de brincar, com as responsabilidades, que não tem tempo de tomar consciência de outros desejos?

Quanto á televisão as crianças assim se expressam:

Criança Sete: Assisto TV à tarde, quando eu volto da escola, e não vou brincar.

Criança Nove: Assisto TV quando não posso brincar; faço minhas responsabilidades, quando dá assisto desenho.

Criança Oito: Depois das tarefas, assisto desenhos, TV Globinho, um do SBT, da TV Cultura, os ursinhos, o patinho.

Criança Onze: Assisto TV desenho de manhã, à tarde não assisto televisão; nas férias assisto até 11 horas, mas em época de aula assisto muito pouco, pois, não dá tempo, de manhã trabalho.

Criança Doze: De manhã, quando posso assisto desenho, à noite às novelas, Malhação, Chocolate com Pimenta (novela). Nas férias, quando tem filme bom, assisto à tarde, mas quando não tem, vou brincar.

As crianças são orientadas pelos pais a não assistir muito a televisão, são mais incentivadas a brincar que a assistir televisão, pois a criança Oito, ao ser questionado sobre suas responsabilidades, diz: “uma delas é não assistir muita televisão”.

A criança Sete também se refere ao mal que faz a televisão, a criança Nove e a criança Doze não têm restrições, mas são de personalidade inquieta e preferem brincar. A criança Onze e a criança Sete têm muitas responsabilidades, e por isso não

lhes sobra muito tempo. A criança Dez é a que mais assiste, mas, por morar muito longe da escola, gasta muito tempo com o ir-e-vir, não tem muito tempo de para a atividade. Assim, diferentemente dos pesquisados do condomínio, todos os pesquisados das comunidades rurais estudam à tarde, mas por vários motivos, todos os pesquisados assistem televisão de forma pontual.

Outro fator limitante é o tempo ocupado com a mobilidade para ir a escola, ou ir até onde está as outras crianças. Podemos observar no (Croqui 02), que as distancias a percorrer, para se juntar a outras crianças, ou ir até os pontos de encontro, centro comunitário, campos de futebol, são distantes, portanto o excesso de espaço é um dos fatores que limita a ação do brincar.

Todos participam da comunidade, em geral juntamente com os adultos (Fotos 22; 23), em missas, terços, novenas, festas, jantares, bingos, futebol etc. A religiosidade se mostra relevante no convívio das pessoas da comunidade e na educação das crianças: aprendem os conceitos relacionados à fé, fazem teatro e nos intervalos brincam. Apenas um refere não ter religião e não participar da comunidade católica, apenas dos jogos de futebol, e por morar recentemente na comunidade, parece não se sentir integrado. Todos vão a festas familiares: aniversários, Natal e Ano Novo.

As crianças do Condomínio e das Comunidades Rurais, não diferenciam brincadeiras, com ou sem movimento, tudo é brincadeira, como também são brincadeiras as aulas de educação física e os esportes. Não foi relevante essa diferença, elas não as diferenciam pelo movimento, mas pelo divertir-se, pelo prazer, pela descontração em realizar a atividade. Porém as crianças do meio urbano referem ao vídeo game e jogos no computador como brincadeira. Fato que não acontece no meio rural, só referem-se a esse item quando perguntado diretamente por ele. As responsabilidades dos pesquisados do condomínio, se comparadas às das comunidades, são poucas; pois as crianças têm que arrumar o quarto, levar o lixo, não fazer bagunça, tirar o pó dos móveis, lavar a louça e acordar o pai para fazer o almoço. Outras só têm que cuidar de si; portanto as responsabilidades não são fatores limitadores para realizar a ação do brincar.

A falta de liberdade nas comunidades rurais, não aparece de forma explicita, e sim nas entrelinhas, quando referem as responsabilidades e as distancias. Porém na palavra expressa, todos os entrevistados concordam que brincam bastante. Todos os pesquisados acham que são livres, e quanto a esse item, não têm do que reclamar.



Mesmo quanto ao fato de não terem vários amigos para brincar, ou de estes morarem longe, ninguém se refere a isso como algo que interfira no modo de brincar, pois brincam com os irmãos, primos, os vizinhos, os animais, ou até sozinhos.

No geral observamos o condomínio e os fatores de diferenciações com relação à comunidade rural. São eles: como contato com novas tecnologias, lugares definidos, ou seja, delimitações dos espaços para o ato de brincar, como o parque, a quadra de areia etc.; aprendizado deste cedo para lidar com conflitos, elaboração de estratégias, o esporte fora do condomínio, é apresentado com orientação técnica.

Observando o quadro 4, comparamos as brincadeiras do condomínio e as das comunidades rurais de modo geral, podemos afirmar que as crianças, das comunidades brincam mais das brincadeiras tradicionais, principalmente as com movimentos, reinventam mais brincadeiras, enquanto no condomínio, aparecem quatro derivações. Nas comunidades, enumeramos muitas delas. Outros fatores de diferenciação são, as construções dos brinquedos, a presença dos adultos, junto às brincadeiras, a convivência com os elementos da natureza, e a forma mais coletiva de se relacionar. Observando todos os fatores de limitações, social e espacialmente, para a realização das brincadeiras, principalmente aquelas tradicionais que em geral são brincadeiras com movimentos e coletivas, têm sido passados de forma oral, e vem unindo muitas gerações, trazendo com elas características culturais. A diminuição dessas brincadeiras refletirá em perda da identidade cultural, nos empobrecendo individual e socialmente, além de nos afastar uns dos outros, e assim, nos tornarmos cada vez mais sozinhos.

## 6 CONCLUSÃO

Nesta pesquisa observou-se o impacto socioespacial na ação de “brincar”, com deslocamentos corporais, onde concebemos o espaço como uma das estruturas de controle. Tomamos as brincadeiras com deslocamentos corporais como fonte de dados, pois essas atividades exigem espaços físicos e sociais para sua realização. Foi realizada no Norte do Estado do Paraná, no meio urbanizado, na cidade de Maringá (Condomínio do Conjunto Habitacional Maringá) e no não-urbanizado, no município de Nova Esperança (comunidades rurais Pirapitinga e Vila Dossi). Comparou-se as duas realidades com relação ao espaço de brincadeira, estabelecendo-se as diferenças e semelhanças que apresentam entre si.

Sendo que a ocupação do espaço acontece através das transformações; da natureza, dos sistemas produtivos, ideológicos, culturais, as classes que ocupam os espaços, o poder a elas atribuído, o capital envolvido. Isso pode dar-se de forma regionalizada, com relação a uma cidade, uma região ou um país, espaços urbanizados, não urbanizados. Nesse estudo, nos detemos no ato de brincar na era da globalização, nos quais chamam a atenção para vários fatores: a desterritorialização dos indivíduos, provocando profundas rupturas sociais, alterando a visão de homem, de mundo e de produção. Não há limites para o conhecimento e a ruptura espacial. O conceito de espaço e organização espacial muda em segundos. As crianças, população dessa pesquisa, são inundadas por imagens, em grande parte virtuais; transformam o imaginário infantil, parte inseparável da existência humana, presente em todas as épocas, lugares e atividades.

Entendendo o homem como um ser simbólico, sede de signos sociais. O ser homem não é ser qualquer homem, mas uma espécie particular de homem, aquele que em sua cultura através da história foi se constituindo. Assim, também o brinquedo e as brincadeiras, fazem parte das vivências humanas, são atos simbólicos, onde a criança projeta nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores, sendo, por exemplo, no modo de brincar, que se apreende noções de coletividade, individualidade, competitividade e cooperação. Porém, é muito difícil descobrir uma função precisa para o ato de brincar. Eles são muitas vezes, manifestações espontâneas da cultura popular e têm tido a função de perpetuar a cultura e desenvolver formas de convivência social. Sendo o ato de brincar parte

importante desse simbolismo; porém esse ato tem sofrido manipulações, do mundo globalizado, transformando os estágios naturais, como o brincar por exemplo, em fonte de mercado, de consumo.

Tem acontecido uma redefinição fundamental de relações entre mulheres, homens, crianças e, conseqüentemente, quanto à família, à sexualidade e à personalidade. Diante de tais transformações, os movimentos sociais tendem a ser fragmentados, com objetivo único e efêmero, encolhidos em seus mundos interiores. Cheias de mudanças confusas e incontroladas, as pessoas tendem a se reagrupar em torno de identidades primárias: religiosas, étnicas, localidades, territoriais, nacionais. No entanto, a identidade está se tornando a principal e, às vezes, a única fonte de significado. Mas as redes globais de intercâmbios instrumentais conectam e desconectam indivíduos, grupos, regiões, e até países, de acordo com sua pertinência na realização dos objetivos processados na rede, em um fluxo contínuo de decisões estratégicas.

As expressões culturais, por exemplo, são retiradas da história e da geografia e tornam-se predominantemente mediadas pelas redes de comunicação eletrônica que interagem com o público e, por meio dele em uma diversidade de códigos e valores. Todo esse processo fornece condição para uma esquizofrenia estrutural entre a função e o significado; o padrão de comunicação social fica sob tensão crescente. Quando a comunicação se rompe, não há nem relação conflituosa: surge a alienação entre os grupos, e daí surge a ameaça. Os grupos tornam-se cada vez mais específicos e com mais dificuldades de compartilhar.

Pode-se estar em qualquer parte instantaneamente, o que deixa o homem sem vivências da extensão e duração; assim não constrói o sentido de território. Portanto, não há inteiração com o mundo, o homem está passivamente, confinado em si mesmo, diante de um incessante teleterritório, e relegado a um egocentrismo onde a única experiência territorial válida é o próprio corpo.

Destarte, muitas são as formas de ocupação dos espaços, mas todas elas estão atreladas às práticas econômicas e práticas políticas, que constroem significações cultural-ideológicas, sendo ao mesmo tempo um fato físico e um fato social, com os mais variados valores simbólicos. O 'Lugar' em que o homem habita, pode modificar em parte a sua vida. Nessa pesquisa observamos que esses 'Lugares' influenciaram as experiências vividas, com relação ao ato de brincar com deslocamentos corporais.

## Tendências das crianças pesquisadas do Condomínio Habitacional Maringá:

Os lugares são bastante delimitado, sempre 'dentro', da quadra, do parque, placas de 'proibições'. São controladas pelas regras de uso de espaços. Compilamos um menor número de brincadeiras coletivas se comparadas às crianças das comunidades rurais. As crianças encontram vários empecilhos: "os não pode". Quando estão no coletivo, desenvolvem estratégias para burlar parte das regras, gritam, pisam na grama, andam de bicicleta na garagem e brincam nos parquinhos.

A luta pela liberdade é fator de conflito no grupo dos pesquisados do condomínio. Mostram mais desejos não satisfeitos, com relação a aquisição de brinquedos, eletrônicos, principalmente. Estão mais propensas a vivenciar as tensões sociais instauradas na sociedade, pelo uso de espaços para realizarem suas brincadeiras, principalmente as com deslocamentos corporais e com o uso de instrumentos, como bola, bicicletas etc. As leis com relação ao brincar, são restritivas e determinadas pelas autoridades do condomínio. Sofrem cerceamento do direito de brincar, com relação ao uso do espaço. As crianças entre dez e doze anos, têm dificuldades de encontrar um lugar em que tenham regularidade para as brincadeiras, pois, os parques infantis são para os menores, e a quadra para os maiores, ou aos que se impõem. Essa população de dez a doze anos, vivenciam as várias leis do "não pode" e as regras são bem rígidas.

Ocorre socialização entre as crianças, pois há várias delas de mesma idade, porém nas atividades de brincar em grupo aparecem sempre conflitos de relacionamento entre os da mesma idade e os de idades diferentes. Acham mais fácil brincar de videogame, ou jogos de computadores, pois ali não ficam brigando uns com os outros, ficam sossegados em sua máquina. Ficam ociosas sem nada para fazer, no período que não estão na escola, ou ocupadas pelos eletrônicos - televisão, videogame e em menor proporção, os jogos de computadores. Em algumas famílias há regras para o uso de eletrônicos e de televisão, muitas vezes pelo fato de haver apenas um aparelho e várias pessoas, outras vezes pela exigência que se durma cedo, para as crianças que vão para escola de manhã. Todos os meninos dizem gostar muito de videogame, e jogam bastante. As meninas dizem não gostar muito

nem de videogame, nem de computador. Muitas são as variáveis não sendo possível formar uma opinião quanto à interferência dos eletrônicos e da televisão nas escolhas das brincadeiras.

São poucas as construções dos brinquedos, em geral os compram prontos. O contato com animais e a natureza se dá quando fazem algum passeio e vão a sítios ou fazendas. A responsabilidade dos pesquisados do condomínio é estudar, portanto não têm grande influência em relação ao brincar e nem relação com responsabilidades de trabalho.

Na escola, através da aula de educação física, praticam vôlei, basquete e futebol e brincam no intervalo, hora do recreio. As comunidades religiosas contribuem para que as crianças se reúnam nos finais de semanas, quando realizam atividades como catequese, estudos bíblicos, mas também oferecem momentos de descontração. Apenas uma das pesquisadas diz não participar desse tipo de atividade religiosa.

Os pais mostraram-se preocupados, com a falta de espaço e liberdade para brincadeiras com movimentos. Algumas crianças vão à rua da avó e brincam de bets e polícia-e-ladrão, futebol na rua, etc. As crianças percebem que existem controles das finanças em casa e que os pais lhes satisfazem a vontade de adquirir brinquedos à medida que o orçamento familiar o permita. Os pais dos pesquisados do condomínio são inseridos no mercado de trabalho urbano, parte dos pais são empregados, com carteira assinadas, e a outra parte, trabalham fora de casa, com trabalhos informais, como autônomos dentro ou fora de casa; mas todos são adaptados às características urbanas, onde as leis e própria qualidade da tarefa são claras quanto à não-inserção de crianças no mercado de trabalho. Todos esses fatores estabelecem relações sociais e dão algumas prerrogativas do modo de vida, oferecidas pelo espaço de residência e de trabalho.

Os pais do condomínio participam com os filhos na ida às compras, passeios, acompanhar ao futebol e jogar videogame e jogos de computador com os filhos; às vezes vão pescar.

## As tendências das crianças pesquisadas das Comunidades Rurais de Pirapitinga e Vila Dossi:

O espaço físico é amplo e sem delimitação de lugares, podem ser: a casa de um do grupo, ou em frente do salão comunitário, ou na estrada, em um dos campos de futebol. As leis são bem definidas, o espaço físico e social do onde não pode, é infinitamente menor, dos espaços que pode, portanto não interfere na ação do brincar. O espaço físico é convidativo e as leis de uso do espaço; não atua, diretamente na ação do brincar. O número de brincadeiras é superior ao do condomínio, principalmente as coletivas e com movimentos. Brincadeiras especificamente com a 'imaginação' é considerado brinquedo, forma de brincar. Liberdade de escolha, tanto de brincadeiras quanto dos espaços para realizá-las. As escolhas das brincadeiras e dos espaços se dão, através de acordos entre as crianças.

Em geral, brincam em grupos, com meninos e meninas, embora nessa idade apareça bastante a questão de brincarem em separado, principalmente na escola. Desenvolvem brincadeiras em atividade paralela, como é o caso das atividades religiosas no centro comunitário, ou do futebol nos campos. Constroem seus brinquedos, com ou sem auxílio de adultos e mantêm uma grande interatividade com a natureza e com animais e um modo contínuo. Gastam muito tempo com a mobilidade para a escola ou na busca pela socialização com o grupo da mesma faixa etária. O esporte é praticado na escola e nos campos da comunidade.

Com relação aos eletrônicos, o único que faz parte da rotina de vida desses pesquisados é a televisão, as crianças às vezes assistem de manhã e às vezes quando chegam da escola e não vão brincar. Nas férias assistem mais, outros dizem que só assistem depois de cumprir as tarefas, fator que interfere nas oportunidades de brincar. Com os outros eletrônicos - videogame e computadores - cinco deles já tiveram contato, mas apenas uma criança demonstrou desejos com relação a adquirir esses objetos, enquanto os outros não manifestam desejo por esses brinquedos ou outras brincadeiras.

Quanto ao fator responsabilidades, nas comunidades rurais, algumas crianças têm a responsabilidade de auxiliar nas tarefas da agricultura familiar, outras para aprenderem as mesmas. Os pais acreditam que o trabalho dignifica o homem e que se deve trabalhar deste jovem para não pegar o gosto pela ociosidade. Além disso, em

geral os pais precisam da mão-de-obra das crianças para garantir a sobrevivência, em dois casos caracteriza o trabalho infantil. Os pais trabalham na agricultura ou pecuária, em pequenas propriedades, portanto, estão sempre próximos. Participam com os filhos nos jogos de futebol, nas atividades religiosas e festivas das comunidades e na construção de brinquedos, nos passeios a rios e matas.

Nas duas realidades, tanto no condomínio quanto nas comunidades, a participação na comunidade religiosa, e a escola, contribuem para oportunizar situações, para vivenciar momentos de encontro com outras crianças.

Observamos no condomínio, que os fatores de diferenciações são: contato com novas tecnologias, lugares definidos, ou seja, delimitações dos espaços para o ato de brincar, como o parque, a quadra de areia etc.; aprendizado deste cedo para lidar com conflitos e elaboração de estratégias. Os pesquisados não se referem a brincadeiras com deslocamentos corporais, junto a adultos da família, porém, esses acompanham no futebol, passeios etc. Portanto, o impacto sócio espacial na ação do brincar, no meio urbano, apresenta redução das brincadeiras com movimentos, principalmente as mais tradicionais.

Nas comunidades rurais de modo geral, podemos afirmar que as crianças, das comunidades brincam mais das brincadeiras tradicionais, principalmente as com movimentos, reinventam mais brincadeiras, constroem brinquedos com a presença dos adultos, convivem com os elementos da natureza, e mantém uma forma mais coletiva de se relacionar com seu meio, mas gastam muito tempo, para ir em busca de outros parceiros, e lhes são exigidos responsabilidades de trabalho, ou pelo menos de aprendizado deste muito cedo.

Tanto no condomínio quanto nas comunidades, observa-se uma esquizofrenia estrutural, os grupos tornam-se cada vez mais específicos e com mais dificuldades de compartilhar, porém os motivos são antagônicos: enquanto no condomínio é a redução do espaço, com suas leis de uso, que tende a levar as crianças à busca de outros ambientes, portanto, outras turmas, como também ao uso dos eletrônicos, que leva ao isolamento. As dificuldades nas comunidades, para que ocorra a partilha entre os grupos internos são as distâncias a percorrer, portanto o excesso de espaço, e as responsabilidades de auxiliar a prover seu próprio sustento. Como também um certo isolamento pela dificuldade de acesso a novas tecnologias. Todos esses fatores refletirão em perda da identidade cultural, afastando-os uns dos outros, e assim, tornando-os mais sozinhos, empobrecendo o individual e a sociedade. Porém, a

criatividade é presente nos dois grupos, nas comunidades recriam em maior número as brincadeiras tradicionais; e no condomínio exercitam a criatividade, traçando estratégias e burlando regras. Portanto, apesar de todas as limitações, as crianças lutam por continuar brincando. Assim se faz necessário abrir espaços, físicos e sociais, para manifestações da conduta lúdica com significações pessoais, para a preservação da identidade cultural.



## 7 REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, J. de. A educação visual na televisão vista como educação cultura, política e estética. **Rev. Online Biblioteca. Prof. Joel Martins**, Campinas, S.P, v. 2, n. 1. out. 1999.
- ÁRIÉS, P. **A historia social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.
- BALLESTEROS GARCIA, A. G; **Geografia Y humanista**. Barcelona, Oikos-tau. 1992.
- BARRIOS, S. A produção do espaço. In: SOUZA, M. A. & SANTOS, M. **Construção do espaço**. São Paulo: Nobel, 1986.
- BEZZI, M. L. **Região: uma (re)visão historiográfica da gênese aos novos paradigmas**. Rio Claro, 1996. Tese (Doutorado em Geografia) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Rio Claro, 1996.
- BOURDIEU, P. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- BRESCIANI, M. S. "Metrópoles as faces do monstro urbano". **Revista Brasileira de Historia**. Campinas. S.P. v. 5 n. 8/9, p. 35-68. set.1984. abr.1985.
- BROUGERE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paul: Pioneira, 1995.
- BUERO, C. Cambio, tiempo y topofolia. In: **Geografia y humanismo**: Barcelona: Oikos-tau, 1992.
- CAPEL, H. *La producción del espacio urbano*. In: **Capitalismo y morfología urbano en España**. Barcelona: Circulo de Lectores, 1990.
- CASAGRANDE, I. O trabalhador rural volante ('bóia fria') na região de Maringá, nos anos 70. In (Org.) **Maringá e o Norte do Paraná**. DIAS e GONÇALVES. UEM. Maringá, 1999.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CECILIO, M. Aparecida. **Os Aspectos Socioeconômicos e Biopsicológicos da Formação do Trabalhador Precoce em atividade Penosa na Zona rural Brasileira**. Tese de Mestrado da Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Filosofia e ciências. Programa de pós-graduação em educação. Marília, 2002.
- CONSONI, A. A influência da mídia no imaginário infantil. 1997. Disponível em <http://www.google.com>. Com destaque para **sociedade global e o ato de brincar**. Acesso em: 13 de outubro de 2004. Apresentação no INTERCOM/97 (Congresso das Ciências da Comunicação) - XX Congresso Brasileiro e o I Congresso do MERCOSUL.

- CORSINO, P. Pensando a infância e o direito de brincar. Jogos e Brincadeiras: Desafios e Descobertas. **Boletim Tv Escola** - Abril/ 2003.
- COSTA, L. C. A cidade e o cotidiano do seu morador. **Boletim Goiano de Geografia**. V. 18(1): n. 1, p. 1-24, jan/dez, 1998, UFG.
- COSTA, S. P. da; **Estrada da vida: A organização do mundo dos rodeios no Brasil**. Tese de Doutorado, no curso de Pós-graduação em Ciências Sociais da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2003.
- DAMATA, R. da. O Corpo brasileiro. In: (Org.) STRZENBERG: **De corpo e alma**. Comunicação Contemporânea: Rio de Janeiro, 1987.
- DIAS, R. B. "Dallas-Maringá: O Texas não é aqui". In: Dias, R. B. **No calor da hora. Artigos sobre política, memória e história**. Maringá: Clichetec, 2003.
- ECA: **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Campinas. CMDCA, 1999.
- EMPRESA AGRÍCOLA DE EXTENSÃO RURAL (EMATER). **Programa de dados da cidade de Nova Esperança. 2004**.
- EMERIQUE, P. S. Aprender e ensinar por meio do lúdico. In (Org.) **Dinâmica lúdica**. SCHWARTZ, G. M. São Paulo: Manole, 2004.
- ENDLICH, A. M. e MORO. D. A. Maringá e a produção do espaço regional. In: (Org.) **Maringá Espaço e Tempo**. MORO. D. A. Pós-Graduação em Geografia. Eduem: Maringá. 2003.
- FREIRE J.B. **Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática na educação física**. São Paulo: Scipione, 1997.
- GALLARDO, J.S.P. **Educação física; contribuição à formação**. Rio Grande do Sul: Unijui, 2000.
- GEERTZ, C. **A interpretação de uma cultura**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.
- GILES, R. Thomas. **Crítica Fenomenológica da Psicologia Experimental**. Petrópolis: Vozes, 1979.
- GOMES, P. C. da C. **Geografia e modernidade**. Rio de Janeiro: Beltrand Brasil, 2000.
- GONÇALVES, J. H. R. Quando a imagem publicitária vira evidencia factual: versões e reversões do norte (novo) do Paraná- 1930/1970. In: (Org.) . DIAS.R B.; GONÇALVES.J.H.R. **Maringá e o Norte do Paraná**. Maringá: Eduem, 1999.
- HARVEY, D. **Condições Pós-Modernas**. São Paulo: Loyola, 2003.
- INSTITUTO BRASILEIRO GEOGRÁFICO E ESTATÍSTICO (IBGE), **Censo de 2000**. Características da população e dos domicílios. Rio de Janeiro, 2001.
- KISHIMOTO, J. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

- KISHIMOTO, J. M. **Jogos tradicionais infantis**. Petrópolis: Pioneira, 1995.
- KISCHIMOTO, J.M. **Jogos antigos**. 2005. Disponível em < <http://www.google.com>> Acesso em: 05 de maio de 2005.
- LOWENFELD, V W. **Desenvolvimento da capacidade criadora**. São Paulo: Mestre Jou. 1977.
- LOWENFELD, V W. **A criança e sua arte** (um guia para os pais) 2 ed. São Paulo: Mestre Jou. 1977.
- MANFREDINI, M. da F. R. **Brinquedos e cantigas de roda**. São Jose dos Campos. S.P. JAC. Gráfica e Editora. 2001.
- MARINHO, A. Repensando o lúdico na vida cotidiana: atividade e natureza. In (Org.) SCHWARTZ, G. M. **Dinâmica lúdica**. São Paulo: Manole, 2004.
- MAUSS. M. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: EPU, 1974.
- MELO, Y. M. N. de C. **Considerações sobre os campus públicos e a verticalização, como espaço-resposta para saturação e a fragmentação do espaço físico do campus sede da Universidade Estadual de Maringá/Pr. Centro de Ciências Humanas Departamento Geografia**. Dissertação na Universidade Estadual de Maringá, área de concentração Análise Regional e Ambiental. 2001.
- MENDES, C. M. *Um pouco da cultura do concreto: algumas experiências sobre a verticalização*. In: (Org.) . DIAS.R B.; GONÇALVES.J.H.R. **Maringá e o norte do Paraná**. Maringá: Eduem, 1999.
- MENDES, C. M.;GRZEGORCZYK. V. Centro, centralidade e verticalização. in: (Org.) MORO. D. A. **Maringá. Maringá espaço e tempo**. Maringá: Eduem, 2003.
- MENDES, C. M. A Verticalização, um dos reflexos do processo da metrópole em formação: Maringá-Pr. **Boletim Geografia. Maringá, ano 10, número 1. p.27-59**. 1992.
- MENEGUETTI, K. S. Maringá: O desenho urbano, a imagem da cidade e a qualidade de vida. *In. Maringá espaço e tempo*. MORO. D. A. (org) Pós-Graduação em Geografia. Maringá: Eduem, 2003.
- MORGAN, C. K. MERINI,I. M.; VENDRAMEM, R. M. MARQUES, S. A. BRITO, T. M. **Desvendando a arte**. Jaboticabal. 1998. Faculdade de Educação São Luiz.
- MORO, D. A. **Maringá espaço e tempo, ensaio de geografia urbana**. Pós-Graduação em Geografia. Maringá: Eduem, 2003.
- OSTROWER, F. **Universo da arte**. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 1983.
- PIAGET, G. **Seis estudos de psicologia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1989.

PORTO, L. C. O brinquedo como objeto de cultura, jogos e brincadeiras: desafios e descobertas. **Boletim Tv. Escola. Abril/ 2003.**

ROLNIK, R. **A Cidade e a lei – legislação, política urbano e territórios na cidade de São Paulo.** São Paulo: Fapesp/Studio Nobel, 1997.

SANTOS, M. **O País distorcido.** São Paulo: PubliFolha, 2002.

SANTOS, M. **Espaço e método.** São Paulo: Nobel, 1985.

SANTOS, M. **Metamorfose do espaço habitado.** São Paulo: Hucitec, 1988.

SANTOS, M. **Técnica espaço e tempo.** São Paulo: Hucitec, 1998.

SASSEN. S. **The Global City:** New York, London, Tokio. Princeton University Press, 1991.

SCAGLIA, A. J.; FERNANDES, E.C.S.; KLASS, M.; SOUZA, S. U.S.; SANTOS, S.L. O lúdico e a aprendizagem. pedagogia do movimento. In: VENÂNCIO, S.; AUGUSTO, D.I.L.S. **Pedagogia do movimento; coletânea de textos.** Campinas: FEF: UNICAMP: DEM, DEM, 2002. CD-ROM. Produzido por FEF/UNICAMP.

SCHMIDT, L. P.; Souza, Maria Adélia. A. Identidade da metrópole: a verticalização em São Paulo. Hucitec, 1994. Resenha, Formas de colonizações do Paraná. **Boletim de geografia.** UEM. 17: n. 1, 1999.

SCHWARTZ, G. M. Atitudes e conduta lúdicas: a emoção em jogo. In (Org.) SCHWARTZ, G. M. **Dinâmica lúdica.** Manole. São Paulo, 2004.

*SERRA, E. Reflexões sobre a origem da crise agrária no norte do Paraná.* Parte de relatório de pesquisa CNPq. Faculdade de Geografia. UEM. Maringá. 1999.

SILVA, J. G. da. **A Nova dinâmica da agricultura brasileira.** Universidade Estadual de Campinas. UNICAMP. Inst. De Economia. Campinas, 1998.

SILVA. J.G. da. Estrutura Agrária do Estado do Paraná. In: **Modernização Dolorosa: estrutura agrária, fronteira agrícola e trabalhadores rurais no Brasil.** Rio de Janeiro. Coleção Agricultura e sociedade, Zahar, 1981.

SOARES, C. L. **Acrobacias e acrobatas.** (Org.) Bruhns; Gutierrez. Campinas: Autores Associados, 2001.

THOMPSON, E.P. O tempo, a disciplina, do trabalho e o capitalismo industrial, in : Sergio Gláucio - **Sociologia da Educação I.** Lisboa: Livros Horizonte, 1982.

TOMASI, N. D. Construções e silêncios sobre a (re)ocupação da região norte do estado do Paraná. In: (org) DIAS. R. G. E GONÇALVES, J. H. R. **Maringá e o norte do Paraná.** UEM. Maringá: Eduem, 1999.

TOMAZI, N. D. **“Norte do Paraná” historias e fantasmagorias.** Curitiba: Aos Quatros Ventos, 2000.

TUAN, Yi-Fu. **Topofilia**. São Paulo: Difel, 1980.

TUDINI, O.G. **Verticalização na cidade de Maringá**. Trabalho de conclusão de curso, Geografia, UEM. Maringá, 2003.

VIEIRA, N. de P. **Lazer e práticas de convivência em Nova Esperança**. Monografia de especialização em História Social do Trabalho. UEM. Faculdade de História. Maringá, 1994.

VINHA, M.; ALVES M. A; BIAGGI, N. Sousa e Joaquim Egidio – SP: Recuperação de memórias relativas às brincadeiras tradicionais para a construção da identidade. In: VENÂNCIO, S.; AUGUSTO, D. I. L. S. **Pedagogia do movimento; coletânea de textos**. Campinas: FEF: UNICAMP: DEM, DEM, 2002. CD-ROM. Produzido por FEF/UNICAMP.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

# Anexos

**Anexo A = ficha de identificação****Ficha de identificação e socioeconômica dos pesquisados**

Identificação: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

Data entrevista: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Religião: \_\_\_\_\_

Mora com: \_\_\_\_\_

Salário família: + ou - \_\_\_\_\_

Trabalho dos pais: \_\_\_\_\_

Escola: \_\_\_\_\_

Série: \_\_\_\_\_ Período: \_\_\_\_\_

Transporte: \_\_\_\_\_

Escola: \_\_\_\_\_

Transporte: \_\_\_\_\_

## **Anexo B = Entrevista Semi-Estruturada**

### **Brincar**

- Quais?
- Onde?
- Quando?
- Com Quem?
- Brincadeiras com movimentos?
- Esporte, que pratica?
- Têm brinquedos, quais? Confecciona-os? Quem os faz, quais os materiais utilizados?
- Você brinca na escola? E na sala de aula? De quê?
- Brinca com animais? Onde, quando?
- Na comunidade. Participa? Brinca, onde, do quê, com quem, quando?
- Participa de Festas, brinca nestas?
- Televisão assistem, quando, quais?
- Tem brinquedos eletrônicos, joga, onde quando?
- Tarefas de escola que horas faz?
- Passeios familiares, faz, para onde? Quando?
- Brincadeiras ou brinquedos, que gostaria de brincar, ou ter, mas não pode; por que?
- Regras impostas pelo grupo familiar ou pela comunidade com em relação ao brincar?
- Quais as obrigações, deveres, responsabilidades?
- Onde, quando, com quem você acha que aprendeu a brincar?
- Por que as crianças brincam? Significado do ato de brincar?
- Como foram suas férias?
- Outras brincadeiras, que a criança não se referiu, exemplo, andar de bicicleta, a cavalo, patins, passeios ir a cachoeira, a matos, tomar banho no rio, pescar, fazer desenhos, curso extra.
- Quais as brincadeiras preferidas?
- Como é essa brincadeira?



## **Anexo C = Entrevista com o síndico do condomínio habitacional Maringá**

- Quando foi construído e inaugurado esse condomínio?
- Quais as regras com relação à ação do brincar?
- Onde e quando as crianças podem brincar?
- Quem elabora essas leis, regras?

**Anexo D = Declaração de anuência da administração do condomínio, da realização da pesquisa.**

**Anexo E– Carta aos pais para pedir a participação de seus filhos na pesquisa.**