

BIANCA ROZENBERG

**KOMBI DOS JOGOS:
NARRATIVAS CARTOGRÁFICAS DOS BRINCANTES**

Dissertação apresentada à Universidade Federal de Viçosa, como parte das exigências do Programa de Pós-Graduação em Educação, para obtenção do título de Magister Scientiae.

VIÇOSA
MINAS GERAIS - BRASIL
2017

**Ficha catalográfica preparada pela Biblioteca Central da Universidade
Federal de Viçosa - Câmpus Viçosa**

T

R893k Rozenberg, Bianca, 1988-
2017 Kombi dos Jogos : narrativas cartográficas dos brincantes /
 Bianca Rozenberg. – Viçosa, MG, 2017.
 xii, 79f. : il. (algumas color.) ; 29 cm.

Inclui anexos.

Orientador: Denilson Santos de Azevedo.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Viçosa.

Referências bibliográficas: f.68-73.

1. Educação. 2. Patrimônio cultural. 3. Jogos - Brinquedos
- Brincadeiras . I. Universidade Federal de Viçosa.
Departamento de Educação. Programa de Pós-graduação em
Educação. II. Título.

CDD 22 ed. 370

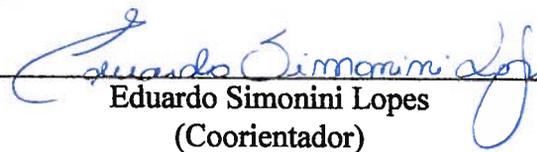
BIANCA ROZENBERG

**KOMBI DOS JOGOS:
NARRATIVAS CARTOGRÁFICAS DOS BRINCANTES**

Dissertação apresentada à Universidade Federal de Viçosa, como parte das exigências do Programa de Pós-Graduação em Educação, para obtenção do título de *Magister Scientiae*.

APROVADA: 07 de fevereiro de 2017.


Luís Fernando de Oliveira Saraiva


Eduardo Simonini Lopes
(Coorientador)


Denilson Santos de Azevedo
(Orientador)

Dedico à minha avó Chaja Estera (Ester) Z”L e ao meu avô Channas (Jayme) Z”L, por suas histórias de lutas e pelas tantas tardes em que jogamos juntos; à minha avó Frida Z”L e ao meu avô Ber (Bernardo) Z”L, por me ensinar a importância de saber brincar com a vida e à minha sobrinha Valentina, por me recordar disto todos os dias.

AGRADECIMENTOS

Foram muitas as pessoas com as quais compartilhei toda a experiência que levou a esta pesquisa. O processo deste trabalho começou anos antes de eu sequer imaginar escrevê-lo. Entre tantos encontros e desencontros, compartilhei com tantos outros, que hoje só tenho a agradecer porque sou também cada um destes. Este espaço não seria suficiente para agradecer a todos e todas que participaram de todas as linhas, letras, emoções, angústias, aprendizados, sorrisos e brincadeiras. A todas estas pessoas o meu mais sincero agradecimento. Vale, no entanto, destacar aqueles que sempre me lembraram de que eu não estava sozinha.

Agradeço à minha família porque só é possível com vocês. À minha mãe, Annette, por todo o incentivo, compreensão, carinho e paciência quando eu mais precisei. Agradeço por ter você sempre por perto! Ao meu pai, Adriano, pela compreensão, paciência e conforto que recebi. Aos meus irmãos, Michel e Renato, por sempre me apoiarem em todos os meus sonhos e nunca me deixarem desistir. À minha cunhada Lívia, pelas tantas trocas e conselhos. À minha sobrinha Valentina porque seus sorrisos me fazem sorrir ainda mais, e às minhas tias Lucy e Paulete pelo apoio e incentivo.

Agradeço a todos os encontros e aprendizados que Viçosa me permitiu. Ao seu Arnaldo, à Rosa e à Graça por todo acolhimento e por poder me sentir em casa e cercada por todo o carinho de uma família. Esse afago foi essencial e levo este carinho comigo! Aos amigos que me mostraram outros tantos mundos, que compartilharam tantas coisas, me apoiaram e que me fizeram crescer tanto: Manuelli Kölln, Diana Luna Philomena Vilela, Ana Paula Guedes Henrique, Lillian Frederico e Juliana Furtado. À comunidade do Palmital, pelo acolhimento e pelo privilégio de poder viver em um local tão belo com pessoas tão bonitas. Pelo tanto que compartilhamos e admiramos, aos primos e amigos que ali fiz. Aos colegas de mestrado por todas as angústias, anseios e incentivos partilhados; aos professores do Departamento de Educação e à Universidade Federal de Viçosa. A todos aqueles que militam e lutam nos mais diversos movimentos de Viçosa, agradeço por tanto aprendizado e pela injeção de esperança e fé. A todos que participaram desta vivência e estadia, que me acolheram e que me fizeram enxergar o quão belo é Minas Gerais e mais ainda os mineiros e mineiras.

Agradeço às amigas que sempre ajudaram a deixar minha São Paulo mais colorida e alegre: Jessica Kaufman Nordon e Marcella Bumajny e às companheiras pedagogas da FEUSP por acreditarem na caminhada e pelas injeções de amor. Aos educadores e parceiros da Kombi dos Jogos, por tornarem tudo isto possível, pela participação, compreensão, pelas trocas e por compartilharem muito daquilo que lhes tocou e que compõe algumas das tão belas cenas narradas nesta pesquisa.

Agradeço ao mestre Ivan Peña pela oportunidade de descobrir minha paixão pelo brincar; a todos os brincantes e brincadores que também acreditam nesta paixão e incentivam os nossos seres brincantes.

Agradeço ao orientador, Prof. Dr. Denilson Santos de Azevedo, pela confiança, apoio e compreensão. Ao coorientador, Prof. Dr. Eduardo Simonini Lopes, por me apresentar outra academia possível, pelo apoio, confiança, incentivo e por tantos aprendizados. Agradeço também aos professores que participaram da avaliação desta pesquisa, pelas suas contribuições: ao Dr. Luís Fernando de Oliveira Saraiva pela participação na banca de defesa; à Profa. Dra. Maria do Carmo Couto Teixeira na banca de pré-projeto e ao Prof. Dr. Carlos Riádigos Mosquera na banca de qualificação.

Agradeço à CAPES, pelo apoio financeiro.

Brincar é a mais elevada forma de pesquisa.

Albert Einstein

LISTA DE ABREVIATURAS, DE SIGLAS E DE SÍMBOLOS

Apud - Expressão latina utilizada para citações indiretas significando com, em ou junto a.

CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

CEP - Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos.

CNFCP - Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular.

FEUSP – Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo.

FLM - Frente de Luta por Moradia.

ICIB - Instituto Cultural Israelita Brasileiro.

IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional.

JSF - Jovens Sem Fronteiras.

MG – Minas Gerais.

MSTC - Movimento Sem Teto do Centro.

MTST - Movimento dos Trabalhadores Sem Teto.

ONG – Organização Não Governamental.

SIPEB - Associação de Instrução Popular e Beneficência.

TAIB – Teatro de Arte Israelita Brasileiro.

UFV – Universidade Federal de Viçosa.

USP – Universidade de São Paulo.

WLRA - World Leisure and Recreation Association - Associação Mundial de Recreação e Lazer.

Z”L - As duas letras correspondem a uma abreviatura em hebraico da expressão “zicaron lebrachá”, que significa “bendita a sua memória”. Quando é utilizada, remete a uma pessoa que já faleceu.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – São Paulo - Metrô Sumaré.....	8
Figura 2- Ocupação Lúdica - Jaguaré	34
Figura 3– Localização Jaguaré.....	35
Figura 4– Ocupação Lúdica - São Remo	37
Figura 5– Localização São Remo	37
Figura 6 – Ocupação Lúdica Boulevard São João – Festival Cocidade	38
Figura 7 – Localização Boulevard São João	39
Figura 8 – Ocupação Lúdica - Boulevard São João 2.....	40
Figura 9 – Ocupação Lúdica – São Remo 2.....	42
Figura 10 – Pião rodopiando	44
Figura 11 – mesa de jogos – São Remo	48
Figura 12 - zoom Hymalayou	50
Figura 13 - Hymalayou	50
Figura 14 – Jogos do Mundo.....	52
Figura 15 – Boulevard São João	55
Figura 16 – pé de lata	59
Figura 17 - meninas brincando e trabalhando	64

RESUMO

ROZENBERG, Bianca, M.Sc., Universidade Federal de Viçosa, fevereiro de 2017. **Kombi dos jogos: Narrativas Cartográficas dos Brincantes**. Orientador: Denilson Santos de Azevedo. Coorientador: Eduardo Simonini Lopes.

O ser humano, através das relações entre os semelhantes e com o universo a circundá-lo, criou diferentes formas de se expressar. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são algumas dessas expressões e historicamente estiveram presentes na vida das pessoas, nos diferentes grupos sociais, idades e gêneros, sendo atribuídos sentidos e significados diversos consoantes à cultura lúdica. Esta pesquisa atentou para a experiência lúdica como uma manifestação cultural, social e histórica, entendida aqui como construção do indivíduo onde influências como, sua inserção social, sua relação com a cidade em que vive, suas experiências anteriores e sua identidade contribuem nesta construção. Desta forma, assumimos nesta pesquisa o jogo, o brinquedo e o universo lúdico como um patrimônio cultural imaterial da humanidade, por nos remeter a questões que ocupam o espaço contemporâneo e por apresentarem contínuas mutações e manifestações sociais diárias. Diante da imprevisibilidade do brincar e das possibilidades de espaços inventivos e de criação, foram acompanhadas as ações na cidade de São Paulo, do projeto “Kombi dos Jogos”. Este era um projeto sociocultural que tinha a missão de difundir a cultura do brincar com o objetivo de promover vivências capazes de fortalecer vínculos e ressignificar espaços públicos. Para se chegar a tal finalidade, o projeto promovia a realização de Ocupações Lúdicas. Assim sendo, esta pesquisa procurou problematizar como a ocupação dos espaços públicos foi praticada naquela iniciativa e quais as composições de sentido e invenção foram atualizadas pelos “seres brincantes” presentes nas Ocupações Lúdicas. Este estudo adotou como procedimento metodológico a pesquisa participante de cunho cartográfico. Utilizando de anotações no diário de campo das experiências vividas, das conversas entre os diversos atores sociais que permearam esta pesquisa e de imagens fotográficas das cenas observadas e experienciadas, acompanhei as redes relacionais que foram produzidas a partir das conexões e afecções ativadas durante as Ocupações Lúdicas realizadas na cidade de São Paulo durante o ano de 2015. Ao seguir os usos que diferentes sujeitos fizeram dos espaços públicos, dos jogos, brinquedos e brincadeiras durante

aquelas ocupações, concluímos a respeito do quanto os jogos ativavam diferentes relações, memórias, solidariedades e processos de subjetivação, abrindo espaço para a resignificação de si próprio e igualmente dos espaços públicos que os acolhiam.

ABSTRACT

ROZENBERG, Bianca, M.Sc., Universidade Federal de Viçosa, February, 2017. **Kombi dos jogos: Narrativas Cartográficas dos Brincantes.** Adviser: Denilson Santos de Azevedo. Co-adviser: Eduardo Simonini Lopes.

The human being, through relations between their fellows and the universe surrounding them, created different ways of expressing itself. Games, toys and jokes are some of these expressions and have been present, in people's lives, historically, in different social groups, ages and genders, being attributed different meanings and significations, in accordance with the recreational culture. This research analyzed the ludic experience as a cultural, social and historical manifestation, here understood as the construction of an individual, where influences such as his social insertion, his relation with the city where he lives, his previous experiences and his identity, contribute to this construction. Therefore, we assumed in this research, the game, the toy and the recreational universe as an intangible cultural patrimony of the humanity, by referring us to issues that are recurrent in the contemporary space and by presenting continuous mutations and daily social manifestations. Faced with the unpredictability of playing and with the possibilities of inventive and creational spaces, actions of the project "Kombi dos Jogos" were followed in the city of São Paulo. This was a socio-cultural project that had the mission to spread the culture of playing with the objective of promoting experiences capable of strengthening ties and re-signifying the public spaces. To achieve this purpose, the project promoted the realization of Ludic Occupations. Thus, this research sought to discuss how the occupation of the public spaces was practiced during that initiative and which compositions of meaning and invention were updated by the "playing beings" present in the Ludic Occupations. This study adopted as a methodological procedure, the participatory research of cartographic nature. Using notes in the field diary, on the lived experiences, on conversations between the various social actors that were studied in this research, and on the photographic images of the observed and experienced scenes, I followed the relational networks that were produced from the connections and affections activated during the Ludic Occupations carried out in the city of São Paulo during the year 2015. Following the uses that different

people made of the public spaces, games, toys and jokes during those occupations, we concluded on how much the games activated different relations, memories, solidarities and subjectivation processes, opening space for the redefinition of themselves and also of the public spaces that welcomed them.

SUMÁRIO

1.	A VIDA REQUER CORAGEM: O ESPÍRITO DA CURIOSIDADE.....	1
1.1	Não existe amor em SP	2
1.2	Ah é ué uai!	5
1.3	Kombi dos Jogos	8
2.	CULTURA LÚDICA: BRINCAR É MEMÓRIA, É PATRIMÔNIO.....	12
2.1	Ser brincante	16
2.2	Brincar é experienciar	19
3.	NARRATIVAS CARTOGRÁFICAS.....	23
3.1	Ocupação Lúdica: cidades para brincar	29
3.2	Descrições das Ocupações Lúdicas	33
i.	Jaguaré.....	33
ii.	São Remo	35
iii.	Boulevard São João.....	38
4.	BRINCAR E CARTOGRAFAR NAS OCUPAÇÕES LÚDICAS	40
4.1	O que você deixou de ser quando cresceu?	44
4.2	É brincando que se (re)inventa	48
4.3	Ócio Criativo: a arte de viver.....	52
5.	NÃO É UM PONTO FINAL.....	61
6.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	68
7.	ANEXOS.....	74
I.	Parecer Consubstanciado do CEP.....	74
II.	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.....	78
III.	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para Responsáveis	79

1. A VIDA REQUER CORAGEM: O ESPÍRITO DA CURIOSIDADE

Mais ainda, seria preciso ter coragem de dizer sim a esse mundo efetivo, com todos os seus conflitos, sobressaltos e crise. É próprio da vida o conflito, o ensaio, a tentativa, o erro. E se aventura do existir implica riscos, é a coragem que abre novas possibilidades de entendimento sobre a vida. (HARA, 2012, p.54).

Sem dúvida a vida é uma eterna aventura que requer coragem para vivê-la. As possibilidades são inúmeras a partir do momento em que dizemos sim a elas, e, com isto, surgem os conflitos que nos servirão justamente para multiplicarmos nossos recursos existenciais e, com isso, crescermos em aprendizagem. Ao dizer sim ao presente estudo, optei por aventurar-me por territórios por mim ainda desconhecidos, nunca navegados, ou até mesmo redescobrir os mares já conhecidos, no entanto, com outras embarcações, outras maneiras de produzir visibilidades.

No entanto, antes de decidir por me aventurar por este estudo, fui tomada por algo, embora não soubesse descrever com tanta exatidão, que me acompanha durante todo este processo: o espírito da curiosidade. Nas primeiras leituras para este trabalho, quando ainda não estava convicta de quais seriam os percursos desta pesquisa, deparei-me com um artigo de Hara (2012) que me trouxe a possibilidade de entender o meu mundo de desassossegos e quais forças seriam necessárias para embarcar nesta aventura. Assim, um dos elementos principais para tanto, seria, sobretudo, a curiosidade.

A palavra, no entanto, me agrada; ela me sugere uma coisa totalmente diferente: evoca “inquietação”; evoca a responsabilidade que se assume pelo que existe e que poderia existir; um sentido agudo do real mas que jamais se imobiliza diante dele; uma prontidão para achar estranho e singular o que existe à nossa volta; uma certa obstinação em nos desfazermos de nossas familiaridades e de olhar de maneira diferente as mesmas coisas; uma paixão de apreender o que se passa e aquilo que passa. (FOUCAULT, 2000, p.12 apud HARA, 2012, p.61).

A paixão pela temática que escolhi percorrer já estava dada tempos antes e veio justamente desta inquietação, das singularidades, das possibilidades de experienciar-me, de redescobrir meu “ser brincante” de novas formas. No entanto,

para esta pesquisa, os caminhos que percorri foram tramados durante a mesma, sendo que:

(...) Assim, jogando a lançadeira de um lado para outro e batendo os grandes pentes do tear para frente e para trás, a moça passava os seus dias (...). Tecer era tudo o que fazia. Tecer era tudo o que queria fazer (...). Segurou a lançadeira ao contrário, e jogando-a veloz de um lado para o outro, começou a desfazer seu tecido. Desteceu os cavalos, as carruagens, as estrebarias, os jardins. (COLASANTI, 2000, p.18).

Destaco o trecho acima, pois acredito que esta pesquisa é também uma história de muitas tessituras, e, a partir deste momento, revelo-me também como parte dessas tessituras; e em cada ponto deste tecido consigo enxergar por onde as linhas de minha história passaram e, ao mesmo, se urdiram a outras linhas na composição de novos encontros.

Alguns acontecimentos ganharam sentido neste próprio tecer durante a pesquisa e na escrita de minha própria história. Afinal, entendo que “somos, no final de tudo, pesquisadores de nós mesmos, somos nosso próprio tema de investigação.(...) Buscamos nos entender fazendo de conta que estamos entendendo os outros. Mas nós somos também esses outros e outros ‘outros’” (FERRAÇO, 2007, p.80).

1.1 Não existe amor em SP

Não existe amor em SP
Um labirinto místico
Onde os grafites gritam
Não dá pra descrever
(CRIOLO, 2011)

Paulistana, nasci e cresci na capital do Estado de São Paulo. Por quase vinte e cinco anos vivenciei e sobrevivi neste “labirinto” cantado pelo, também paulistano, rapper Criolo. Se inicio esta pesquisa contando de onde vim e quem sou é por acreditar que as escolhas que fiz estão diretamente relacionadas às minhas experiências e escolhas para esta investigação.

Durante minha graduação em Pedagogia, participei, em 2009, de uma oficina, na Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (FEUSP), chamada “Construção de Jogos do Mundo”, ministrada pelo professor chileno

Iván Peña Johnson, mestre em Ciências do Jogo pela Universidade Paris XIII Villetanneuse. Iván costumava viajar apresentando e disponibilizando seu acervo de jogos e promovendo oficinas de construção por todo o mundo. Na referida oficina os participantes, primeiramente, tiveram acesso ao acervo de jogos construídos em madeira, de diversas origens, épocas e nacionalidades, e que remontavam à Idade Média. Tais jogos, não tão conhecidos usualmente, encantaram-me pela riqueza cultural advinda de cada um deles: remetiam a uma época e/ou povo, tendo proporcionado potenciais momentos de prazer, alegria, diversão e encontros entre os sujeitos. Trabalhamos, então, durante quase duas semanas aprendendo a construir e fabricar, a partir de madeiras reutilizáveis, alguns daqueles jogos. O próprio processo de fabricação - onde eram utilizadas poucas ferramentas - despertou a vontade de alguns dos participantes, incluindo eu, em dar início a um projeto a partir do que havíamos vivenciado naquelas semanas.

Juntamente com mais duas colegas, também do curso de Pedagogia, iniciamos um projeto de construção de alguns jogos tanto a partir do que havíamos conhecido na oficina, quanto de pesquisas e/ou de nosso próprio conhecimento. Conseguimos, por intermédio de um professor, utilizar o laboratório de marcenaria da Faculdade de Arquitetura da USP durante algum tempo; e após quase um ano trabalhando durante nosso tempo livre, conseguimos construir um pequeno acervo de jogos. Tínhamos muitos sonhos em comum, o que favoreceu a formação de um grupo disposto a levar a riqueza presente nos “Jogos do Mundo” ao conhecimento do maior número de pessoas: uma itinerância lúdica por espaços possíveis.

A tarefa não era fácil, pois éramos três jovens estudantes com muitas incertezas profissionais, em busca de realizar um projeto inovador e pouco convencional aos nossos próprios olhos, de nossos familiares e incluso do ambiente acadêmico. Durante algum tempo resistimos naquela investida, contando com a ajuda dos amigos próximos e que apoiavam o projeto em ações como: pintura dos jogos depois de construídos; transporte particular para carregá-los; compra de materiais. Desta forma, realizamos alguns eventos em praças, colégios e outras ações particulares onde adultos, crianças e idosos – aproximavam-se a fim de entender a proposta e brincar com seus conhecidos ou

desconhecidos – eram despertados pela curiosidade destes jogos “diferentes”, grandes, coloridos.

Contudo, com pouco sucesso na busca por parcerias que estivessem dispostas a nos contemplar com recursos financeiros, nossa motivação e empenho para a manutenção daquele projeto se reduziram aos poucos. No entanto, persistente na proposta de me envolver em algo que já tinha virado uma paixão – o lúdico – consegui emprego em uma organização não governamental¹ que mantinha um projeto chamado “Pense e Faça²”, em parcerias com escolas públicas que atendiam pessoas com vulnerabilidades sociais e econômicas. Os educadores atuantes naquele projeto ofereciam oficinas nas referidas escolas com o objetivo de desenvolver primordialmente o raciocínio lógico-matemático, assim como outros temas transversais e interdisciplinares, tendo como mediadores os jogos. Atuei em duas escolas periféricas de São Paulo durante alguns meses em que estive nesta ONG. Enquanto isso, o projeto dos “Jogos do Mundo” esteve desativado, ainda que vivo como um sonho distante.

Já no fim da graduação, porém, inscrevi-me para uma mobilidade acadêmica na cidade de Córdoba, Argentina. Em Córdoba mais um encontro me fez reativar este sonho dos/com os jogos. Iván, o professor que me apresentou a esse universo dos jogos do mundo, estava viajando pela Argentina e passou algum tempo em Córdoba. Encontramo-nos, trabalhamos juntos pintando jogos e tentamos algumas parcerias para ministrarmos uma oficina, mas não obtivemos sucesso. Ele expôs os jogos em algumas praças e parques e eu, quando pude, também o acompanhei. Estar novamente em contato com aquele material e promover práticas relacionadas ao brincar fez com que ressurgisse em mim a vontade de continuar tentando um projeto relacionado ao lúdico, ao brincar e aos jogos.

¹ Associação de Instrução Popular e Beneficência (SIPEB)

² Projeto socioeducativo que estimula o pensamento estratégico, o raciocínio lógico e a relação das estratégias utilizadas no jogo com as situações da vida cotidiana. A metodologia própria do programa e propicia também o desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais, éticas e cognitivas. O projeto contempla os principais afetados pelo baixo investimento em educação, as crianças da rede pública de ensino. Desafia a criança a exercitar o raciocínio, a capacidade de planejamento e antecipação, o controle da impulsividade, o trabalho em grupo, a resiliência e a transcendência da aprendizagem para a vida.

A exposição dos jogos em diversas cidades, eventos e espaços sempre me trouxeram muitas reflexões, experiências, constatações e questionamentos a partir das interações que pude compartilhar e das cenas observadas. Mantinha eu a crença de que aquele material era um grande potencializador das relações interpessoais e da ressignificação dos espaços socialmente compartilhados, além de favorecer com que viesse à tona o próprio universo lúdico na experiência humana, ou seja, acreditava eu que o ato de brincar estava relacionado à própria construção humana.

Ainda em Córdoba, quase no fim da mobilidade, decidi “mochilar” pela América do Sul. Fomos, então, eu e uma amiga também intercambista brasileira, descobrir um pouco dessa América. E se a vida é feita de encontros, foi durante esta viagem que me encontrei. Estar longe da família, dos valores, de um “lugar confortável” (no mais amplo sentido da expressão) era também estar aberta à aventura do experimentar. Não foi, portanto, apenas um encontro comigo mesma; foi um encontro de possibilidades e com possibilidades.

E foi numa fila, esperando passar por um destes postos de fronteiras entre o Chile o Peru, que conhecemos outras duas brasileiras, vindas de Minas Gerais. Depois de algum tempo de conversa, falei de meus sonhos e de como eu gostaria de morar em algum lugar mais tranquilo, talvez no campo; em um local onde as pessoas se encontrassem mais, conversassem e se relacionassem com maior profundidade. Contei do projeto dos jogos do mundo, no qual já vinha trabalhando há algum tempo, como um sonho ainda não realizado. Naquele momento, uma delas, natural da cidade de Viçosa, em Minas Gerais, exclamou: “Você tem que ir pra Viçosa, uai!”. E a partir daí começou a contar-me sobre a cidade, as roças do entorno, dos projetos de extensão e educacionais alternativos que ali aconteciam.

1.2 Ah é ué uai!³

Repito por pura alegria de viver:
a salvação é pelo risco,
sem o qual a vida não vale a pena.
(LISPECTOR, 1992)

³ Interjeição típica mineira que expressa concordância.

A decisão de me mudar para Viçosa/MG se deu depois da tentativa de continuar em Córdoba, após o fim do intercâmbio. Sem sucesso em construir uma vida em um país estrangeiro e com o sentimento de querer estar no meu próprio país, ainda que não em São Paulo, comecei a articular minha volta ao Brasil e rapidamente me mudei para Viçosa com a ajuda das referidas amigas que conhecera durante o “mochilão” pela América do Sul e que moravam naquela cidade.

Mas eu não vim sozinha. Todos os jogos vieram juntos! Cheguei sem conhecer a cidade e quase ninguém. Aos poucos, fui apresentada a muitas pessoas e conhecendo muitos projetos de extensão da Universidade Federal de Viçosa (UFV), principalmente os que se relacionavam à agroecologia. Ainda sem saber disto, Viçosa entre outras características, é conhecida por ser um polo agroecológico onde ocorrem diversos projetos que contribuem com a agricultura familiar e educação do campo, havendo naquela cidade muitos militantes nesta causa. Por ser uma cidade de porte médio, mas menor que os grandes centros urbanos, abrigar uma universidade federal com forte tendência de pesquisa no setor agrário e por e ter um movimento de extensão alternativo aos que eu pude conhecer até então, acabei por adentrar no universo agroecológico e da educação do campo⁴ por meio da participação em diversos eventos realizados pelos movimentos sociais e extensionistas da UFV atuantes nessas causas. Compreendi que a utilização dos “Jogos do Mundo” poderia ser uma ferramenta de articulação, socialização e fortalecimento daqueles movimentos.

E ainda sem saber exatamente como, comecei a sentir a necessidade de pesquisar mais sobre este universo da ludicidade configurada naquelas

⁴ Segundo Kölln (2016, p.20-21), "a expressão Educação do Campo vem sendo utilizada (...) para designar uma Educação Básica, sob responsabilidade do Estado, destinada às populações do campo. (...) Assume o sentido de educação ao mesmo tempo universal e voltada às especificidades, identidades e busca pela autonomia dos povos do campo, sem dicotomizar cidade-campo, compreendendo-os segundo uma relação de complementaridade. Sua compreensão passa pelo entendimento, por parte dos movimentos sociais, de que a luta pela democratização e direito à educação é um acúmulo de lutas dos trabalhadores em geral contra as desigualdades e opressão. (...) Pretende-se dar acesso ao que é “universal”, global, em termos de conhecimentos historicamente construídos. No entanto, propõe uma abordagem mais acurada do que é particular na cultura rural. (...) Traz consigo o discurso de um projeto para o campo brasileiro como um todo, envolvendo questões ligadas à estrutura fundiária e à organização produtiva diferentes daquilo que vem sendo implementado pelos agentes hegemônicos do capitalismo agrário".

experiências de extensão praticadas por estudantes da UFV. A partir disto, surgiu a intenção de ingressar no mestrado em educação daquela universidade.

Já cursando o mestrado em educação – e buscando por uma maneira de atuar junto ao lúdico, ao brincar e aos “Jogos do Mundo” como forma de realizar a presente pesquisa – surgiu a oportunidade de me inserir como coordenadora em um projeto sociocultural chamado “Kombi dos Jogos, brinquedos e brincadeiras⁵”, desenvolvido na cidade de São Paulo/SP.

O projeto nasceu da iniciativa de dois educadores, ambos colegas do curso de Pedagogia onde me graduei. Soube do projeto quando o sonho daqueles dois colegas conseguiu sair do papel, tendo sido aprovado em um edital para a realização de um projeto piloto⁶. Embora distinto do projeto “Jogos do Mundo”, porém com propósitos muito parecidos com aquele meu sonho que, então, havia ficado lá atrás, surgiu o interesse de ambas as partes para a minha participação, posto que eu já atuava nesse universo lúdico e poderia trazer contribuições ao projeto, sendo igualmente aquela uma possibilidade para investir em minha dissertação de mestrado dentro da temática do brincar.

Desta forma, estar em São Paulo novamente para a coordenação do projeto e realização desta pesquisa trouxe a possibilidade de revisitar, agora com outras maneiras de produzir olhares e percepções, a cidade que vivi e cresci durante toda minha vida: parafraseando Manoel de Barros (2003), buscar no meu quintal vestígios da menina que fui. Poder ir a lugares que nunca tinha ido, conversar com pessoas que nunca imaginaria conhecer, brincar juntos e compartilhar momentos, ou ainda estar novamente no mesmo lugar, no entanto em um ambiente novo, (re)descobrimo as formas de ser e estar em cada espaço, proporcionou-me enxergar São Paulo de uma nova forma. A partir do momento que me coloquei em posição de viver a cidade e de poder contribuir com uma transformação ou ressignificação de um espaço e das relações dos que ali se encontravam, acabei por descobrir, pela dinâmica do jogo e do brincar, que sim, existe amor em SP.

⁵ Durante o próprio processo do projeto e durante esta pesquisa o nome modificou-se para apenas “Kombi dos Jogos”.

⁶ O projeto piloto, como o próprio nome sugere surgiu com a intenção de experimentar e viabilizar a Kombi dos Jogos, ou seja, conseguiu uma parte da verba necessária para adquirir os materiais e acervo iniciais assim como experimentar o modelo das ações, tendo como campo de atuação duas comunidades em São Paulo (que serão explicitadas mais à frente).

Figura 1 – São Paulo - Metrô Sumaré



Fonte: arquivo pessoal

1.3 Kombi dos Jogos⁷

Falo liberdade e me veem imagens. Vejo uma rua, garotos correndo, meninas pulando corda, gritos, gargalhadas... Ah, a rua! Só falam de tirar as crianças da rua. Para sempre? Eu sonho com as ruas cheias delas. É perigoso, dizem: violência, drogas... E nós, adultos, quem nos livrará do perigo urbano? De quem serão as ruas? Da polícia e dos bandidos? Vejo por outro ângulo: um dia devolver a rua às crianças, ou devolver a criança às ruas; ficariam, ambas, muito mais alegres (FREIRE, 1989, p.3).

A Kombi dos jogos é um projeto sociocultural que tem a missão de difundir a cultura do brincar com o objetivo de promover vivências capazes de fortalecer vínculos e ressignificar espaços públicos. A iniciativa estende-se a

⁷ Algumas informações e descrições destacadas neste capítulo foram baseadas na escrita do projeto piloto. Reproduzo algumas delas, modifico e acrescento outras, pois durante o desenvolvimento do projeto fomos reinventando-nos e modificando o projeto elaborado inicialmente.

pessoas de todas as idades e de diferentes repertórios socioculturais, quando se acredita que o desenvolvimento pessoal, cultural e social de todos os moradores e de pessoas que circulam e habitam determinado espaço possam criar espaços e cidades mais acolhedoras.

Através de “Ocupações Lúdicas⁸” tem-se a pretensão de criar “ambientes brincantes” e abertos que promovam vivências significativas de troca, experimentação e encontros, favorecendo o ressignificar das relações com os outros e com os espaços públicos da cidade.

Uma Kombi repleta de “Jogos do Mundo”, brinquedos e brincadeiras tradicionais e populares do Brasil e de outros países serviu como base do projeto, que desenvolveu suas atividades em diversas regiões da cidade de São Paulo, respeitando as características e necessidades do local visitado e das pessoas ali presentes. Os jogos, brinquedos e brincadeiras foram os mediadores daqueles encontros.

O projeto Kombi dos Jogos nasceu da iniciativa de dois educadores, Gabriel Douek e Marina Perlman, ambos também graduados em Pedagogia pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (FEUSP). Dois paulistanos, atuantes em movimentos e projetos sociais, que visualizaram, diante do incômodo com a vida urbana de uma grande metrópole, a potência social dos jogos, brinquedos e brincadeiras. O projeto ganhou forma quando conseguiram uma parceria com a Fundação Arymax⁹ que – através do programa Jovens Talentos,¹⁰ do qual Gabriel havia participado – ofereceu o incentivo e suporte necessários para a elaboração de um projeto piloto, através da aprovação em um edital¹¹ de um concurso de projetos. Pouco antes da divulgação do resultado do concurso, passei também a fazer parte do projeto e, diante da sua aprovação, começamos a reelaborar os conceitos que seriam utilizados na teoria e prática, assim como a

⁸ O termo Ocupação Lúdica é o nome dado às ações e intervenções urbanas que a Kombi dos Jogos realiza.

⁹ Criada em 1991, a Fundação ARYMAX, entidade filantrópica de origem familiar, dedicada à aplicação de recursos privados para projetos de finalidade pública e comunitária.

¹⁰ O Programa tem como objetivo fomentar o engajamento comunitário de jovens por meio do desenvolvimento de competências e habilidades nos âmbitos pessoal e profissional.

¹¹ A inscrição foi realizada no ano de 2014 e o edital foi aberto para financiamento de projetos de organizações da sociedade civil na área de educação, juventude, promoção social, cultura, comunicação, mídia, formação de liderança e saúde, dentre outras áreas.

adquirir o nosso acervo de jogos a partir desses conceitos e organizar as nossas ações.

A primeira etapa do projeto se deu entre investigações, conversas e discussões para pensarmos quais seriam as nossas prioridades e intenções em relação ao nosso acervo. Iniciamos, então, uma pesquisa sobre jogos e brinquedos a adquirir, além de realizarmos a manutenção dos “Jogos do Mundo” que me acompanhavam há tempos. Concomitantemente, iniciamos o contato com alguns parceiros e amigos com o objetivo de aumentar nossa equipe de educadores/mediadores durante nossas futuras ações. Naquele momento, entraram em cena: Alice, Igor e Priscila: três colegas também Pedagogos pela FEUSP . A Kombi tinha, a partir dali, seis pessoas que a dirigiam.

O projeto piloto teve como objetivo atuar em duas localidades de São Paulo situadas na zona Oeste, sendo estas no bairro Jaguaré (mais especificamente em uma comunidade chamada Mutirão) e no bairro Butantã, na comunidade São Remo. Articulamos com as lideranças e/ou instituições comunitárias atuantes e realizamos quatro Ocupações Lúdicas em cada bairro entre os meses de abril e setembro de 2015.

Durante os referidos meses, através de nossa divulgação, de parceiros, contatos e pessoas que se interessaram pelo projeto ou estiveram nas ocupações, surgiram outros convites para nossa atuação. Desta forma, tivemos a oportunidade de realizar ações em outras localidades de São Paulo, por vezes em parceria com outras instituições ou eventos. Nesse sentido, as ocupações realizadas durante o ano de 2015 se deram, através do projeto piloto, no Jaguaré (11 e 12/04; 31/05 e 27/06) e na São Remo (20/06; 28/06; 16/08; 30/08) e, a partir de outros convites, na Semana Mundial do Brincar em parceria com a Casa do Povo¹² e a Aliança pela Infância¹³ na Praça Coronel Fernando Prestes no bairro Bom Retiro (24/05);

¹² Inaugurado em 1953 em memória aos que sucubiram nos campos de concentração nazistas, o ICIB, conhecido como Casa do Povo, nasceu para ser um monumento vivo, em que a memória serve como base para construção do futuro. Acolheu o jornal *Nossa Voz*, a escola *Scholem Aleichem*, e o teatro *TAIB*. Por meio de iniciativas ligadas à cultura contemporânea se afirma como lugar de memória e espaço de experimentação, em diálogo constante com o seu bairro, visando alcançar relevância local e internacional.

¹³ A Aliança pela Infância é um movimento mundial – Alliance for Childhood – uma rede que atua facilitando a reflexão e a ação das pessoas que se preocupam com o cuidado e com a educação das crianças. Nasceu em 1997 na Inglaterra a partir da preocupação de um grupo de pessoas com a situação da infância no mundo contemporâneo: a falta de espaços para brincar, o

no evento “Juntos pelo Brincar” no Largo da Batata em comemoração aos 25 anos do Estatuto da Criança e do Adolescente (05/07); no Festival de Iniciativas Colaborativas (Cocidade) no Boulevard São João (26/09); e no Festival CURAU (Cultura Regionais e Artes Urbanas) em Piracicaba, no interior do Estado de São Paulo (22/08).

Para este trabalho, foram utilizados exemplos de encontros relacionais de Ocupações Lúdicas realizadas no Jaguaré, São Remo e Boulevard São João.

Assim, as ocupações lúdicas foram sustentadas em nossa crença de que os jogos e brinquedos são um patrimônio histórico cultural da humanidade, mas, antes de tudo, um patrimônio vivo, e deveriam estar prioritariamente em locais públicos, promovendo o encontro entre as pessoas nestes espaços.

2. CULTURA LÚDICA: BRINCAR É MEMÓRIA, É PATRIMÔNIO

É nessa interação passado-presente que o futuro da brincadeira se fortalece e se constrói permanentemente, constituindo o que a vem a ser a ciência de cada povo. (KLISYS, 2010, p.90)

Cada sociedade se caracteriza a partir de suas diferenças culturais, construídas nas (e também construtoras das) relações entre os indivíduos. As manifestações culturais – como rituais, festas, costumes, tradições e etc. – apontam grandes diferenças entre as sociedades, embora muitas vezes estas possam partilhar de elementos semelhantes. Incluem-se aí as manifestações relativas ao brincar e á cultura lúdica como os brinquedos, brincadeiras e jogos.

Huizinga (2012) enxerga os jogos como parte das manifestações culturais que compõem a identidade sociocultural dos povos e estão intimamente ligados com as condições materiais de existência, uma vez que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (HUIZINGA, 2012, p.1). Nesta discussão, Brougère (1998, p.27) contribui ao afirmar que “a cultura lúdica não está isolada da cultura geral. Essa influência é multiforme e começa com o ambiente, as condições materiais.” Brougère (1995) comenta ainda que o brinquedo deve ser considerado como produto de uma sociedade dotada de traços culturais específicos.

O conhecimento destas manifestações colabora para a compreensão dos aspectos econômicos, políticos, sociais, educacionais dos diferentes espaços onde eles ocorrem. No que se refere à preservação dos bens culturais, em especial da cultura lúdica, é importante considerar a articulação entre patrimônio cultural e memória. De acordo com o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), a identificação da cultura imaterial se dá “a partir de sua relevância para a memória, a identidade e a formação da sociedade brasileira” (IPHAN/CNFCP, 2006, p.18). Nesse sentido, a memória é assumida como um elemento constituinte da experiência de identidade tanto individual como coletiva, na medida em que ela é também um fator extremamente importante do sentimento de continuidade e de coerência temporal de uma pessoa e de um grupo (POLLAK, 1992).

Já o patrimônio é o conjunto de bens materiais e/ou imateriais que contam a história de um povo e sua relação com o meio socioambiental onde ele se organiza. É o legado que herdamos do passado e que transmitimos a gerações futuras e pode ser classificado em Histórico, Ambiental e Cultural.

O Decreto-lei nº 25, de 30 de novembro de 1937, define em seu artigo 1º o conceito de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional:

Constitui o patrimônio histórico e artístico nacional o conjunto dos bens móveis e imóveis existentes no País e cuja conservação seja de interesse público, quer por sua vinculação a fatos memoráveis da história do Brasil, quer por seu excepcional valor arqueológico ou etnográfico, bibliográfico ou artístico.

A Constituição de 1988 expandiu este conceito e reconheceu a dimensão imaterial do patrimônio. A denominação Patrimônio Histórico e Artístico foi substituída, então, por Patrimônio Cultural. Este conceito é, assim, ampliado de maneira a incluir as contribuições dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, uma vez que incorpora o conceito de referência cultural, o que significa uma ampliação importante dos bens passíveis de reconhecimento. O artigo 216 da Constituição Federal assim conceitua patrimônio cultural:

Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem: I - as formas de expressão; II - os modos de criar, fazer e viver; III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas; IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;

Patrimônio cultural é, pois, o conjunto das produções culturais, materiais e imateriais, expressivas para uma sociedade, contidas nos saberes, técnicas, formas e signos produzidos pelos grupos humanos, e que auxiliam na construção, manutenção ou transformação da identidade e da memória coletivas (SOARES, 2012). No Brasil, o responsável por promover e coordenar o processo de preservação e valorização do Patrimônio Cultural Brasileiro, em suas dimensões material e imaterial é Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN).

Os patrimônios materiais estão divididos em bens imóveis e móveis e os bens culturais imateriais estão relacionados aos saberes, às habilidades, às crenças, às práticas, aos modos de ser das pessoas. Desta forma, podem ser considerados bens imateriais: conhecimentos enraizados no cotidiano das comunidades; manifestações literárias, musicais, plásticas, cênicas e lúdicas; rituais e festas que marcam a vivência coletiva da religiosidade, do entretenimento e de outras práticas da vida social; além de mercados, feiras, santuários, praças e demais espaços onde se concentram e se reproduzem práticas culturais.

A Constituição Federal reconhece a inclusão, no patrimônio a ser preservado pelo Estado em parceria com a sociedade, dos bens culturais que sejam referências dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira. O Patrimônio Cultural Imaterial é, portanto, transmitido entre as gerações, sendo reproduzido e invariavelmente reinventado pela sociedade e suas comunidades em função de seu ambiente e de sua interação com a história dos atores sociais.

A sociedade (e/ou grupo) constrói e reproduz a sua identidade através do apego constante ao seu passado mitológico, histórico e principalmente simbólico-religioso. Invertendo a lógica da questão, podemos dizer que as sociedades são resultados de processos (mitológicos e históricos) de contextualização e de (des/re)contextualização de identidades culturais, ao longo do tempo (SANTOS, 1994).

Desta forma, a identidade individual e coletiva é construída por meio da identificação e da relação de indivíduos e grupos com as produções materiais e imateriais de determinadas comunidades, sendo engendrada, numa continuidade histórica, noções de pertencimento e identidade, mediada nas práticas que constituem o que aqui denominamos de Patrimônio Cultural. Dentre essas práticas, localizamos a questão do lúdico.

A cultura lúdica é capaz de gerar o sentimento de identidade e continuidade, sendo que:

O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo. Não quer isto dizer que ela nasça do jogo, como um recém-nascido se

separa do corpo da mãe. Ela surge no jogo, e enquanto jogo, para nunca mais perder esse caráter (HUIZINGA,2012, p.94).

Embora observando que a história dos jogos e do brincar teve suas mudanças no decorrer dos milênios em relação às suas funcionalidades– fossem numa dimensão sagrada ou profana – a perspectiva socializadora permaneceu como uma de suas principais características. Além disso, os brinquedos, as brincadeiras, os jogos e a cultura lúdica em si, são formas de preservar saberes populares e de se utilizar de fontes vivas de conhecimento.

Nessa perspectiva de universalidade é que jogos e brincadeiras tradicionais devem ser pensados para que sejam percebidos como patrimônios culturais de toda a humanidade. São quase sempre criações coletivas, de domínio público, de origem dificilmente identificável e transmitidas oralmente pelos membros da sociedade (TAVARES, 2004, p.16).

A conservação de uma coleção, ou simplesmente de um único brinquedo, tem, junto à sua preservação, o seu valor sentimental e simbólico, quer seja pelo zelo, pela exclusividade, pela conservação do brinquedo ou pela memória – de um tempo, de uma cultura, de uma história – que ele carrega. Contribuir para que este objeto possa ser contemplado em espaços expositivos como em museus e/ou instituições que realizam exposições é uma forma de enriquecer o repertório de crianças, adultos e idosos ao observarem o brinquedo como acervo. Nesse sentido, segundo Benjamin (1984, p.68), “deu-se assim a extraordinária difusão daquele mundo de coisas minúsculas, as quais faziam a alegria das crianças nas estantes de brinquedos e dos adultos nas salas de artes e maravilhas”.

Diversos meios podem ser utilizados para a preservação da cultura lúdica, sejam através de pesquisas, investigações, catalogações e publicações acerca de brinquedos, jogos e de brincadeiras tradicionais e folclóricas; a própria exposição de acervos relacionados ao tema; espaços que promovam debates, palestras e discussões sobre a temática; as diversas mídias sejam elas televisivas ou virtuais; no entanto, a própria socialização desta cultura, ou seja, o próprio ato de brincar, tem um grande potencial de preservação, continuidade e reinvenção desta memória lúdica. Assim sendo, pode-se compreender o brinquedo como um patrimônio vivo, uma vez que sua conservação está intimamente relacionada à vitalidade do uso a que ele é submetido, reavivado e até reinventado no próprio

ato do brincar... Ou seja, “quando uma criança interioriza uma brincadeira, ela está incorporando e tendo a oportunidade de reformular uma série de conhecimentos e parâmetros que compõem o patrimônio cultural da sociedade a que pertence” (TAVARES, 2004, p.17).

Desta forma, assumimos nesta pesquisa o jogo, o brinquedo e o universo lúdico como um patrimônio cultural imaterial da humanidade, por nos remeter a questões que ocupam o espaço contemporâneo e por apresentarem contínuas mutações e manifestações sociais diárias. Ou seja, os brinquedos e os jogos não são estáticos, são vivos, presentes e atualizados pelos seres brincantes. “E assim caminha a cultura lúdica, que não é apenas um legado cultural, é também construção, revigorada na ação de cada brincante” (KLISYS, 2010, p.90).

2.1 Ser brincante

O homem só é inteiro quando brinca e é somente quando brinca que ele existe na completa acepção da palavra homem. (SCHILLER, 1991)

O ser humano, através das relações entre os semelhantes e com o universo a circundá-lo, criou diferentes formas de se expressar. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são algumas dessas expressões e historicamente estiveram presentes na vida das pessoas, nos diferentes grupos sociais, idades e gêneros, sendo atribuído sentidos e significados diversos consoantes à cultura lúdica..

Muitos autores têm se debruçado sobre o universo lúdico e ainda na conceitualização de termos como “jogo”, “brinquedo”, “brincadeira” e o “lúdico”. Contudo, é possível encontrar definições, especificidades e até contradições entre os diversos estudos realizados acerca de cada um destes termos, sendo estes discutidos em diferentes áreas de abordagens como a Psicologia, a Filosofia, a História, a Pedagogia, a Sociologia, a Antropologia, dentre outros. Friedmann (1996, p.12) propõe que: “(...) a brincadeira refere-se basicamente à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo trata-se de uma brincadeira que envolve regras; e o brinquedo,

refere-se ao objeto de brincar; atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores.” Maturana e Verden-Zöllner (2004, p.210) consideram:

(...) brincadeira qualquer atividade humana praticada em inocência, isto é, qualquer atividade realizada no presente e com a atenção voltada para ela própria e não para seus resultados. Ou, em outros termos, vivida sem propósitos ulteriores e sem outra intenção além de sua própria prática. Qualquer atividade humana que seja desfrutada em sua realização - na qual a atenção de quem a vive não vai além dela - é uma brincadeira.

Ou seja, para os referidos autores, adultos e crianças brincam quando se entregam plenamente a uma atividade, sendo esse momento de entrega também um ato de liberdade e criação do presente, uma vez que não haveria um objetivo ou intencionalidade pré-definidos ao próprio brincar. Friedman (2005), em uma perspectiva um pouco diferenciada, considera o brincar como estando numa zona de fronteira entre a realidade e a invenção de novas possibilidades, sendo que:

O brincar traz de volta a alma da nossa criança: no ato de brincar, o ser humano se mostra na sua essência, sem sabê-lo, de forma inconsciente. O brincante troca, socializa, coopera e compete, ganha, e perde. Emociona-se, grita, chora, ri, perde a paciência, fica ansioso, aliviado. Erra, acerta. Põe em jogo seu corpo inteiro: suas habilidades motoras e de movimento veem-se desafiadas. No brincar, o ser humano imita, medita, sonha, imagina. Seus desejos e seus medos transformam-se, naquele segundo, em realidade. O brincar descortina um mundo possível e imaginário para os brincantes. O brincar convida a ser eu mesmo (FRIEDMANN, 2005, p.88).

Para Luckesi, por sua vez:

O lúdico é o modo de ser do homem no transcurso da vida, o mágico, o sagrado, o artístico, o científico, o filosófico, o jurídico são expressões da experiência lúdica constitutiva da vida. O lúdico significa a experiência de ‘ir e voltar’, ‘entrar e sair’, ‘expandir e contrair’, ‘contratar e romper contratos’, o lúdico significa a construção criativa da vida enquanto ela é vivida. O lúdico é um fazer o caminho enquanto se caminha, nem se espera que ele esteja pronto, nem se considera que ele ficou pronto, este caminho criativo foi feito e está sendo feito com a vida no seu ‘ir e vir’, no seu avançar e recuar. Mais: não há como pisar as pegadas feitas, pois que cada caminhante faz e fará novas pegadas. O lúdico é a vida se construindo no seu movimento (LUCKESI, 1994, p.51).

Sendo assim, o que se pretende é atentar para a experiência lúdica como uma manifestação cultural, social e histórica, não sendo necessário deste modo eleger uma ou outra forma desta manifestação, se não em sua própria experiência e construção criativa deste fluxo contínuo como salientou acima Luckesi.

Se entendermos a cultura lúdica enquanto um movimento contínuo de construção do indivíduo dentro de um determinado meio, perceberemos que influências como sua inserção social, sua relação com a cidade em que vive, suas experiências anteriores e sua identidade contribuem nesta construção e nas relações que emergem a partir destes deslocamentos.. O que faz Debortoli (2004) considerar que o brincar se constitua na inserção cultural, expressando-se como linguagem e como processo de elaboração de significados e sentidos coletivos, contextualizados e enraizados no universo social que o legitima. O que, por sua vez, pressupõe que a brincadeira seja igualmente uma aprendizagem social que só é possível quando estabelecida numa linguagem. Segundo Brougère,

A brincadeira é uma mutação do sentido, da realidade: as coisas aí tornam-se outras: é um espaço à margem da vida comum, que obedece regras criadas pela circunstância. Os objetos, no caso, podem ser diferentes daquilo que aparentam. Entretanto, os comportamentos são idênticos aos da vida cotidiana {...} A brincadeira não é um comportamento específico, mas uma situação na qual esse comportamento toma uma significação específica (1995, p.90-100).

E complementa, dizendo que:

Na verdade, a brincadeira dá testemunho da abertura e da invenção do possível, do qual ela é o espaço potencial do surgimento. A brincadeira que pode ser, às vezes, uma escola de conformismo social, de adequação às situações propostas, pode, do mesmo modo, tornar-se um espaço de invenção, de curiosidade e de experiências diversificadas, por menos que a sociedade ofereça às crianças os meios para isso. Acontece que essa abertura marca um dos aspectos essenciais das sociedades modernas, caracterizadas pela indeterminação do futuro de cada indivíduo. A eventualidade da brincadeira corresponde, intimamente, à imprevisibilidade de um futuro aberto (BROUGÈRE, 1995, p.107).

Desta forma, nesta pesquisa, o brincar é assumido como sendo uma totalidade não totalizável, uma vez que “o ser brincante” aqui proposto não define uma pessoa ou mesmo um personagem social, mas um processo de conexões, de encontros e de movimentos. É como abertura a invenções e a outros possíveis que o “ser brincante” é proposto, pois, como indicou Heráclito, filósofo grego pré-socrático, o Ser não é um estado físico, mas um movimento contínuo. Portanto:

seguindo, pois, o movimento heraclitiano, somos levados à compreensão do existir enquanto imerso em um ininterrupto devir, onde o Ser seria ele mesmo um processo em transformação, sendo que não existiria “a” realidade enquanto fato exterior e independente aos

processos que a constituem. Seria, pois, uma realidade a se autoproduzir de maneira contínua no calor dos encontros, misturas e mestiçagens (SIMONINI, 2015, p.65).

Sendo assim, diante das possibilidades de espaços inventivos e de criação no brincar, temos que este, além do próprio processo socializador que o configura como Patrimônio Cultural, constitui-se também não apenas como memória, mas como processo que inventa relações no próprio movimento de abertura a uma experiência e na permeabilização do já estabelecido.

2.2 Brincar é experienciar

Lembra o tempo
que você sentia
e sentir
era a forma mais sábia
de saber
E você nem sabia?
(Alice Ruiz)

Quantas informações nos bombardeiam por dia? Quantas destas ficam “guardadas” em nossa memória e podem tornar-se presentes novamente quando evocadas?

Da televisão para a internet, do celular para o tablet, do notebook para a conversa com vizinho/chefe/colega, da placa da rua para o painel eletrônico, do rádio para o jornal, da televisão no metrô para a buzina do ônibus, do panfleto para as redes sociais, da previsão do tempo para a televisão. Vivemos em uma sociedade onde as informações transbordam, sejam estas em formas visuais, sonoras, textuais, sensoriais, etc. É preciso, ainda, estar informado, saber das notícias, das últimas novidades e mais, é necessário opinar: nas conversas de bares, nas redes sociais, no almoço em família... Cuidar da casa, dos familiares e do animal de estimação, trabalhar, pagar as contas.

Esse tic-tac dos relógios
é a máquina de costura do Tempo
a fabricar mortalhas.
(QUINTANA, 2008, p.285).

São muitos afazeres, preocupações e estímulos que diariamente acontecem a uma velocidade tão rápida que nossas rotinas simplesmente acontecem, mas pouco nos acontecem, nos tocam ou nos afetam de modo a nos tirar de um lugar comum. Como observou Larrosa (2002, p.21), “a cada dia se passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, quase nada nos acontece”.

Por sua vez, quando algo nos toca, nos marca, nos faz sentir, Larrosa (2002), de experiência considera que passamos por uma experiência, sendo que esta ocorre justamente quando nos encantamos, como bem coloca Manoel de Barros (2006, IX): “(...) que a importância de uma coisa não se mede com fita métrica nem com balanças nem barômetros etc. Que a importância de uma coisa há que ser medida pelo encantamento que a coisa produza em nós.”

Mais especificamente, Larrosa (2002, p.21) sustenta que “a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca”, e destaca quatro causas que, atualmente, impedem a experiência:

Em primeiro lugar pelo excesso de informação. A informação não é experiência... a informação não faz outra coisa que cancelar nossas possibilidades de experiência (...). Em segundo lugar, a experiência é cada vez mais rara por excesso de opinião (...) a obsessão pela opinião também anula nossas possibilidades de experiência, também faz com que nada nos aconteça (...) Em terceiro lugar, a experiência é cada vez mais rara, por falta de tempo (...) A velocidade com que nos são dados os acontecimentos e a obsessão pela novidade, pelo novo, que caracteriza o mundo moderno, impedem a conexão significativa entre acontecimentos. Impedem também a memória, já que cada acontecimento é imediatamente substituído por outro que igualmente nos excita por um momento, mas sem deixar qualquer vestígio (...). Em quarto lugar, a experiência é cada vez mais rara por excesso de trabalho (LARROSA, 2002, p.21-24).

Desta forma, não há formas de se transmitir uma experiência de uma pessoa a outra; ainda que vivam uma mesma situação, esta não lhes ocorrerá da mesma forma. Neste caso, para provocar uma experiência não há uma fórmula. E:

Por isso, o saber da experiência é um saber particular, subjetivo, relativo, contingente, pessoal. Se a experiência não é o que acontece, mas o que nos acontece, duas pessoas, ainda que enfrentem o mesmo acontecimento, não fazem a mesma experiência. O acontecimento é comum, mas a experiência é para cada qual sua, singular e de alguma maneira impossível de ser repetida. O saber da experiência é um saber que não pode separar-se do indivíduo concreto em quem encarna. Não está, como o conhecimento científico, fora de nós, mas somente tem sentido no modo como configura uma personalidade, um caráter, uma

sensibilidade ou, em definitivo, uma forma humana singular de estar no mundo, que é por sua vez uma ética (um modo de conduzir-se) e uma estética (um estilo). Por isso, também o saber da experiência não pode beneficiar-se de qualquer alforria, quer dizer, ninguém pode aprender da experiência de outro, a menos que essa experiência seja de algum modo revivida e tornada própria (LARROSA, 2002, p.27).

No momento em que estamos experienciando, provando algo novo e sendo por este alimentado, estamos conseqüentemente nos modificando, nos (re)inventando. No entanto, a experiência requer uma pausa, uma lentificação, um abandono, uma contemplação. Para Larrosa, num gesto de interrupção, o sujeito tem a capacidade de “parar” e mergulhar no seu próprio presente para tornar-se então, sujeito da experiência.

O sujeito da experiência seria algo como um território de passagem, algo como uma superfície sensível que aquilo que acontece afeta de algum modo, produz alguns afetos, inscreve algumas marcas, deixa alguns vestígios, alguns efeitos [...]. O sujeito da experiência é sobretudo um espaço onde têm lugar os acontecimentos (LARROSA, 2002, p.24).

Segundo Kohan, a experiência relaciona-se a uma infância, vista como novidade, descontinuidade, multiplicidade; como desequilíbrio e devir e, portanto, como condição de nossa própria existência.

Se o ser humano é um ser histórico, o é porque tem infância, porque a linguagem não lhe vem dada “por natureza”, mas porque tem que aprender a falar (desde que nasce), porque não fala desde sempre (porque não é falado desde sempre pela linguagem), mas porque fala e é falado submerso numa história. Se não há possibilidade de que o ser humano seja a-histórico, é precisamente porque não vem ao mundo já falando, porque tem que aprender a falar (a falar-se, a ser falado) numa infância que não pode ser universalizada nem antecipada. No humano, mais do que uma etapa da vida, a infância é sobre tudo condição da história. Por outro lado, a infância remete também à experiência. A experiência é a diferença entre o lingüístico e o humano, entre o dado e o aprendido, entre o que temos e o que não temos ao nascer. Deste modo, que o ser humano não nasça já falando, que tenha infância, que seu falar e ser falado não esteja determinado de antemão, é o que constitui a experiência, o que a torna possível. É na experiência, na infância como experiência, que o ser humano se constitui como ser histórico (KOHAN, 2003, p.6).

A concepção de experiência e infância aqui destacadas, encontram-se e unem-se em Larrosa quando este define que “a experiência não é o caminho até um objetivo previsto, até uma meta que se conhece de antemão, mas é uma

abertura para o desconhecido, para o que não se pode antecipar nem “pré-ver” nem “pré-dizer”.” (LARROSA, 2002, p.28). É exatamente neste caminho que é dada a infância como condição da existência humana, ou seja, nosso inacabamento. Caminho este, que pressupõe não apenas estarmos abertos ao mundo, mas de sermos também curiosos, criativos, capazes de pensar sobre a nossa própria existência; de sermos sujeitos da experiência. Sujeitos de uma experiência que faz núpcias com o processo do brincar, tal qual concebido por Maturana e Verden-Zöllner (2004), onde o sujeito brincante mergulha na tarefa, na composição de uma experiência em que o objetivo não é outro além de estar presente no próprio brincar.

São essas experiências que me propus a seguir quando adentrei a Kombi dos Jogos, traçando mapas – materializados em narrativas cartográficas – dos encontros e afetos que pediram passagem em diferentes momentos das Ocupações Lúdicas por mim acompanhadas.

Desta forma, esta pesquisa se consistiu no movimento de seguir algumas redes relacionais (entre pessoas, contextos sociais, a cidade e os jogos-brincadeiras) que foram produzidas durante Ocupações Lúdicas realizadas no ano de 2015, na cidade de São Paulo, pelo projeto da Kombi dos Jogos.

3. NARRATIVAS CARTOGRÁFICAS

Todos os caminhos – nenhum caminho
Muitos caminhos – nenhum caminho
Nenhum caminho – a maldição dos poetas.
(BARROS, 2010, p.241)

A pesquisa é um trabalho em processo e imprevisível e o seu percurso (aqui chamado de “método”) muitas vezes requer ser reinventado a cada etapa. Sendo assim, a proposta desta investigação se deu por meio do método da pesquisa participante/participativa de cunho cartográfico. Esta proposta se justifica a partir da perspectiva da minha participação enquanto parte do núcleo de coordenação do projeto Kombi dos Jogos, o que acredito vir a favorecer o acompanhar os processos, composições e conexões que se deram durante a realização daquele projeto. Diante disso, explícito e conceituado, a partir deste momento, primeiramente a pesquisa participante a fim de entender posteriormente como a cartografia pôde auxiliar-me, enquanto método, neste percurso.

A pesquisa participante é definida por Haguette (1987) como sendo um processo de investigação, de educação e de ação. Insere-se na pesquisa prática, sendo esta:

ligada à práxis, ou seja, à prática histórica em termos de usar conhecimento científico para fins explícitos de intervenção; nesse sentido, não esconde sua ideologia, sem, com isso, necessariamente perder de vista o rigor metodológico (DEMO, 1981 p.21).

Há na pesquisa participante um componente político que possibilita discutir a importância do processo de investigação, tendo por perspectiva o mergulho nas práticas de diferentes e múltiplas realidades sociais. Desta forma, segundo Gil (1991, p.55), “a pesquisa participante, assim como a pesquisa-ação, caracteriza-se pela interação entre pesquisadores e membros das situações investigadas”. A importância deste tipo de pesquisa está no fato de os “objetos” estudados serem sujeitos ativos e não “sujeitos-objetos de pesquisa”, no sentido passivo de fornecedores de dados.

O propósito desta pesquisa assumiu, pois, a perspectiva da práxis assim como da inserção da ciência popular na produção do conhecimento científico. Isso coloca o pesquisador frente a contradições às quais os próprios fundamentos da

pesquisa participante estão sujeitos. Nesse sentido, Haguette (1987) ressalta que em determinados momentos da pesquisa, o processo educativo atinge a equipe envolvida e pesquisadores e participantes interagem no processo ensino/aprendizagem, tornando-se ambos sujeitos do conhecimento, constituindo-se uma mão dupla na produção de modos de conhecer.

Boterf (1987), por sua vez, afirma que não existe um modelo único de pesquisa participativa, pois se trata, na verdade, de adaptar em cada caso o processo às condições particulares de cada situação concreta. Dessa forma, a análise crítica da realidade e a realização de ações programadas conduzem à descoberta de outras necessidades e de outras dimensões de realidade. A ação é uma fonte de conhecimentos e de novas hipóteses, sendo que o diagnóstico, a análise crítica e a ação constituem, assim, três momentos de um processo permanente de estudo, de reflexão e de transformação da realidade, os quais se nutrem mutuamente. Neste sentido, Haguette (1987) sustenta que não é a captação do real em determinado momento que interessa e que representa o objetivo da pesquisa participante e da pesquisa-ação, mas um conhecimento em processo que se estabelece. Trata-se de um caminho onde se tenta desvendar os “aspectos subjetivos da ação, percepções, definições, explicações”.

Desta mesma forma, numa relação com a pesquisa participante, a pesquisa cartográfica desafia-nos a desenvolver práticas de acompanhamento de processos inventivos e de produção de viver e sentir. O “método” cartográfico tem inspiração no trabalho de Deleuze e Guattari (1995), quando estes se valeram do conceito de rizoma para propor um diferente modo de entender a produção de realidade: realidade como processo, como agenciamentos, como conexões e desencontros a formarem um tecido rizomático.

O rizoma é um conceito originário da botânica, onde é compreendido como um caule modificado que funciona como reserva de nutrientes para alguns vegetais. Pode apresentar uma variedade de formas, sendo que sua extensão multiplica-se em ramos que descolocam-se em todos os sentidos. É a característica de ser composto por dimensões variadas, além de não ter um centro específico, mas sim ramificações a constituírem linhas que se cruzam e formam uma rede móvel e conectiva é que chamaram a atenção de Deleuze e Guattari.

Para eles, “há o melhor e o pior no rizoma: a batata e a grama, a erva-daninha” (DELEUZE e GUATTARI, 1995, p.14). Para os referidos autores:

Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, *intermezzo*. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo "ser", mas o rizoma tem como tecido a conjunção "e... e... e..." Há nesta conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser... o meio não é uma média; ao contrário, é o lugar onde as coisas adquirem velocidade. *Entre* as coisas não designa uma correlação localizável que vai de uma para outra e reciprocamente, mas uma direção perpendicular, um movimento transversal que as carrega uma e outra, riacho sem início nem fim, que rói suas duas margens e adquire velocidade no meio (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p.36).

Desta forma, para Deleuze e Guattari, fazer cartografia é seguir as conexões desse rizoma, e, segundo Barros e Kastrup (2010, p.56),

Sempre que o cartógrafo entra em campo há processos em curso. A pesquisa de campo requer a habitação de um território que, em princípio, ele não habita. Nesta medida, a cartografia se aproxima da pesquisa etnográfica e lança mão da observação participante. O pesquisador mantém-se no campo em contato direto com as pessoas e seu território existencial.

O procedimento cartográfico consiste, pois, na própria experimentação do objeto-processo, isto é, estar junto acompanhando os processos conectivos que ganham vida nos cotidianos e não somente representá-lo e interpretá-lo em referência a uma verdade exterior ao próprio processo acompanhado. Sendo assim, “o objetivo da cartografia é justamente desenhar a rede de forças à qual o objeto ou fenômeno em questão se encontra conectado, dando conta de suas modulações e de seu movimento permanente.” (BARROS, KASTRUP, 2010, p.57).

Ao seguir os usos que diferentes sujeitos fizeram dos jogos, brinquedos e brincadeiras durante as Ocupações Lúdicas, tive a oportunidade de problematizar tais usos e as suas possibilidades na (re)invenção dos espaços públicos e relacionais. Dessa forma, parafraseando Barros e Kastrup (2010, p.73), “podemos dizer que assim a pesquisa se faz em movimento, no acompanhamento de processos, que nos tocam, nos transformam e produzem mundos.” (BARROS, KASTRUP, 2010, p.73).

Diante dos movimentos que surgiram durante a investigação, lancei-me também numa perspectiva narrativa a fim de (re)inventar as experiências dos diversos actantes em modos de se fazer e seguir os caminhos da própria pesquisa. Para Latour (1999), um ator ou actante se define como qualquer pessoa, instituição ou coisa que tenha agência, isto é, produza efeitos no mundo e sobre ele. Um actante deixa traço e só assim pode ser seguido na rede, uma vez que produzem efeitos nesta, a modificam e são modificados por ela. Por deixar traços de seu trajeto, um actante também conta uma história e, nessa perspectiva, Larrosa (1994, p.48) propõe que “o sentido do que somos depende das histórias que contamos e das que contamos de nós mesmos (...), em particular das construções narrativas nas quais cada um de nós é, ao mesmo tempo, o autor, o narrador e o personagem principal”. Desta forma, as narrativas se configuram numa tessitura composta nas múltiplas experiências daquele que as conta, pois “o importante para o autor que rememora, não é o que ele viveu, mas o tecido da sua rememoração...” (BENJAMIN, 1986, p.37).

Aquele que narra insere; seleciona; faz recortes; retira; deixa espaços; silêncios e movimentos que se compõem durante a experiência vivida em uma rede de forças que se renovam na própria prática narrativa. Para Benjamin (1985, p.205) a narrativa:

não está interessada em transmitir o "puro em si" da coisa narrada como uma informação ou um relatório. Ela mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele. Assim se imprime na narrativa a marca do narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso. (...) Assim seus vestígios estão presentes de muitas maneiras nas coisas narradas, seja na qualidade de quem as viveu, seja na qualidade de quem as relata.

Ou seja, as narrativas por mim desenvolvidas neste trabalho são tramadas junto a minhas sensações junto aos actantes das ocupações, à equipe da Kombi e também pelos próprios bairros e praças da cidade que eram, em suas diferentes arquiteturas, também atores a potencializarem ou não os encontros. E, no desenvolvimento das narrativas que se seguirão, segui as orientações de Spink a respeito do fazer pesquisa nos cotidianos, quando considera que:

Ao contrário dos métodos planejados em que se delineia a priori um roteiro de perguntas sobre um tema previamente acordado e operacionalmente definido, ser um pesquisador no cotidiano se

caracteriza freqüentemente por conversas espontâneas em encontros situados (SPINK, 2008, p.72).

Portanto, ao utilizar de narrativas para traçar uma cartografia de encontros no processo das ocupações, inseri-me como uma pesquisadora no/do/com os cotidianos brincantes que emergiam dos encontros entre a Kombi e os micro lugares da cidade de São Paulo. Nesse sentido, Spink (2008, p.71) considera que:

o cotidiano se compõe de milhares de micro-lugares; não é um contexto eventual ou um ambiente visto como pano de fundo. Os micro lugares, tal como os lugares, somos nós; somos nós que os construímos e continuamos fazendo numa tarefa coletiva permanente e sem fim.

Para tanto, estive, durante a pesquisa, tanto na condição de observadora participante, quanto também de investigadora implicada no campo e aberta às possibilidades para ser afetada pelas experimentações nos encontros produzidos durante a apresentação dos jogos. Ressalto que esta abertura a essas possibilidades estiveram também acompanhadas das afecções¹⁴ de toda a equipe de educadores/mediadores presentes nas Ocupações Lúdicas.

Deste modo, utilizei o diário de campo e os feedbacks narrados também pela equipe de educadores/mediadores (gravadas em áudio após cada Ocupação Lúdica), além das imagens fotográficas como estratégias para a construção das narrativas cartográficas.

Barros e Kastrup (2010) descrevem sobre os relatos em diários de campo:

Há uma prática preciosa para a cartografia que é a escrita e/ou desenho em um diário de campo ou caderno de anotações. Os cadernos são como os *hipomnemata*, que Michel Foucault (1992) discute ao apresentar as práticas de si dos gregos. Com o objetivo administrativo de reunir o *logos* fragmentado, os *hipomnemata* "constituíam uma memória material das coisas lidas, ouvidas ou pensadas [...] Formavam também uma matéria-prima para a redação de tratados mais sistemáticos" (p.135). Podemos dizer que para a cartografia essas anotações colaboram na produção de dados de uma pesquisa e têm a função de transformar observações e frases captadas na experiência de campo em conhecimento e modos de fazer. Há transformação de experiência em conhecimento e de conhecimento em experiência, numa circularidade aberta ao tempo que passa. Há coprodução. As observações anotadas são como um material para ter à mão, "não apenas no sentido de poderem ser trazidos à consciência,

¹⁴ Para Spinoza (2013) o afeto ocorre a partir do encontro de dois corpos (afecções) que gera uma variação na potência de agir destes. Um corpo que se relaciona com outro corpo é afetado e então sofre uma alteração, uma transição a partir desta experiência que poderá elevar ou diminuir sua potência de ação.

mas no sentido de que se deve poder utilizá-los, logo que necessário, na ação" (p.136) (BARROS, KASTRUP, 2010, p.70).

Em relação às fotografias, entendo que uma imagem pode fomentar modos de enxergar na produção de diferentes olhares e sensações inesperadas a emergirem nas tramas sociais, pois, como sustentou Barros (2010, p.403) “imagens são palavras que nos faltaram”. Desta forma, esta pesquisa dá abertura à utilização de fotos e imagens como uma técnica de registro e abordagem que vai além da produção textual, mas para o conhecimento produzido nas imagens e pelas imagens (LOPES, 1998), entendendo que a leitura de imagens pode trazer outro olhar ao leitor. Nesse sentido, Oliveira (2010, p.3) considera que:

(...) encontrar nas narrativas imagéticas indícios da realidade que, supostamente, elas expõem requer dos pesquisadores certa abertura para o inesperado, aliada a uma capacidade de estabelecer vínculos entre aquilo que se vê/lê e aquilo que já conhecemos dos diferentes cotidianos nos quais estivemos ou que estudamos, bem como a aceitação de que há, em cada narrativa imagética, alguns componentes não perceptíveis, inalcançáveis, a respeito do universo narrado. Por outro lado, a necessária abertura para o inusitado, o imprevisível, condições para a efetivação de descobertas/invenções de modos de ver/ler/ouvir o mundo e os diferentes fazeres/saberes/valores e emoções que nele circulam, expressos nas narrativas imagéticas, exige, além da aceitação das nossas cegueiras, assumir riscos.

Deste modo, no presente trabalho sou pesquisadora, observadora, sujeita actante, e conversadora, como pessoa que sou (praticante de um mundo), aberta às possibilidades de envolvimento, de estar atenta aos meus sentidos e emoções, às afetividades, relações e mundos dos outros tantos atores sociais que permearam este processo de construção de narrativas a partir das cenas sociais espontaneamente concebidas, durante as Ocupações Lúdicas, nas relações destes atores, com os usos e apropriações em seus modos de ser/fazer/estar brincantes.

O que, então, foram essas Ocupações Lúdicas, que serviram de campo de análise para minhas narrativas cartográficas? Para responder a isso, primeiramente considero importante apresentar meu entendimento do que seja uma Ocupação Lúdica, para depois, situar os locais onde elas se realizaram.

3.1 Ocupação Lúdica: cidades para brincar

Sai de casa e vem comigo para a rua,
vem, q'essa vida que tens,
por mais vidas que tu ganhes,
é a tua que,
mais perde se não vens.
(DEOLINDA, 2010).

As grades do condomínio
São pra trazer proteção
Mas também trazem a dúvida
Se é você que tá nessa prisão
(O RAPPÀ, 1999).

A formação das cidades fez parte da história humana desde a Antiguidade até os dias atuais e os centros urbanos se transformaram ao longo dos séculos de acordo com o seu desenvolvimento local, econômico, tecnológico e necessidades humanas.

Segundo Rolnik (1994, p.19), "(...) construir e morar em cidades implica necessariamente viver de forma coletiva. Na cidade nunca se está só, ainda que o próximo ser humano esteja para além da parede de um apartamento vizinho ou num veículo no trânsito. O homem só no apartamento ou o indivíduo dentro do automóvel é um fragmento de um conjunto, parte de um coletivo." Neste contexto os espaços públicos podem refletir e influenciar nos modos de habitar e igualmente de se apropriar da cidade. Pensando nos usos contemporâneos das cidades, Rolnik considera que:

O urbanismo moderno atribuiu à cidade as funções de lazer, de morar, de trabalho e de circulação. Destas quatro funções, três ficaram confinadas e localizadas em espaços privados, cada vez mais circunscritos e homogêneos, cabendo à dimensão pública a função da circulação. O processo de fuga do controle e da gestão pública das funções da cidade contribuiu para o desaparecimento do sentido público e político da cidade, dando-se ênfase quase exclusiva a uma concepção de espaço urbano onde prevalece o caráter, o modelo privatista de cidade, de sociedade (ROLNIK, 2000, p.4).

Desta forma, para a autora o uso do espaço público cada vez mais se restringe apenas ao aspecto da circulação, perdendo inclusive importância enquanto instância de lazer. Augé (1994) denomina esses espaços de circulação – a exemplo de rodoviárias ou aeroportos – como sendo “não-lugares”, uma vez que

neles não se cria necessariamente uma experiência de pertença identitária, mas uma dinâmica de passagem e de transitoriedade. Segundo o referido autor:

O lugar e o não-lugar são, antes, polaridades fugidias: o primeiro nunca é completamente apagado e o segundo nunca se realiza totalmente – palimpsestos em que se reinscreve, sem cessar, o jogo embaralhado da identidade e da relação. Os não-lugares, contudo, são a medida da época: medida quantificável e que se poderia tomar somando, mediante algumas conversões entre superfície, volume e distância, as vias aéreas, ferroviárias, rodoviárias e os domicílios móveis considerados “meios de transporte” (aviões, trens, ônibus), os aeroportos, as estações e as estações aeroespaciais, as grandes cadeias de hotéis, os parques de lazer (...) (AUGÉ, 1994, p.74-75).

E esses “não-lugares” podem, inclusive, se configurar na representação coletiva como um espaço de ninguém, como lugar perigoso e/ou refúgio de sobrevivência para trabalhar ou morar para aqueles econômica e socialmente menos favorecidos, pois igualmente “sem lugar”, deslocados das territorialidades reconhecidas e valorizadas nos sistemas hegemônicos de subjetivação.

Desta forma é favorecida cada vez mais a construção de espaços privados e condomínios fechados; muros e grades por todos os lados, a proteger os espaços privados das desordens dos espaços públicos. Como canta o grupo musical Engenheiros do Hawaii:

Nas grandes cidades, no pequeno dia a dia
O medo nos leva a tudo, sobretudo à fantasia
Então erguemos muros que nos dão a garantia
De que morreremos cheios de uma vida tão vazia

Nas grandes cidades de um país tão violento
Os muros e as grades nos protegem de quase tudo
Mas o quase tudo quase sempre é quase nada
E nada nos protege de uma vida sem sentido
(...)

Nas grandes cidades de um país tão irreal
Os muros e as grades
Nos protegem de nosso próprio mal
Levamos uma vida que não nos leva a nada
Levamos muito tempo pra descobrir
Que não é por aí, não é por nada não
Não, não, não pode ser, é claro que não é
Será?

(...)

(ENGENHEIROS DO HAWAII, 1992)

É no contexto de defesa da reinvenção dos espaços públicos da cidade, que Rolnik (2015)¹⁵ sustenta que “o espaço público é a materialidade do lugar público, do encontro, do heterogêneo, da troca, da possibilidade de relação entre os diferentes; é da criação, do conflito e confronto dos diferentes que sai a possibilidade do novo.” Diante disto, ofertar atividades de lazer nos espaços urbanos públicos viabiliza o acesso a todos e garante a democratização do lazer e do espaço; é, pois, pensar em um espaço de dimensão pública como um instrumento anti-exclusão da cidade (ROLNIK, 2000). É uma anti-exclusão que comunga com a potencialização dos encontros pela via do lazer.

Segundo a Carta Internacional de Educação para o Lazer (1993)¹⁶

2.4 Lazer é um direito humano básico, como educação, trabalho e saúde, e ninguém deverá ser privado deste direito por discriminação de sexo, orientação sexual, idade, raça, religião, credo, saúde, deficiência física ou situação econômica.

A Constituição da República Federativa do Brasil também defende a ideia de lazer como direito social, como é visto nos artigos 6º e 217:

Art. 6º São direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição [...].

Art. 217, § 3º O poder público incentivará o lazer, como forma de promoção social.

Mas o lazer, mais do que apenas uma atividade recreativa, pode vir a se transformar igualmente em uma dimensão transformadora, uma vez que o lazer pode vir a ter:

um caráter ‘revolucionário’, pois é no tempo de lazer, onde se procura a vivência de alguma coisa pela escolha e satisfação, o encontro com pessoas ou com o ‘novo’ e o ‘diferente’, que se encontram

¹⁵ Em matéria escrita no site Portal Apendiz do Uol disponível no link: <http://portal.aprendiz.uol.com.br/2015/06/12/na-cidade-militarizada-retomada-dos-espacos-publicos-pela-populacao-torna-se-ainda-mais-fundamental/>

¹⁶ A carta foi elaborada e aprovada no Seminário Internacional de Educação para o Lazer da World Leisure and Recreation Association – Associação Mundial de Recreação e Lazer (WLRA), realizado em Jerusalém, Israel, em 1993, e ratificada pelo conselho da WLRA em Jaipur, Índia, no referido ano. De acordo com o próprio documento: “A finalidade desta Carta é informar aos governos, às organizações não governamentais e às instituições de ensino a respeito do significado e dos benefícios do lazer e da educação para e pelo lazer. É também orientar os agentes de educação, incluindo as escolas, a comunidade e as instituições envolvidas na capacitação de recursos humanos sobre os princípios nos quais poderão se desenvolver políticas e estratégias de educação para o lazer”.

possibilidades de questionamento dos valores da estrutura social e, inclusive, das relações entre sociedade e espaço. As diferenças criam ‘espaço’ para o conflito, o que pode provocar dúvidas e reflexões (MARCELLINO apud PELLEGRIN, 1996, p.33).

É nesse sentido “revolucionário” que acredito que o movimento de Ocupação Lúdica ganha relevância de intervenção social e de multiplicadora de possibilidades de usos de espaços públicos.

De acordo com o Minidicionário Houaiss (2008, p.536), “Ocupar” significa: “1. Tornar cheio, sem deixar espaço vazio; preencher. 2. Encontrar em (um lugar). 3. Instalar-se pela força ou sem autorização em; tomar. 4. Fazer uso de; utilizar, empregar (o tempo com algo útil). 5. Gastar, consumir (uma extensão de tempo). 6. Fazer parte de; constar.” E foi no sentido de “tornar cheio”, “fazer uso” e “fazer parte” que o termo Ocupação Lúdica surgiu a partir de “tempestades de ideias” ocorridas entre mim e Gabriel, entre uma reunião e outra, ainda no processo de organizar nossa ida para as ruas. Conversámos sobre como seriam as dinâmicas das nossas ações e intervenções nas ruas, praças e parques da cidade de São Paulo. Para isso, buscávamos referências em nossas próprias experiências como cidadãos daquela cidade e também como militantes em diversos grupos sociais¹⁷ durante nossos percursos de vida. Ainda que o termo tenha surgido “sem querer” numa conversa, ele adequou-se aos propósitos do projeto; afinal estávamos nos preparando para ocupar um espaço público da cidade, e convidar

¹⁷ Atuei em alguns grupos sociais durante minha trajetória de educação não formal e destaco aqui o Movimento Juvenil Judaico Habonim Dror. Neste, atuei desde os 11 anos de idade até os 20, sendo um movimento de educação não formal, com sedes em diversos países e diferentes estados brasileiros. O Habonim Dror possui correntes ideológicas ligadas ao sionismo socialista, kibutziano (do movimento Kibutz em Israel) e chalutziano (movimento de construção do Estado de Israel, tradução da palavra hebraica: pioneiro) e à justiça social. Participei enquanto educanda e educadora desenvolvendo atividades lúdicas educacionais semanais, além de acampamentos para crianças e jovens. Através deste movimento, realizei também um programa de intercâmbio, com duração de um ano, em Israel. Este programa, denominado Shnat Hachshará, incluiu quatro meses de vivência em um kibutz, dois meses de trabalho voluntário e quatro meses de estudos no Machon LeMadrachim em Jerusalém, além de uma viagem para a Polônia para estudos históricos. O programa abrangia aulas de hebraico, técnicas de educação não-formal, liderança comunitária, história da comunidade judaica e do holocausto, artes e trabalho voluntário com crianças em centros de absorção de etíopes, asilos e associações para pessoas com necessidades especiais. Gabriel além de agir atualmente no Jovens Sem Fronteiras (que será explicitado mais à frente), fez parte do Projeto Ahavá, do Colégio Itzhok Leibush Peretz no qual desenvolveu atividades lúdicas e educacionais em um abrigo na cidade de São Paulo, além de um projeto de inclusão social em um escola na favela de Heliópolis e outro projetos informais.

outros/as para utilizar de diferentes maneiras aquele espaço ocupado a partir do uso do acervo da Kombi dos Jogos.

3.2 Descrições das Ocupações Lúdicas

Ainda que o objetivo desta pesquisa não tenha sido necessariamente descrever cada Ocupação Lúdica especificamente e sim cenas de diferentes ocupações, seguindo mais uma lógica dos afetos do que uma lógica de descrição densa das ocupações e das características socioculturais de cada comunidade ocupada, segue abaixo uma breve narrativa descritiva dos percursos da Kombi dos Jogos, em suas Ocupações Lúdicas, destacadas nesta pesquisa, de forma a localizar o leitor e facilitar o entendimento das narrativas cartográficas que compõem os referenciais teóricos deste estudo.

i. Jaguaré

O bairro Jaguaré, onde está localizada a comunidade mutirão, na zona Oeste da cidade de São Paulo, foi escolhido já na escrita do projeto piloto. Deve-se a isto o fato de Gabriel e Marina, que inscreveram o projeto no edital para o qual foi aprovado, já terem uma aproximação com esta comunidade. Os dois educadores atuaram junto a um coletivo, chamado Jovens Sem Fronteiras (JSF)¹⁸, que tinha realizado ações em conjunto com aquela comunidade para mobilizar e reativar o uso da praça pública daquele local, até então um território de disputa entre os moradores para a construção de imóveis particulares. Optei por referir-me a esta localidade apenas por Jaguaré pelo fato de assim ser usualmente reconhecida a partir deste bairro.

As quatro Ocupações Lúdicas no Jaguaré ocorreram entre os meses de abril e junho do ano de 2015, nas seguintes datas: 11/04; 12/04; 31/05 e 27/06¹⁹.

¹⁸ Grupo de atuação social do clube A Hebraica de São Paulo, atualmente trabalha junto às comunidades com o auto empoderamento e transformação de realidades, a partir de demandas identificadas pelos moradores.

¹⁹ A Ocupação Lúdica do dia 27/06/2015 contou com o acompanhamento e posterior relato do escritor Kadu Braga e divulgada no site do Portal do Educador. Disponível no link:

Com exceção da primeira, as intervenções foram realizadas na Rua Quero Quero, uma pequena rua sem saída que contorna a praça da comunidade, já mencionada como local de atuação do coletivo JSF. A primeira ação ocorreu em parceria com uma ONG (Sociedade Benfeitora Jaguaré), atuante na comunidade, durante uma festa organizada em conjunto com os moradores, na sede da referida ONG.

Figura 2- Ocupação Lúdica - Jaguaré



Fonte: arquivo pessoal

As articulações com a comunidade ocorreram tanto pelo coletivo Jovens Sem Fronteiras, quanto a partir de algumas lideranças comunitárias que nos ajudaram na divulgação e mobilização para as Ocupações.

A cada ocupação foi possível perceber o retorno de alguns brincantes, que se mostravam habilidosos em explicar um jogo para alguém que ainda desconhecia. Alguns voltavam trazendo consigo novos colegas ou familiares. Nas primeiras ocupações as crianças mostraram-se mais presentes, no entanto, a cada ação crescia o número de adultos dispostos a mergulhar no universo lúdico.

O fato de ter sido a estreia da Kombi do Jogos, as primeiras Ocupações Lúdicas, em algumas delas muitos amigos, parentes e parceiros foram convidados a prestigiar, nos apoiar e claro, a brincar. Fato que trouxe a possibilidade de pessoas de diferentes regiões e classes sociais de todas as idades interagirem, compartilharem momentos, brincarem e conhecerem um ao outro. O que talvez não fosse possível nesta grande cidade que separa e delimita as relações sociais.

Figura 3– Localização Jaguaré



Fonte: Google Maps

ii. São Remo

A comunidade São Remo localiza-se no bairro Butantã, na zona Oeste de São Paulo. Esta comunidade é conhecida e reconhecida por Jardim São Remo, ou ainda por favela São Remo. Situa-se em um terreno ao lado da Cidade Universitária Armando Salles de Oliveira, o principal campus da Universidade de São Paulo (USP).

O Jardim São Remo é um bairro formado pela urbanização de uma favela localizada atrás do campus Butantã da Universidade de São Paulo. Boa parte dos seus moradores trabalha na universidade tanto como funcionários públicos efetivos como empregados de empresas terceirizadas que realizam os serviços operacionais ou ainda nas lanchonetes particulares que funcionam no campus. Desde meados dos anos 90, a universidade desenvolve vários projetos de atendimento

à comunidade. Historicamente, há uma situação de proximidade e conflito dos moradores deste bairro, com todas as suas carências sociais, com a vizinha universidade, tida como a maior do país e que concentra pessoas de segmentos sociais privilegiados. Segundo levantamento ainda em conclusão feito pelo Projeto Alavanca (uma das ONGs que atuam no bairro) existem no Jardim São Remo cerca de 2.300 moradias e uma população estimada em 6.000 habitantes (OLIVEIRA, 2007)²⁰.

Quatro Ocupações Lúdicas ocorreram em uma quadra poliesportiva, local este público e mantido pela Associação de Moradores. A quadra é muito utilizada pela comunidade aos finais de semana para lazer livre além de atividades esportivas. A quadra também serve como espaço para bailes e festas como, por exemplo, a festa junina da São Remo. O estado da quadra era precário: havia muito lixo espalhado em todo seu entorno, e alguns equipamentos de ginástica já sem uso, quebrados ou funcionando parcialmente.

Nosso contato inicial com a comunidade se deu a partir da Associação de Moradores, localizada em frente à quadra. Destaco o envolvimento, nesta articulação, de uma das associadas, reconhecida como líder pela comunidade, justamente pela sua atuação frente ao espaço da quadra. Ela ajudou a organizar, além de fazer parte, de um time de voleyball, que treina aos domingos neste espaço. Fez parte da fundação da Associação de Esportes que garantia o uso daquele espaço como público e mobilizava na luta por melhorias no local.

Apesar de termos este contato e ser acordado anteriormente com esta associada seu apoio na divulgação e mobilização da comunidade para as atividades, algumas vezes as nossas chegadas ao espaço em que faríamos a Ocupação Lúdica foram conturbados e nem sempre “esperadas”. Ainda assim todas as ocupações contaram com a participação de muita gente, e novamente, pode-se perceber o retorno de alguns brincantes. Destaco também que a participação dos adultos foi mais tímida e muitas vezes partiram do nosso convite. Alguns ficavam apenas observando, sentados no bar em frente à quadra, tomando cerveja e proseando ou ainda na arquibancada enquanto as crianças tomavam todo o espaço.

²⁰ Disponível em <http://www2.eca.usp.br/pjbr/arquivos/dossie8_e.htm> Acesso em: 30 de novembro 2015.

As Ocupações fizeram parte do projeto piloto e foram realizadas no ano de 2015, nas seguintes datas: 20/06; 28/06; 16/08 e 30/08.

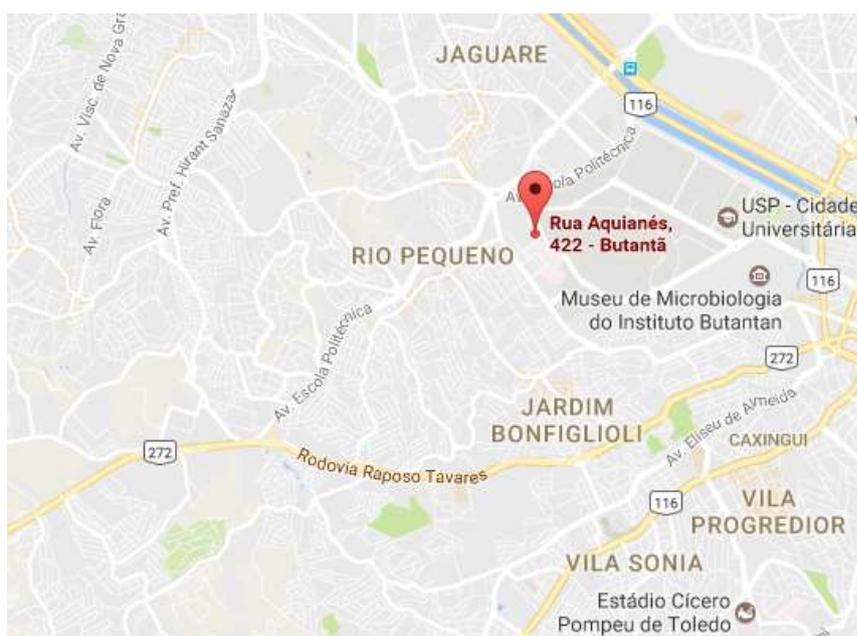
Figura 4– Ocupação Lúdica - São Remo



Fonte: André Douek

“Quando eu olhei pra trás foi muito lindo, é uma cena que não sai da minha cabeça ver todo mundo brincando, empinando pipa, andando de bike, peteca, a mulher do bambolê. Foi uma cena de filme assim, que foi muito lindo.” (Igor Oliva – Educador da Kombi dos Jogos).

Figura 5– Localização São Remo



Fonte: Google Maps

iii. Boulevard São João

O Festival de Iniciativas Colaborativas (Cocidade) ocorreu do dia 26 de setembro de 2015 no centro de São Paulo, entre a Praça das Artes e a Avenida São João. Esta foi a segunda edição do festival, que nasceu a partir da união de diversas iniciativas colaborativas, e tem como objetivo disseminar informação e compartilhar experiências resultantes de diferentes dinâmicas cooperativas e colaborativas, além de fomentar a construção desta cadeia produtiva que trabalha a partir da lógica da colaboração e se organiza em redes. Dentro do universo do colaborativismo, o CoCidade adota três pilares como base para o desenvolvimento de todas as atividades propostas: Financiamento Coletivo²¹, Espaços Colaborativos e Projetos de Ocupação Urbana. A programação reuniu diversos movimentos ligados à colaboração e à ocupação da cidade, entre eles, a Kombi dos Jogos.

Figura 6 – Ocupação Lúdica Boulevard São João – Festival Cocidade



Fonte: Festival Cocidade

²¹ É um modelo de viabilização de projetos onde várias pessoas contribuem a partir de pequenas quantias de dinheiro para financiar determinado projeto.

A Kombi dos Jogos estacionou no Boulevard São João. Após a construção do novo Vale do Anhangabaú, finalizado em 1991, o trecho inicial do vale recebeu o nome de Boulevard São João: voltado exclusivamente para o trânsito de pedestres e com espaços para atividades culturais e de lazer, esta região conta com espaços culturais como a Praça das Artes e o Prédio Histórico dos Correios. Os entornos do Boulevard São João contam ainda com muitos imóveis abandonados por órgãos públicos ou setores privados falidos que foram ocupados por movimentos que lutam por moradias.

Os brincantes foram muitos e diversos, alternando-se e mesclando pessoas de diversas origens, localidades, faixas etárias e classes sociais. Entre estes, pessoas que estiverem presentes e foram até local para participar do Festival; transeuntes que por ali passavam e, através de um convite ou por conta própria decidiram explorar os jogos e brinquedos espalhados na rua; e ainda moradores das ocupações populares do entorno.

Figura 7 – Localização Boulevard São João



Fonte: Google Maps

4. BRINCAR E CARTOGRAFAR NAS OCUPAÇÕES LÚDICAS

Figura 8 – Ocupação Lúdica - Boulevard São João 2



Fonte: arquivo pessoal

Brincar com a cidade é poder revelar e descobrir esses segredos. Brincavam ali mesmo no calçadão, em uma rua onde só pedestres podem circular, um menino por volta de quatro anos e Priscila, uma das educadoras/mediadoras daquela Ocupação Lúdica. A brincadeira era construir. Com pequenas e variadas pecinhas de madeira surgia pouco a pouco um castelo. Umas das peças sugeria uma ponte. E entre as pontes que atravessavam aquele diálogo, que conectavam dois mundos entre os brincantes desta cidade, compartilhavam descobertas. “Posso te contar um segredo?” Pergunta Priscila olhando nos olhos curiosos da criança sentada ao seu lado que, respondendo apenas com o olhar, paralisou-se para escutar atentamente: “Aqui, embaixo dessa rua, passa um rio”. E o menino saiu correndo para contar a descobertas aos irmãos mais velhos. (Narrativas Cartográficas, Ocupação Lúdica – Boulevard São João, SP).

Platão disse que “você pode descobrir mais sobre uma pessoa em uma hora de brincadeira do que em um ano em conversa” (PLATÃO, apud, SOLER, 2006, p.15). Será mais fácil também conhecer os segredos de uma cidade durante uma brincadeira?

Crescer em São Paulo nos faz lidar com sentimentos muitas vezes antagônicos. Amar e odiar são sentimentos que podem surgir inclusive durante um só dia nesta delicada relação com esta cidade. Quem nesta pisar pela primeira vez dificilmente conseguirá entender em pouco tempo tamanho caos organizado. “A cidade de quem passa sem entrar é uma; é outra para quem é aprisionado e não sai mais dali; uma é a cidade à qual se chega pela primeira vez...” (CALVINO, 1990, p.15). E acrescento ainda, que é outra para quem sempre ali viveu, sai para viver outras cidades e volta para a primeira:

(...) porque o passado do viajante muda de acordo com o itinerário realizado, não o passado recente ao qual cada dia que passa acrescenta um dia, mas um passado mais remoto. Ao chegar a uma nova cidade, o viajante reencontra um passado que não lembrava existir: a surpresa daquilo que você deixou de ser ou deixou de possuir revela-se nos lugares estranhos, não nos conhecidos (CALVINO, 1990, p.28).

Uma cidade ímpar. Possibilita e aprisiona. Oprime e liberta. Impressiona e repulsa. Combinações escancaradas diariamente, das mais superficiais às mais profundas. Miséria e riqueza estampadas nas ruas, dos bairros mais “chiques” com casas e prédios de altos padrões econômicos, a grandes favelas; do morador de rua ao empresário da multinacional circulando pelo mesmo espaço-tempo. As mais diversas e incontáveis culturas, povos e tribos, da comida italiana, japonesa, chinesa, aos mais variados festivais de música, filmes e danças de rua.

Uma cidade que pode oferecer muitas possibilidades e, também, muitas impossibilidades. Liberdade para se apropriar, conhecer e escolher uma tribo, muitas culturas em um só lugar. Muitas ofertas de trabalho, muitas pessoas interessantes, muitas histórias de vida, muito espaço, muitos cidadãos, muito, muito, muito... Muito trânsito, muita poluição, muito dinheiro. Muitas dificuldades para o ir e vir. Muitas exclusões.

São Paulo, a maior e mais populosa área urbana do país, é uma cidade marcada por contrastes e profundas desigualdades, resultantes, em grande medida, do crescimento desenfreado e das políticas públicas das últimas décadas que definiram suas estruturas urbanas e sociais. O alto índice de violência e a forte presença da criminalidade fizeram com que fossem construídos cada vez mais cercas e muros na cidade e os espaços públicos, como ruas e praças, deixaram de ser pontos de encontro e convivência pacífica e compartilhada, tornando-se, no imaginário urbano contemporâneo, espaços de ninguém. O esvaziamento desses locais potencialmente contribuiu com um empobrecimento das relações sociais e uma consequente perda de senso de comunidade, essencial para a mobilização dos moradores em coletivos de luta por direitos e por transformação social.

Pessoas que crescem cada vez mais com medo e se isolam, fecham-se, cercadas por muros. O espaço público que deveria ser de todos, torna-se de ninguém ou ainda de alguns poucos que não têm outros espaços privados para chamarem de seu. Como salienta Rolnik a respeito de São Paulo:

Cidade de mil povos, capital financeira, cidade conectada no mundo virtual e real das trocas, potência econômica do país, berço de movimentos sociais e lideranças políticas. No entanto, é uma cidade partida, cravada por muros visíveis e invisíveis que a esgarçam em guetos e fortalezas, sitiando-a e transformando seus espaços públicos em praças de guerra (ROLNIK, 2001, p.10).

Dessa forma, a Kombi dos Jogos procurou apresentar aos moradores da cidade possibilidades de ser e estar no mundo, evidenciando o papel de cada um como protagonista durante seus mergulhos no próprio ato de brincar... Durante as Ocupações Lúdicas diversas vezes presenciei, me emocionei e fui afetada por cenas que me fizeram sentir o valor de uma experiência de abertura a outros universos de sentido e a infâncias que nos acompanham. A cena abaixo retrata um desses momentos:

A chegada de uma Kombi recheada de jogos e brinquedos sem dúvida atrai as crianças com seus olhares curiosos para saber o quê sairá de dentro quando a porta correr para abrir. A abertura das crianças sempre esteve em evidência. Abertas para descobrir, abertas para as tentativas, abertas para o novo ou para o velho brinquedo já conhecido, abertas para jogar com alguém que nunca tinham visto, abertas para se abrir...

Figura 9 – Ocupação Lúdica – São Remo 2



Fonte: André Douek

Os adultos, muitas vezes, observam de longe, fechados, talvez com as chaves escondidas em algum lado. Aos poucos, alguns parecem procurar suas chaves. Alguns se abrem através do convite de uma criança ou de um educador. Outros se aproximam lentamente, como quem vai buscando a chave para se abrir, mas ainda não a encontra, e seguem admirando as crianças, os jogos, os brinquedos de outrora que lhe parecem familiares ou ainda desconhecidos, mas que despertam a curiosidade. Com ar de desconfiança começam a encaixar a chave que abrirá seus cadeados. E, quando a porta está correndo para fechar a Kombi, surge a voz de uma mulher de meia idade que, desta vez, fez

questão de se aproximar: “Muito legal o projeto, porque a gente se sente de novo na infância. Na verdade a gente nunca perde essa infância né? Ela está aqui guardada na gente, parece que a gente recupera ela, porque nunca deixamos de ser criança.” (Narrativas Cartográficas, Ocupação Lúdica – São Remo, SP).

E assim tive a certeza que os adultos também têm abertura. A chave pode ter sido esquecida em algum bolso, mas se procurarmos sempre poderemos nos abrir. Nesse sentido, a fala daquela mulher me fez sentir/perceber que a condição de infância enquanto abertura a experiência não se restringe à idade cronológica, mas à disposição de se permeabilizar aos acontecimentos vividos. Para Larrosa:

Este é o saber da experiência: o que se adquire no modo como alguém vai respondendo ao que vai lhe acontecendo ao longo da vida e no modo como vamos dando sentido ao acontecer do que nos acontece. No saber da experiência não se trata da verdade do que são as coisas, mas do sentido ou do sem-sentido do que nos acontece (LARROSA, 2002, p.27).

A experiência como infância, ressaltado por Kohan, é pautada sobre a compreensão da infância como abertura. Uma infância que nos acompanha em nosso mundo adulto também; que persiste por toda a vida e que nunca nos abandona, pois:

Não há como abandonar a infância, não há ser humano inteiramente adulto. A humanidade tem um soma infantil que não lhe abandona e que ela não pode abandonar. Rememorar esse soma infantil é, segundo Agamben, o nome e a tarefa do pensamento (KOHAN, 2003, p.245).

Esta citação nos remete àquela usual pergunta feita pelos adultos às crianças: “O que você vai ser quando crescer?” E já me soa sem sentido, pois parte da premissa que a criança será algo ou alguém quando for adulto, sairá da infância para apenas então ser legitimado na sociedade e, no entanto, a criança poderia responder: Eu NÃO serei, eu já SOU.

4.1 O que você deixou de ser quando cresceu?

Verbo Ser
 Que vai ser quando crescer?
 Vivem perguntando em redor. Que é ser?
 É ter um corpo, um jeito, um nome?
 Tenho os três. E sou?
 Tenho de mudar quando crescer? Usar outro
 nome, corpo e jeito?
 Ou a gente só principia a ser quando cresce?
 É terrível, ser? Dói? É bom? É triste?
 Ser; pronunciado tão depressa, e cabe tantas
 coisas?
 Repito: Ser, Ser, Ser. Er. R.
 Que vou ser quando crescer?
 Sou obrigado a? Posso escolher?
 Não dá para entender. Não vou ser.
 Vou crescer assim mesmo.
 Sem ser Esquecer.
 (ANDRADE, 1992, p.573)

Durante as Ocupações Lúdicas, tornou-se comum escutar de alguns adultos a frase “Isto aqui faz tempo que não jogo, que eu nem sei se eu lembro mais”, fosse quando estes eram convidados, pela equipe de educadores da Kombi dos Jogos, a jogar e/ou quando convidados pelas próprias crianças: que chamavam seus pais, avós ou familiares/responsáveis a brincar juntos.

Figura 10 – Pião rodopiando



Fonte: arquivo pessoal

Uma criança, por volta de sete ou oito anos, queria aprender a jogar pião e pediu auxílio aos educadores. No entanto, estes também não sabiam como jogar. Foi quando o pai da criança aproximou-se e, percebendo as tentativas frustradas do filho, começou, ainda tímido, a enrolar o pião, mas avisando: “Isso aqui faz tempo que não joga, que eu nem sei se eu lembro mais”. O que se observou a seguir foram muitos rodopios! O pião girou! Girava no chão, girava na mão, rodopiava e manobras começaram a surgir! Se ele ainda se lembrava ou (re)aprendeu ali, não sabemos, mas o filho, os educadores e a mãe, que até então observava de longe e naquele momento se aproximou, ficaram impressionados com tamanha habilidade paterna. E a criança, antes de ir embora, pedia: “deixa eu levar o pião pra casa, deixa?”. Resta saber, seria para quem brincar? (Narrativas Cartográficas, Ocupação Lúdica – Jaguaré, SP)

O aviso dado pelo pai antes de brincar com o pião me fez questionar sobre as possibilidades desta aparente lembrança sobre como rodopiar este brinquedo. Seria possível ele ter esquecido como se joga e naquele momento ter se lembrado ou ainda (re)lembrado? Esta lembrança poderia estar “presa” em seu tempo de criança, no seu passado, e vir à tona naquele momento, no presente? Ou melhor, ele conseguiu jogar de modo similar como jogava quando criança?

Geralmente quando falamos em tempo costumamos organizá-lo em passado, presente e futuro. Desta forma, concebemos o passado como um tempo que já foi e não é mais; o futuro como um tempo que virá a ser, e o presente como o tempo que “está sendo”. No entanto, este tempo que “está sendo” não é mensurável, sendo duração, pois o presente que é uma dimensão de passagem.

No decorrer da história do pensamento ocidental, muitos se debruçaram sobre temas como o tempo, a alma e a memória. Reale (1990), baseando-se na obra de Santo Agostinho, explica que:

O tempo implica passado, presente e futuro. Mas o passado não é mais e o futuro não é ainda. [...]. Na realidade, o ser do presente é um presente é um continuado deixar de ser, um tender continuamente ao não-ser. Agostinho destaca que, na realidade, o tempo existe no espírito do homem, porque é no espírito do homem que se mantêm presentes tanto o passado como o presente e o futuro. Mais propriamente, se deveria dizer que os tempos são três: o presente do passado, o presente do presente e o presente do futuro (REALE, 1990, p, 454)

Desta forma, o passado versa no presente do que passou e está armazenado na memória. Quanto ao futuro, ele é pensado com base no que há na memória,

mas com considerando outra disposição da alma, que Agostinho chama de “expectativa”. E o presente é exatamente o olhar da alma:

Isto agora é límpido e claro: nem as coisas futuras existem, nem as coisas passadas, nem dizemos apropriadamente ‘existem três tempos: o passado, o presente e o futuro’. (...) Existem, sim, três tempos: o presente das coisas passadas, o presente das coisas presentes, o presente das coisas futuras. (...) [os] três estão de alguma maneira na alma e eu não os vejo em outro lugar: o presente das coisas passadas é a memória, o presente das coisas presentes é o olhar, o presente das coisas futuras é a expectativa (AGOSTINHO, 1999, p.303).

Se o tempo é algo que nos foge, que escoar, como podemos então falar de algo que não podemos reter? Segundo Bergson (1972), o tempo é uma sucessão, uma continuidade, uma duração. Bergson propõe que a duração:

não é um instante que substitui outro instante: se assim fosse jamais haveria presente, não haveria prolongamento do passado no atual, não haveria evolução, nem duração concreta. A duração é o progresso contínuo do passado que rói o futuro e que incha avançando (BERGSON, 1964, p.44).

De acordo com Coelho (2004, p.240):

Bergson, algumas vezes, define o tempo como uma “continuidade indivisa de mudança heterogênea”. A sucessão temporal é uma mudança ou fluxo contínuo incessante, uma transformação ininterrupta. Tanto na vida psíquica quanto no mundo físico, não há estabilidade. Os acontecimentos não são os mesmos, ainda que houvesse repetição, que eu pronunciasse as mesmas palavras de ontem, que resolvesse o mesmo problema da mesma forma, seria a segunda vez e não a primeira, e, a rigor, não posso dizer que sou o mesmo ou que o mundo é o mesmo, que haja dois momentos idênticos. A mudança é constitutiva do real, não havendo, assim, uma essência que permaneceria inalterada, uma identidade permanente por trás das mudanças. Segundo Bergson, trata-se de um escoamento ou de uma passagem, mas de um escoamento e de uma passagem que se bastam por si mesmos, o escoamento não implicando uma coisa que corre e a passagem não pressupondo estados pelos quais se passa: a coisa e o estado são apenas instantâneos artificialmente tomados sobre a transição; e esta transição, a única naturalmente experimentada é a própria duração (COELHO, 2004, p.240).

Diante disto, o tempo real proposto por Bergson é algo que acontece interiormente, que não pode ser medido externamente, justamente por que é medido pela nossa alma, e é a partir disto que concebemos a nossa memória. “Bergson poderia dizer que para ele, a memória é a alma da própria alma, ou seja, a conservação do espírito pelo espírito.” (BOSI, 2003, p.35).

Desta forma, a nossa própria experiência, o nosso “eu”, constitui-se enquanto memória e esta se apresenta como o próprio instrumento de conservação do passado quando evocada no presente, pois, “na realidade, não há percepção que não esteja impregnada de lembranças” (BERGSON apud BOSI, 2003, p.36).

O filósofo ressalta, ainda, dois tipos de memória. Por um lado, temos a memória adquirida através de mecanismos motores de repetição em nossos comportamentos habituais através do corpo. Por outro, temos a memória constituída através das lembranças, das rememorações e invocações do passado. Nesta última, o passado encontra-se vivo no inconsciente à espera de vir à tona para ser atualizado no presente. Estas duas memórias não raramente entram em confronto, a pressão para ação e conhecimentos que nos serão úteis ao trabalho e à sociedade nos demandam muito o uso da memória mecânica e, desta forma, pouco nos sobra para uso da memória que surge espontaneamente através de momentos de pura imaginação, criação e devaneios.

O brincar com o pião naquele momento pode ser posto como potencializador desta memória ativa, criativa. Naqueles instantes, naquela sucessão de continuidades, entre um rodopio e outro, ressurgiu aquele ser brincante de anos atrás, mas agora diferente. Um ser brincante que girou o pião pela primeira vez com seu filho. O passado veio à tona não como um dado mecânico, mas para ser ressignificado e (re)inventado no presente e assim, projetar para o futuro. As experiências vividas ali, durante uma brincadeira, em que pai e filho faziam giros e manobras com seus mundos, me deixaram com a forte sensação de que memória é presente, memória é alma.

4.2 É brincando que se (re)inventa

Figura 11 – mesa de jogos – São Remo



Fonte: arquivo pessoal

Uma mesa de concreto com um tabuleiro xadrez demarcado e dois bancos à sua volta, em um espaço público, prontos para serem utilizados. Os usos podiam ser muitos. Localizada próxima a um bar e perto da quadra de esportes, tendo na maior parte do tempo adultos que se sentavam nas cadeiras daquela, conversando, apoiando suas cervejas sobre o desenho do tabuleiro e observando o que acontecia do outro lado da grade que os separava da quadra. Deste outro lado da grade, uma grande movimentação, crianças correndo, gritando, brincando, muitos brinquedos e jogos espalhados e uma Kombi estacionada: era a Ocupação Lúdica na comunidade São Remo. Atravesso a grade que separa os diferentes mundos que ali aconteciam e lanço o convite para uma mesa com quatro mulheres. “Boa tarde, tudo bom? Desculpe interromper a prosa, estamos estacionados ali, com vários jogos e brinquedos, vocês gostariam de jogar?” Entre olhares de questionamento e talvez desaprovação em um primeiro instante, não parecem aceitar. Insisto: “Posso trazer um jogo e colocar aqui na mesa? Eu mostro para vocês e se acharem bacana vocês jogam; se não, eu levo de volta. Pode ser?” Um pouco tímidas ainda, mas talvez pela proposta mais aberta, alguém responde que sim. Sem hesitar, volto para a Kombi e escolho um jogo que acredito que despertará a curiosidade, por ser grande e, em grande parte, desconhecido. Coloco sobre a mesa, que antes apoiara as cervejas; explico o jogo, acompanho a primeira rodada, e as deixo à vontade, voltando para a quadra. De vez em quando, olhava para o outro lado da grade e os mundos agora pareciam mais próximos. Jogaram por algum tempo algumas rodadas até que uma delas veio devolver o jogo e me agradeceu. Algum tempo depois, reparo que uma das mulheres, que antes jogava este primeiro jogo que ofereci, estava sentada à mesa ao lado, jogando alguma outra coisa com outro rapaz. Aproximo-me e reconheço que jogam damas. Espera! As pecinhas da Dama não estavam desaparecidas desde a última Ocupação Lúdica?! Aproximo-

me mais. São as pecinhas de um jogo feito de madeira com variadas peças de diferentes tamanhos e que costumamos disponibilizar para as crianças bem pequenas, os bebês que geralmente brincam de manipular as peças e construir suas invenções ao seu modo. Uma peça reapropriada também pode servir para outro jogo. Dos bebês aos adultos... tudo pode ser (re)inventado. A mesa de concreto não pode ser movimentada, o espaço público está delimitado, já os seus usos... (Narrativas Cartográficas, Ocupação Lúdica – São Remo, SP).

De acordo com Certeau (1994), os sujeitos quando consomem produtos culturais não o fazem passivamente, pelo contrário, são ativos e produtores, pois criam e recriam ao seu próprio modo o que lhes é apresentado e há distintas maneiras e artes de se apropriar que produzem diversos sentidos e significados. Para o autor, a cultura se (re)inventa no cotidiano por usuários praticantes desse cotidiano e suas estratégias e táticas.

Certeau (1994) discorre sobre os usos que os sujeitos fazem desses produtos culturais e o que “fabricam” a partir disto, ou seja, as “artes de fazer”, assim descritas pelo autor. Tais produtos, imersos nos cotidianos, são (re)apropriados e (re)inventados pelos usuários. Segundo Oliveira (2001, p.56-57)

Em suas vidas cotidianas, esses "consumidores" instituem usos diferenciados desses produtos e regras, num processo de desenvolvimento de 'táticas desviacionistas' circunscritas pelas possibilidades oferecidas pelas circunstâncias, utilizando, manipulando e alterando as operações produzidas e impostas pelas estratégias de poder instituído. As maneiras de fazer, estilos de ação dos sujeitos reais, obedecem a outras regras que não aquelas da produção e do consumo oficiais, criam um jogo mediante a estratificação de funcionamentos 'diferentes e interferentes', dando origem a novas 'maneiras de utilizar' a ordem imposta. Para além do consumo puro e simples, os praticantes desenvolvem ações, fabricam formas alternativas de uso, tornando-se produtores/autores, disseminando alternativas, manipulando, ao seu modo, os produtos e as regras, mesmo que de modo invisível e marginal.

A narrativa abaixo evidencia, a exemplo da narrativa com o tabuleiro, os diferentes usos e apropriações do espaço e dos jogos (ou brinquedos) disponibilizados nas Ocupações Lúdicas.

Com uma pitada de imaginação, uma madeira jogada no “lixo” dava lugar ao que a madeira poderia ser transformada: um jogo. Hoje, quando vejo estes jogos fabricados por mim e por amigos anos atrás – apelidados de “Jogos do Mundo” – em uma Ocupação Lúdica, não raramente me surpreendo com os usos e as diferentes maneiras de brincar e jogar com aquele material. Um desses momentos ocorreu enquanto montávamos nossos acervos, jogos e equipamentos: quando olho para trás, encontro algumas crianças em volta de um jogo

chamado Hymalayou, que estava incompleto, pois faltava a ele uma bolinha de gude para jogar. Contudo, para minha surpresa, já estavam jogando-o.

Figura 12 - zoom Hymalayou



Fonte: arquivo pessoal

Improvisaram a bolinha de gude faltante com uma tampinha de garrafa plástica. O lixo que estava no chão agora era a peça que faltava para jogar. Esta foi apenas uma das inúmeras vezes que me surpreendi com os novos usos dados aos jogos e brinquedos. Um bambolê rapidamente rolava pela rua e as crianças corriam para passar por dentro. A madeira que veio do lixo fora transformada anos atrás em jogo; o lixo no chão da rua fora agora, transformada em peça. Os fabricantes? Os brincantes! Eu observava, brincava e todos se re(inventavam) (Narrativas Cartográficas, Ocupações Lúdicas, SP).

Figura 13 - Hymalayou



Fonte: arquivo pessoal

As astúcias dos praticantes, os usos e práticas desenvolvidos nos cotidianos das Ocupações Lúdicas nos mostram essas “artes de fazer”, e para entendê-las entram em cena as “estratégias” e “táticas” conceituadas por Certeau. Segundo o referido autor:

Chamo de *estratégia* o cálculo (ou a manipulação) das relações de forças que se torna possível a partir do momento em que um sujeito de querer e poder (uma empresa, um exército, uma cidade, uma instituição científica) pode ser isolado. A estratégia postula um *lugar* suscetível de ser circunscrito como *algo próprio* e ser a base de onde se podem gerir as relações com *uma exterioridade* de alvos ou ameaças (os clientes ou os concorrentes, os inimigos, o campo em torno da cidade, os objetivos e objetos da pesquisa etc.). (CERTEAU, 1994, p.99)

Portanto, as estratégias são ações que demandam "um lugar próprio", e são constituídas pelo "postulado de um poder". Compõem uma "vitória do lugar sobre o tempo" e instituem um lugar autônomo, estabelecido a partir da ampliação da visão do observador; desta forma, pretende controlar e prever as circunstâncias, onde:

A divisão do espaço permite uma *prática panóptica* a partir de um lugar de onde a vista transforma as forças estranhas em objetos que se podem observar e medir, controlar e, portanto "incluir" na sua visão (CERTEAU, 1994, p.100).

Por outro lado, as táticas escapam ao controle, são lances do acaso, contrapondo-se às regras pré-determinadas.

(...) chamo por *tática* a ação calculada que é determinada pela ausência de um próprio. Então nenhuma delimitação de fora lhe fornece a condição de autonomia. A tática não tem lugar senão o do outro. E por isso deve jogar com o terreno que lhe é imposto tal como o organiza a lei de uma força estranha (CERTEAU, 1994, p.100).

Surpreender-me com os diferentes usos dos jogos e brinquedos nas Ocupações Lúdicas evidencia essas táticas, já que a surpresa surge justamente nos usos imprevistos com que os jogos foram manipulados, utilizados e jogados.

Muitos dos jogos, ainda que tenham sido "fabricados" com expectativas de serem utilizados conforme regras pré-estabelecidas, estão em uma linha tênue entre as estratégias e as táticas. Os "Jogos do mundo", por exemplo, em grande parte desconhecidos pelos sujeitos presentes nas Ocupações Lúdicas, trazem consigo esse aspecto surpresa e causam uma curiosidade (por serem grandes e coloridos), questionamentos (como se joga?) e incentivam os improvisos, na forma de utilizá-los.

Figura 14 – Jogos do Mundo



Fonte: arquivo pessoal

Soma-se a isto a “astúcia” dos praticantes e é neste movimento que surgem as táticas.

Ela [a tática] opera golpe por golpe, lance por lance. Aproveita as ‘ocasiões’ e delas depende, sem base para estocar benefícios, aumentar a propriedade e prever saídas. O que ela ganha não se conserva. Este não lugar lhe permite sem dúvida mobilidade, mas numa docilidade aos azares do tempo, para captar no voo as possibilidades oferecidas por um instante. Tem que utilizar, vigilante, as falhas que as conjunturas particulares vão abrindo na vigilância do poder proprietário. Aí vai caçar. Cria ali surpresas. Consegue estar onde ninguém espera. É astúcia (CERTEAU, 1994, p.100).

É nesta lógica que muitos sujeitos participantes das Ocupações Lúdicas passaram por momentos de recriação e (re)invenção ao proporem, na ocasião de um instante, formas outras de brincar, jogar e relacionar-se com os jogos, o espaço público e com o outro.

4.3 Ócio Criativo: a arte de viver

Não é do trabalho que nasce a civilização:
ela nasce do tempo livre e do jogo.
(KOYRÉ, apud DE MASI, 2000, p.7).

Cidade verticalizada, muitos carros e trânsito intenso. Atenção aos semáforos: verde siga, vermelho pare. Pedestres cautelosos a todo tempo. Siga as

orientações para sobreviver em meio a uma cidade planejada majoritariamente com grandes vias e avenidas para automóveis. Caminhe na calçada, no espaço que lhe convém, ainda que espremido, não ultrapasse a sua vez e o “seu espaço”. Para a sua segurança, pedestre, olhe pra frente, para os dois lados antes de atravessar e para o chão, verificando a presença de buracos ou degraus. Correr? Nem pensar! E brincar pode?

São Paulo conta com poucos espaços públicos exclusivos aos pedestres²², conhecidos como calçadões, em comparação com espaços destinados aos automóveis. A Avenida São João, situada no centro, é cantada na letra de famosas canções, sendo uma das vias mais emblemáticas de São Paulo e sendo também onde se localiza o Boulevard São João.

Alguma coisa acontece no meu coração
 Que só quando cruza a Ipiranga e a avenida São João
 É que quando eu cheguei por aqui eu nada entendi
 Da dura poesia concreta de tuas esquinas
 Da deselegância discreta de tuas meninas
 (...)
 E foste um difícil começo
 Afasta o que não conheço
 E quem vem de outro sonho feliz de cidade
 Aprende depressa a chamar-te de realidade
 Porque és o avesso do avesso do avesso do avesso

Do povo oprimido nas filas, nas vilas, favelas
 Da força da grana que ergue e destrói coisas belas
 Da feia fumaça que sobe, apagando as estrelas
 Eu vejo surgir teus poetas de campos, espaços
 Tuas oficinas de florestas, teus deuses da chuva
 (VELOSO, 1978).

. O Boulevard conta ainda com diversos prédios com arquiteturas históricas, estando muitos deles ocupados por movimentos que lutam por moradia. Além de São Paulo esconder muitos rios debaixo do concreto, esconde também prédios, muitos com importância histórica, abandonados pelos setores públicos e privados que passaram a ser ocupados por famílias e movimentos de lutas por

²² Vale destacar a instituição do programa “Ruas Abertas”, em 2016, pelo prefeito de São Paulo Fernando Haddad, que decretou a abertura de dezenas de ruas para o lazer da população e fechamento para o trânsito de automóveis em determinados dias e horários. Incluiu-se neste uma das avenidas mais importantes e emblemáticas de São Paulo, a Avenida Paulista que agora se mantém aberta aos pedestres aos domingos, quando, então, vive cheia de pessoas passeando, brincando, praticando esportes e passatempos, como correr, andar de skate, patins, bicicletas entre outros...

moradia que enxergaram uma oportunidade de garantir acesso à habitação diante do déficit de moradia da cidade.

A cidade de São Paulo vive uma situação de emergência habitacional, com déficit de 230 mil moradias, de acordo com a urbanista e ex-relatora especial da Organização das Nações Unidas (ONU) para o Direito à Moradia Adequada, Raquel Rolnik. Por este motivo, diversos terrenos e edifícios abandonados são ocupados por famílias sem condições sociais de pagar aluguel e por movimentos de luta por moradias.

Os movimentos que lutam por moradia urbana como, por exemplo, Movimento dos Trabalhadores Sem Teto (MTST), da Frente de Luta por Moradia (FLM) e do Movimento Sem Teto do Centro (MSTC), utilizam-se destas ocupações como um instrumento de luta capaz de ressignificar o uso destes imóveis se comparados com a proposta do mercado imobiliário. De acordo com Rolnik (2015), em entrevista concedida ao site Brasil de Fato:

Vivemos um ciclo de expansão econômica na cidade, que teve aumento de renda e enorme aumento da disponibilidade de crédito para a aquisição de imóveis. O reflexo foi a elevação nos preços, muito acima do aumento da renda das pessoas. Isso significa que terrenos e imóveis capturaram uma parte importante das riquezas que foram produzidas na cidade. (Disponível no link: <https://www.brasildefato.com.br/node/32867/>)

Desta forma, ao morar em um grande centro urbano, com todas as implicações que uma grande cidade gera (como os elevados preços das especulações imobiliárias, dificuldades de locomoção e etc.), garantir uma habitação vai muito além de uma estrutura física, sendo também uma entrada para a solicitação de outros direitos sociais como educação, saúde e lazer.

Neste contexto, quando a Kombi dos Jogos abriu suas portas no Boulevard São João, pôde proporcionar a quem por ali passava, e também aos moradores destas ocupações dos entornos, um dia para brincar livremente neste espaço público reservado aos pedestres.

Durante a Ocupação Lúdica no Festival Cocidade, em uma “rua” permitida somente a pedestres, no Boulevard São João, o fluxo de brincantes foi grande. O público presente dividiu-se entre as pessoas que foram até o local para participar e prestigiar o festival, e os moradores da região, muitos dos quais fazem parte das ocupações no entorno.

Figura 15 – Boulevard São João



Fonte: Festival Cacidade

Alguns dos moradores tiveram a possibilidade de descer para brincar na porta de casa: iam e viam, saíam e voltavam entre a Ocupação Lúdica e a Ocupação de suas próprias casas. Muitas pessoas observavam das janelas de suas casas ou caminhando entre os jogos espalhados pela rua. Alguns se aproximaram com ar curioso e logo começaram a brincar, outros, ainda que com a curiosidade estampada no rosto, preferiram apenas observar. Marcella, educadora voluntária pela Kombi dos Jogos nesta Ocupação Lúdica, vê um observador acercar-se: -“Vocês não têm mais nada para fazer? Ficar brincando aí? - indaga o adulto, por volta de seus 60 anos, ironicamente e sorrindo - “Tem coisa melhor do que jogar? Temos o quê fazer! Estamos jogando...” Responde Marcella já a postos para a mediação no caso dele querer participar. -“Ah, já que eu não tenho nada pra fazer vou ficar aqui também...” (Narrativas Cartográficas, Ocupação Lúdica – Boulevard São João, SP).

Ainda que tenha sido uma indagação irônica, é comum associar o brincar, o lúdico, o lazer, ou seja, o prazer no tempo livre, àquele momento em que não temos mais nada produtivo ou útil para ser realizado. Só então, na não obrigatoriedade de um fazer economicamente produtivo, somos autorizados a nos deleitar ao ócio, aos prazeres por nós escolhidos.

Para De Masi (2000), ao mesmo tempo em que o ócio é associado negativamente como um pecado, associa-se o trabalho a uma glória, como algo que vai além de uma obrigação e que é ética e socialmente necessário. Desta forma, apenas aqueles que trabalham e produzem para si ou para a sociedade são dignos de “recompensas”, como o ócio por exemplo.

No entanto para os gregos, o ócio era visto como algo permitido somente aos cidadãos de “primeira classe”, enquanto o trabalho, entendido como força física, era tarefa para os escravos que estavam destinados a “suar”.

Em síntese, o ócio pode ser muito bom, mas somente se nos colocamos de acordo com o sentido da palavra. Para os gregos, por exemplo, tinha uma conotação estritamente física: ‘trabalho’ era tudo aquilo que fazia suar, com exceção do esporte. Quem trabalhava, isto é, suava, ou era escravo ou era um cidadão de segunda classe. As atividades não físicas (a política, o estudo, a poesia, a filosofia) eram ‘ociosas’, ou seja, expressões mentais, dignas somente dos cidadãos de primeira classe (DE MASI, 2000, p.14-15).

No ocidente, o debate em relação ao trabalho e ao ócio associam-se aos discursos religiosos e, de acordo com Moraes (2015, p.42-43):

(...) com o passar dos séculos, as noções de trabalho e vida como dimensões conjugadas no mesmo tempo e espaço, foram se alterando e se distanciando e, neste caminho, os discursos religiosos foram basilares para a formação de um modo de pensar o trabalho como sendo um caminho para a salvação da alma; alma neste já condenada pelo pecado original perpetrado por Adão e Eva. Neste sentido, desde o Livro do Gênesis, na Bíblia judaico-cristã, o trabalho foi apresentado como uma condenação pela desobediência de Adão, que, influenciado por Eva²³, comeu o fruto proibido da Árvore do Conhecimento do Bem e do Mal (árvore esta situada no centro do Jardim do Éden), sendo por esse motivo expulso, juntamente com sua companheira, do Paraíso. Diante do pecado cometido, a Adão Deus anunciou: “maldita é a terra por tua causa; em fadiga comerás dela todos os dias da tua vida. [...] Do suor do teu rosto comerás o teu pão, até que tornes a terra, porque dela foste tomado (BÍBLIA, 1966, GN 3.17). Quando Adão e Eva viviam no Paraíso, eles não precisavam trabalhar, pois a terra era frutífera com alimentos em abundância. Mas, quando expulsos, o trabalho foi umas das punições que sofreram. A terra passou a ser espinhosa e a condição para dar frutos novamente passou a ser o trabalho suado. Portanto, o trabalho foi assumido como um meio para o ser humano se regenerar dos seus pecados, no mesmo movimento em que se tornou a ferramenta de produção da condição humana. Tal discurso religioso reforça, pois, uma concepção de que o trabalho é algo tanto penoso, quanto redentor. Assim, desde a sua expulsão do Paraíso, o ser humano passou a desejar veementemente a ele retornar. Essa ambição de retorno ao Éden perdido demonstra um ensejo para que o cansaço e o labor se suspendam e, seja alcançada a paz e o sossego eterno. Esse sossego final representaria o ócio tão repugnado em vida, pois só poderia ser “vivenciado” no Paraíso como prêmio de uma vida de muito trabalho, resignação e obediência. Desse modo, em vida, o ócio passa a ser um desvio, um caminho totalmente oposto do idealizado pelos discursos religiosos e econômicos, pois, sem o trabalho, o ser humano não progrediria.

²³ Eva foi convencida pela serpente a comer do fruto proibido e depois convenceu Adão. Por essa desobediência, Deus deu como punição à Eva, as dores do parto.

De Masi (2000) considera que, em diferentes concepções religiosas, o discurso do trabalho se relaciona à ideia de sofrimento redentor e progresso, e o do ócio à de desvio, pecado. As lógicas capitalistas de construção do sentido do trabalho tendem a incorporar esta visão religiosa, contudo, o trabalho no capitalismo não é significado necessariamente como um modo de purgação de pecados, mas como um meio de modelagem do caráter, da dignidade, da moralidade e do valor de um sujeito. Trabalho valoroso é aquele trabalho que carrega sua dose de sofrimento e sacrifício. Além desta conotação religiosa a ligar o sofrimento e a redenção dentro das lógicas de produção capitalista do trabalho, o capitalismo traz consigo a perspectiva do trabalho como acesso ao “paraíso” dos bens de consumo, além do fato de que “foi com o advento da indústria que o trabalho assumiu uma importância desproporcionada, tornando a categoria dominante na vida humana, em relação à qual qualquer outra coisa – família, estudo, tempo livre – permaneceu subordinada” (DE MASI, 2000, p.139). Justicou-se, então, a entrega ao trabalho para oferecer à família acesso aos bens de consumo, ainda que essa entregue significasse, por seu turno, a ausência de lazer e de convívio.

Assim, De Masi, acerca das considerações sobre trabalho e ócio, propõe, na década 1990, o conceito de Ócio Criativo. Para o referido autor:

O ócio criativo é aquela trabalhadeira mental que acontece até quando estamos fisicamente parados, ou mesmo quando dormimos à noite. Ociar não significa não pensar. Significa não pensar regras obrigatórias, não ser assediado pelo cronômetro, não obedecer aos percursos da racionalidade e todas aquelas coisas que Ford e Taylor tinham inventado para bitolar o trabalho executivo e torna-lo eficiente. O ócio criativo obedece a regras completamente diferentes. Mas é o alimento da ideiação. É uma matéria-prima da qual o cérebro se serve. Do mesmo modo que a máquina usava matérias primas como o aço e o carvão, transformando-as em bens duráveis, o cérebro precisa de ócio para produzir ideias (DE MASI, 2000, p.234).

O ócio criativo significa trabalhar, divertir-se e aprender. Contudo viver “o ócio é uma arte e nem todos são artistas” (DE MASI, 2000, p.208), e de acordo com o autor:

Aquele que é mestre na arte de viver faz pouca distinção entre o seu trabalho e o seu tempo livre, entre a sua mente e o seu corpo, entre a sua educação e a sua recreação, entre o seu amor e a sua religião. Distingue uma coisa da outra com dificuldade. Almeja, simplesmente, a excelência em qualquer coisa que faça, deixando aos demais a tarefa

de decidir se a trabalhar ou a divertir-se. Ele acredita que está sempre a fazer as duas coisas ao mesmo tempo (DE MASI, 2000, p.179).

O mestre na arte de viver caminha se sentindo bem e, apesar dos tropeços, caminha sabendo que faz o que gosta, assim como na música “Felizardo”, cantada pela Banda Mirim (2007):

Hoje eu acordei
Me sentindo
Tão bem, tão bem
Tão bem, tão bem

Também pudera
Minha vida ta tão boa!
Logo que acordo
Já me pego rindo a toa

Eu gosto do que eu penso
Eu gosto do que eu faço
Às vezes não faço bem feito
Me embaraço, tropeço feio
Mas depois acerto o passo

Laço de fita
Pra enfeitar o abraço
Terra e céu
Sol e luar

Desta forma, para aquele que faz o que gosta não é necessário demarcar o tempo-espaco de trabalho, de estudo e/ou de lazer. Pode ser que tudo isto aconteça junto e misturado ou que a transição do trabalho para o lazer aconteça espontaneamente: em um minuto se pode estar trabalhando e no outro brincando e de repente se retorna ao primeiro.

Na Ocupação Lúdica no Jaguaré ficou evidente a difícil distinção entre tais momentos, e ali talvez tenha sido o exato instante em que compreendi o Ócio Criativo na prática.

Figura 16 – pé de lata



Fonte: arquivo pessoal

Como numa lente de uma câmera fotográfica capaz de captar uma imagem e eternizá-la, os olhos de Gabriel captaram uma cena do seu pai que ficou gravada em sua memória e trouxe à tona tantas outras lembranças. André Douek, fotógrafo profissional e pai de Gabriel, um dos coordenadores e fundadores da Kombi dos Jogos, esteve presente em quase todas as Ocupações Lúdicas. A equipe da Kombi dos Jogos já estava acostumada a ver André, com sua câmera pendurada no pescoço, caminhando, de um lado para outro, entre os jogos e os brincantes, enquanto fazia registros fotográficos. Frequentou as Ocupações por iniciativa própria e em apoio ao projeto do filho e dos amigos, já que as fotos poderiam ser utilizadas posteriormente para o registro das atividades da Kombi dos Jogos e divulgadas em mídias. “Olha isso!” Foi o aviso de alguns membros da equipe para que Gabriel visse a cena do seu pai andando em cima de um pé de lata com a ajuda de uma menina. Se alguns de nós já havíamos ficado perplexos, para o filho a surpresa foi ainda maior: “Meu pai com aquele pé de lata. Meu pai com sessenta anos, a câmera no pescoço, e eu não tinha visto ele jogar jogo nenhum e, então, uma criança ajudando ele com o pé de lata. E eu nem pensei em nenhum momento em falar pra ele jogar, em chamar, em convidar... Ele ficou lá fotografando o dia inteiro, porque eu sei que é isso que ele curte, então

eu nem pensei em convidar e nem precisou, né? De repente tava ele, a menina e o pé de lata. E é uma coisa que a gente fazia, minha mãe até comentou: “Olha o negócio que a gente fazia”” (Narrativas Cartográficas, Ocupação Lúdica –Jaguapé, SP).

André, 60 anos, observou toda a Ocupação Lúdica por meio da lente de sua câmera, mas ele esteve trabalhando todo o tempo? Fica claro pela fala de seu filho que ele gostava de fotografar e na cena narrada, ainda com a câmera no pescoço ele se aventurou a andar no pé de lata. Ali, então, estava trabalhando ou brincando? Para De Masi (2000, p.177):

Os trabalhos que permanecem como monopólio dos seres humanos, isto é, aqueles de natureza intelectual e criativa, não admitem ser circunscritos a um lugar ou intervalo de tempo específicos. Portanto, invadem o tempo livre e de estudo, confundindo-se e misturando-se com o jogo e com o aprendizado. Trabalho, estudo e diversão confundem-se cada vez mais.

Assim, como Gabriel, que já não soube dizer se o pai esteve brincando ou trabalhando durante as Ocupações Lúdicas, a tendência atualmente, de acordo com o referido autor, é cada vez mais unificar o tempo de trabalho e o tempo livre.

5. NÃO É UM PONTO FINAL...

A Vida não é Séria

O riso é uma das coisas mais reprimidas pela sociedade em todo o mundo, em todas as eras.

A sociedade quer que você seja sério. Os pais querem que os filhos sejam sérios, os professores querem que os alunos sejam sérios, os patrões querem que os empregados sejam sérios, os comandantes querem que os exércitos sejam sérios. A seriedade é requerida por todos.

O riso é perigoso e rebelde. Quando o professor está a ensinar-lhe algo e você começa a rir, isso será tomado como um insulto. Os seus pais estão a falar consigo e você começa a rir, isso será tomado como um insulto. A seriedade é sinónimo de honra, de respeito.

Naturalmente, o riso tem sido tão reprimido que, apesar de a vida ser hilariante, ninguém se ri. Se o seu riso for libertado das suas correntes, do seu cativo, você ficará surpreendido - a cada passo que der, há qualquer coisa hilariante a acontecer.

A vida não é séria. Só os cemitérios são sérios; a morte é séria. A vida é amor, a vida é riso, a vida é dança, é canção.

(OSHO, 1999)

Durante a realização desta pesquisa eu pensava em quais seriam as conclusões, ou se eu seria capaz de concluir algo após toda esta experiência. Nos processos relacionais que acompanhei, cada vez mais ficava claro que cartografar não é entender a origem da verdade, mas seguir diferentes práticas que produzem verdades. Muitas foram as verdades produzidas pelas diversas narrativas dos brincantes que perpassam esta escrita e eu fui afetada e pude vivenciar, experimentar e brincar em diferentes contextos, espaços e com pessoas das mais distintas características e histórias. Entendo, neste momento, que todo esse processo – que agora faz parte de quem eu continuamente me torno – foi (re)construído e (re)significado no instante em que decido por contá-lo, sendo que “a experiência comporta um trabalho de elaboração do vivido cujo sentido se completa ao ser comunicado, transmitido” (SCHMIDT, 1990, p.36). Considera o autor que:

a pesquisa, muitas vezes, é a elaboração de elementos diversos e difusos da teoria e da experiência, elaboração construída em torno de um fenômeno. Nesse sentido, uma pesquisa concluída é o relato do percurso de um pesquisador ou de um grupo” (SCHMIDT, 1990, p.59).

Iniciei esta escrita contando que fui tomada pelo espírito da curiosidade, da coragem por vivenciar algo novo, inesperado, e espero poder seguir errante (no sentido de alguém que quer experimentar e seguir experimentando) e, para tanto, espero que muitos encontros e desencontros ainda possam surgir para que eu siga brincando e aprendendo com a cidade e com os outros, afinal eu sou só existo em relação com o outro, ou seja, sou a rede com as quais me articulo e é a partir destas redes que eu habito um mundo.

Não tenho a intenção de concluir, pois assim como na cartografia, ao valer-se do conceito de rizoma, que não inicia nem conclui, mas que sempre está ali no meio; não me penso na obrigação de ter que chegar a algum lugar, pois:

Para onde vai você? De onde você vem? Aonde quer chegar? São questões inúteis (...) buscar um começo, ou um fundamento, implicam uma falsa concepção da viagem e do movimento (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p.37).

Das reflexões que pude fazer durante esta caminhada sem fim pelo universo do brincar, que se iniciou há alguns anos e mais recentemente nas Ocupações Lúdicas, as que ficam mais evidentes ocorreram durante estes encontros brincantes entre os sujeitos actantes e os espaços praticados no brincar, tendo em vista que pessoas de diferentes idades e gerações puderam, ainda que por momentos fugazes, produzir outras ritmações de mundo, criar laços e vínculos afetivos no movimento de “apenas” brincar. Compreendendo, por sua vez, que esse “apenas” pode ser abrangente em função da sua aparente insignificância frente à racionalização de uma “cidade de concreto” como São Paulo e que, no entanto, expressou ser algo muito valioso.

O documentário “Tarja Branca: A revolução que faltava” (RHODEN, 2014), retrata, por exemplo, o quão valioso é o brincar. A partir de depoimentos sobre o tema, imagens sobre a cultura popular, cenas de brincadeiras e trilha sonora de variadas expressões artísticas e musicais do Brasil, o filme nos toca e causa reflexões sobre o lugar que o brincar ocupa na produção de nossas vidas. A

pedagoga Maria Amélia Pereira, em um dos depoimentos no referido filme, diz que:

Brincar é usar o fio inteiro de cada ser. Quando você está usando o seu fio inteiro da vida, você está brincando. Só quando você vai inteiro para fazer algo, o resultado é verdadeiro. Assumir a experimentação e a brincadeira como práticas constantes na nossa vida e o papel de protagonistas do reencantamento do mundo é de uma coragem que requer muita simplicidade e coração de criança. A alegria e as percepções afetivas da vida só são possíveis quando a gente brinca. Brincar é mostrar ao mundo que você está por inteiro (RHODEN, 2014).

E a exemplo do documentário citado, defendi neste trabalho a ideia de que o brincar é constitutivo do humano, e quando você perde a capacidade de brincar corre o risco de perder também a conexão com algo que é da ordem da potência da alegria e do riso. Tais reflexões me fazem recordar de uma cena da Ocupação Lúdica no Boulevard São João:

Duas meninas segurando muitos balões nas mãos acercam-se dos jogos e dos brinquedos que estavam espalhados pela rua. Ainda meio tímidas ou sem saber como deveriam fazer para participar apenas observavam outras pessoas brincando e jogando. Passeavam com seus balões por entre as mesas e a Kombi estacionada. Aos poucos começaram a tocar nos jogos, como que indicando que gostariam de participar e os educadores da Kombi anunciam convidando-as que elas poderiam brincar com tudo que está por ali. Elas? Olharam para os balões e voltaram a olhar para os jogos... A mais nova logo pediu a um dos educadores: “Segura pra mim?”. Enquanto a mais velha rapidamente começou a bambolear com tamanha destreza segurando os balões e rodopiando o bambolê. Após algum tempo, e de diferentes educadores segurarem os balões para que elas pudessem brincar, ficou claro, ao vê-las conversando, que elas gostariam de ficar por ali, talvez passar a tarde brincando na rua, na cidade que também é delas, mas que estavam em conflito com este desejo, pois deveriam seguir vendendo os balões para outras crianças brincarem: o real motivo de circularem por aquele espaço. E chegam à conclusão que ali ninguém compraria, as crianças que por ali passassem já teriam outras oportunidades para brincar e elas, apesar de terem a mesma oportunidade, não a teriam, e assim seguiram seu rumo para continuar vendendo. (Narrativas Cartográficas, Ocupação Lúdica – Boulevard São João, SP).

Figura 17 - meninas brincando e trabalhando



Fonte: Festival Cocidade

A cena acima ocorreu durante o festival Cocidade, como dito anteriormente, que reuniu diversas iniciativas cooperativas e colaborativas as quais ofereceram diversas oficinas e atividades gratuitas no espaço público. No entanto, tal relato me faz crer que, apesar de ser anunciado por diferentes vozes que o brincar seja um direito de todos e a cidade seja para todos, não é o que realmente acontece em um grande centro urbano marcado por amplas desigualdades sociais e que, apesar de iniciativas como a deste festival, ainda há muito para ser feito para que estas duas máximas possam de fato acontecer no cotidiano das grandes cidades.

Assim, a exemplo do trajeto das meninas apresentadas acima – trajeto este sustentado na tensão dicotômica entre brincar e trabalhar – procurei trazer para este trabalho também a problematização sobre como as pessoas que vivem imersas nas acelerações contemporâneas (especialmente aquelas que residem nas grandes metrópoles) tendem a deixar os seus “seres brincantes” de lado para poderem fazer rodar máquinas financeiras, máquinas de repetição ritual e muitas vezes máquinas de tristeza e de vazia seriedade.

Pensar em uma cidade para todos inclui a ideia de um lugar que acolhe, ainda com todas as suas nuances e divergências, que possa convergir em um espaço de moradia, trabalho e lazer. Que acolha os mais modernos prédios e

fábricas e que ainda tenha espaço para praças, parques e ruas; para sentar-se ou brincar e desfrutar da cidade. Ainda que ora turbulenta, ora silenciosa, que as relações que maquinam uma cidade abracem os desejos e o direito de história e memória dos cidadãos, o seu direito de ir e vir e que mantenha as relações afetivas como parte constante do seu cotidiano.

Dito isto, é inútil determinar se Zenóbia deva ser classificada entre as cidades felizes ou infelizes. Não faz sentido dividir as cidades nessas duas categorias, mas em outras duas: aquelas que continuam ao longo dos anos e das mutações a dar forma aos desejos e aquelas em que os desejos conseguem cancelar a cidade ou são por esta cancelados (CALVINO, 1990, p.36-37).

E foi dentro da perspectiva de uma cidade cujas mutações dão forma a desejos, que André Gravata, jornalista e educador, denominou de “brincação caminhativa” a uma marcha de crianças, ocorrida em São Paulo, na qual estas fizeram uma caminhada cantando entre o caminho de uma escola até uma biblioteca. Segundo Gravata (2014):

Em uma cidade de cidadãos não praticantes e com altruísmo sedentário, como provocamos uma mudança na relação entre as pessoas? E as ruas, como torná-las apoteoses da mudança, lugares onde se deem mais e mais encontros potentes? “As ruas já não conduzem apenas, elas mesmas são lugares”, dizia o escritor John Brinckerhoff Jackson, um teórico que lidava com a temática das paisagens. Estimular que as crianças e jovens ocupem o território ao seu redor de maneira criativa, gerando contatos genuínos, é um ato educativo, político, de saúde e cuidado. É dizer para as novas gerações que suas presenças mudam o entorno. É apontar para uma nova cultura, que demanda uma nova construção de aprendizagem, na qual a cidade como um todo é reconhecida como um organismo vivo de educação (GRAVATA, 2014).

Acredito que as Ocupações Lúdicas, a exemplo da “brincação caminhativa” de Gravata, trouxeram consigo essa oportunidade de provocar os encontros que alteram os sentidos instituídos dos espaços, construindo a oportunidade de outras formas de habitar e usar a cidade. As relações que ocorreram durante esse livre brincar, tanto com pessoas já conhecidas (sendo amigos, familiares ou vizinhos), até com pessoas desconhecidas, que por vezes moravam próximas às ocupações, trouxeram à tona uma afetividade entre os participantes e também para com o espaço em que as brincadeiras tomavam formas e gostos. Pareceu-me que quanto mais experiências fossem potencializadas

naqueles espaços de ocupação, mais era possível vivenciar a (re)criação de laços relacionais com o outro e com o espaço público. Aquela rua, praça ou parque que alguém já esteve de passagem diversas vezes, pôde ser (re)significada diante das novas experiências brincantes vividas nestes locais e, que antes, eram estéril passagem.

No prefácio à edição brasileira de *À sombra desta mangueira* Dowbor (1995, p.13), destaca:

A vida melhor passa sim pelo acesso a coisas melhores, mas passa também, e fundamentalmente, pelo relacionamento humano que se gera. (...) Hoje se sabe a que ponto contextos que jogam um homem contra outro geram inferno, enquanto contextos que geram solidariedade constroem ambientes onde as pessoas se sentem realizadas. O reordenamento dos espaços da reprodução social tem tudo a ver com este processo. Na expressão feliz de Milton Santos, “o que globaliza separa; é o local que permite a união”.²⁴ Este século e meio de capitalismo desarticulou a comunidade, gerou uma autêntica sociedade anônima, que só se relaciona através de sistemas funcionais e de terminais eletrônicos. Como reconstruir a solidariedade humana, objetivo radical no raciocínio de Paulo Freire? (...) Na realidade, com a sociedade global, grandes distâncias e grandes números, a solidariedade deixou de ser assunto de coração, de sentimento que se gera naturalmente frente à pessoa conhecida, e passou para o intelecto, a razão que se satisfaz com racionalizações. O que globaliza separa, e as soluções passam por uma rearticulação profunda do tecido social. No raciocínio de Paulo Freire, a racionalidade reclama racionalmente o direito às suas raízes emocionais. É a volta à sombra da mangueira, ao ser humano completo. E com os cheiros e sabores da mangueira, um conceito muito mais amplo do que esquerda e direita, e profundamente radical: o da solidariedade humana.

O cerne da questão de Dowbor é justamente como ativar esse ser humano que potencializará a solidariedade e isto me remete novamente ao fato de sermos seres brincantes, porque o brincar só se dá na construção de uma outra flexibilidade, de uma nova dança de mundos a se conectarem. Desta forma, para potencializar tais conexões é necessário uma certa dose de brincadeira, ou como diria o artista plástico Hélio Leites, em seu depoimento ao documentário *Tarja Branca* (RHODEN, 2014), precisamos de uma “medicina psicolúdica” a fim de, segundo ele, curar aqueles que não se acreditam doentes.

Dentro desta conjuntura, o projeto Kombi dos Jogos foi um instrumento que visou contribuir na produção de outras experiências de subjetivação: não

²⁴ “Milton Santos - Técnica, Espaço, Tempo - Editora Hucitec, São Paulo 1994, p.36. Este belo livro do Milton Santos mostra outra convergência para as definições fundamentais, desta vez partindo de um geógrafo.” (DOWBOR apud, FREIRE, 1995, p.13)

apenas dos sentidos de si produzidos pelos sujeitos brincantes, mas também de novas sensibilizações aos espaços urbanos ocupados.

Através, pois, das Ocupações Lúdicas, colocamos em movimento possibilidades moleculares, microscópicas, mas efetivas de lazer, o livre brincar, de encontro com o outro, consigo e com o espaço. A expectativa era que, através dessas vivências, fossem criados e fortificados vínculos entre vizinhos, amigos, familiares e até desconhecidos, criando-se uma cultura de cuidado com o outro e com o espaço onde vivem.

Se a expectativa destas ações foram atingidas ou não é algo que nos é incerto. Se carrego, porém uma certeza, esta se refere ao fato de que iniciativas como esta são necessárias. Acredito, assim, atualizar o brincar em espaços insuspeitos é uma necessidade vital, na intensificação de cada vez mais expandir diariamente os nossos seres brincantes e, conseqüentemente, nossa potência de viver e criar: de maneira contínua, inacabada e indefinida. E é por esta razão que não tenho a intenção de colocar aqui um ponto final, mas a abertura incerta das reticências...

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGOSTINHO, Santo. *Confissões*. São Paulo: Nova Cultural, 1999.
- ANDRADE, Carlos Drummond de. *Poesia e prosa*. 6 ed. Rio de Janeiro: Ed. Nova Aguilar, 1992.
- AUGÉ, Marc. *Não-lugares. Introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Campinas, SP: Papyrus, 6ª. ed., 1994.
- BARROS, Laura Pozzana de; KASTRUP, Virgínia. Cartografar é acompanhar processos. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da (org.) *Pistas do método da cartografia*. Porto Alegre: Sulina, 2010.
- BARROS, Manoel de. *Memórias inventadas: A segunda infância*. São Paulo: Planeta, 2003.
- _____. *Memórias inventadas: A segunda infância*. São Paulo: Planeta, 2006.
- _____. *Poesia Completa*. São Paulo: Leya, 2010.
- BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. Tradução de Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984.
- _____. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- _____. A imagem de Proust. In: Benjamin, Walter. *Obras escolhidas*. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- _____. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte política: ensaios sobre a literatura e história da cultura*. 7 ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras Escolhidas v.1)
- BERGSON, Henri. *Evolução criadora*. Delta-Rio, 1964
- _____. *Mélanges*. Paris: PUF, 1972.
- _____. *Matéria e memória*. Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. Martins Fontes. São Paulo, 1999.
- _____. H. *Oeuvres*. Édition du Centenaire. Paris: PUF, 1959.
- COELHO, J. G. Ser do tempo em Bergson, *Interface - Comunic., Saúde, Educ.*, v.8, n.15, p.233-46, mar/ago. 2004.
- BOSI, Ecléa. *Memória e Sociedade: lembranças de velhos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

_____. *O tempo vivo da memória: ensaios de psicologia social*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

BOTERF, G. L. Pesquisa participante: propostas e reflexões metodológicas. In: BRANDÃO, C. R. (Org.) *Repensando a Pesquisa Participante*. 3 ed. São Paulo: Brasiliense, 1987, p.51- 81.

BRASIL. *Constituição Federal de 1988*. Disponível em: <http://www.dji.com.br/constituicao_federal/cf215a216.htm>. Acesso em: 24 abr. 2015.

BRASIL. *Decreto Lei nº 25/1937*. Disponível em: <<http://www.jusbrasil.com.br/legislacao/109250/decreto-lei-25-37>>. Acesso em: 24 abr. 2010.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. São Paulo, SP: Cortez, 1995.

_____. *A criança e cultura lúdica*. Rev. Fac. Educ. Vol. 24, São Paulo – Jul./Dez., 1998.

CALVINO, Ítalo. *As cidades invisíveis*. Tradução Diogo Mainardi. São Paulo, SP: Companhia das Letras, Ed. 2012, 1990.

_____. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 1990.

CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 1994.

COLASANTI, Marina. A moça tecelã In: *Doze Reis e a Moça no Labirinto do Vento*. Rio de Janeiro: Global Editora, 2000.

CRIOLO. *Não Existe Amor em SP*. CD Nó na Orelha, 2011.

DEBORTOLI, José Alfredo Oliveira. Brincadeira. In GOMES, C. L. (Org.) *Dicionário crítico do lazer*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p.19-24.

DELEUZE & GUATTARI, F. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Vol.I. São Paulo: Ed. 34, 1995.

DEOLINDA. *Dois Selos E Um Carimbo*. Um contra o outro. Lisbon: EMI Music Portugal, 2010. Faixa 2.

DE MASI, Domenico. *O ócio criativo: Entrevista a Maria Serena Palieri*. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

DEMO, Pedro. *Metodologia do Conhecimento Científico*. São Paulo: Atlas, 1981.

DOWBOR, Ladislau. Prefácio In: FREIRE, Paulo. *À sobra desta mangueira*. São Paulo: Olho d'Água, 1995b.

FERRAÇO, Carlos Eduardo. *Pesquisa com o cotidiano*. Educação & Sociedade, Campinas, v. 28, n. 98, p.73-95, jan./abr. 2007.

FREIRE, João Batista. Pelo Corpo também se aprende a ler. *Jornal do professor de 1º grau*. Brasília: Ministério da Educação – INEP, v.4, n.13, p.3, mar., 1989.

FREIRE, P. Criando métodos de pesquisa alternativa: aprendendo a fazê-la melhor através da ação. In: HAGUETTE, T.M.T. *Metodologias qualitativas na sociologia*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1990.

FRIEDMANN, A. *Brincar: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.

_____. *O universo simbólico da criança: olhares sensíveis para a infância*. Petrópolis: Vozes, 2005.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991.

GRAVATA, Andre. *Como mudar a educação na raiz*, 2014. Disponível em: <<https://andregravata.wordpress.com/2014/07/27/como-mudar-a-educacao-na-raiz/>> Acesso em: 30 novembro 2015).

GUATTARI, Félix e ROLNIK, Suely, *Micropolítica. Cartografias do desejo*. São Paulo: Vozes, 1986; 7ª ed. revista e ampliada, 2007.

HAGUETTE, Teresa M. F. *Metodologias Qualitativas na Sociologia*. Petrópolis: Vozes, 1987.

HARA, Tony. *Ensaio Sobre a singularidade*. Londrina, PR: Kan/Intermeios. 2012.

HAWAII, Engenheiros do. *Muros e Grades*, Letra: Humberto Gessinger, CD Várias Variáveis, 1992.

HOUAISS, Antônio. *Minidicionário Houaiss da língua portuguesa*. Co-autoria de Mauro Villar, Francisco Manoel de Mello Franco. 3. ed. Rio de Janeiro (RJ): Objetiva, 2008.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 7 ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

IPHAN/CNFCP. *Os sambas, as rodas, os bumba-meu-bois. A trajetória da salvaguarda do patrimônio cultural imaterial no Brasil, 1936-2006*. Brasília, maio de 2006. Disponível em: www.portal.iphan.gov.br, Acesso em 25 de novembro de 2016.

KLISYS, Adriana. *Quer jogar?* São Paulo: Edições SESC SP, 2010.

KOHAN, Walter Omar. *Infância: entre educação e filosofia*. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

KÖLLN, Manuelli. *Da semente à flor: emergências emancipatórias na Licenciatura em Educação do Campo da UFV*. (Mestrado em Educação), Programa Pós Graduação em Educação, Universidade Federal de Viçosa.

LARROSA, Jorge. *Notas sobre a experiência e o saber de experiência*. Revista Brasileira de Educação, n. 19, Jan./Fev./Mar./Abr. 2002.

_____. Tecnologias do eu e educação: In SILVA, Tomaz Tadeu. *O sujeito da educação*. Petrópolis: Vozes, 1994. p.35-86.

LATOUR, Bruno. On recalling ANT. In: LAW, J.; HASSARD, J. *Actor-network theory and after*. Oxford: Blackwell Publishers, 1999, p.15-25.

LISPECTOR, Clarice. *A descoberta do mundo: crônicas*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1992.

LOPES, A. A. Foto-grafias: as artes plásticas no contexto da escola especial. In: KRAMER, S.; LEITE, M. I. (Org.). *Infância e produção cultural*. Campinas: Papirus, 1998

LUCKESI, C.C. *O lúdico na prática educativa*. Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro. Vol. 22, p.119-120. Jul./Out, 1994.

MATURANA, R. Humberto; VERDEN-ZÖLLER, Gerda. *Amar e Brincar: Fundamentos esquecidos do humano do patriarcado à democracia*. Trad. MARIOTTI, Humberto; DISKIN, Lia. São Paulo: Palas Athena, 2004.

MIRIM, Banda. *Felizardo*. CD Felizardo, 2007.

MORAES, Leila Cristina. *Inventivos “recreiares” nos cotidianos de uma escola municipal* Dissertação (Mestrado em Educação), Programa Pós Graduação em Educação, Universidade Federal de Viçosa, 2015.

OLIVEIRA, Dennis de. *Práxis jornalística em contextos de cultura popular: A experiência do jornal Notícias do Jardim São Remo*. Revista PJ:Br: 2007. Disponível em <http://www2.eca.usp.br/pjbr/arquivos/dossie8_e.htm> Acesso em: 30 novembro 2015.

OLIVEIRA, Inês Barbosa de. *Cenas do cotidiano escolar: descobertas e invenções de pesquisas com narrativas imagéticas*. In: TEIAS: Rio de Janeiro, ano 11, nº 21, jan./abr. 2010.

_____.; ALVES, N. Certeau e as artes de fazer: as noções de uso, tática e trajetória na pesquisa em educação. In: OLIVEIRA, I. B.; ALVES, N. (Orgs.). *Pesquisa no/do cotidiano das escolas: sobre redes de saberes*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

OSHO. *Vida, Amor e Riso*. 4 Ed. São Paulo: Gente, 1999.

PELLEGRIN, Ana de. O Espaço de Lazer na Cidade e a Administração Municipal. In: MARCELLINO, Nelson Carvalho. (Org.). *Políticas Públicas Setoriais de Lazer: O papel das Prefeituras*. Campinas-SP: Autores Associados, 1996. p.31-38.

_____. *Os contrastes do ambiente urbano: espaço vazio e espaço de lazer*. 1999. Dissertação (Mestrado em Educação Física), Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas.

POLLAK, Michael. *Memória e Identidade Social* In: Revista Estudos Históricos. Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, p.200-212, 1992.

QUINTANA, M de M. *Poesia completa*. Rio de Janeiro: Editora Nova Aguilar, 2008.

RAPPA, O. *Minha Alma*. Letra: Marcelo Yuka. CD Lado B Lado A, 1999.

REALE G., Antiseri, D. *História da Filosofia V. II*, 1990,

ROLNIK, R. *O que é a cidade*. São Paulo: Brasiliensis, 1994.

_____. *São Paulo*. São Paulo: Publifolha, 2001.

_____. O lazer humaniza o espaço urbano. In: SESC SP. (Org.). *Lazer numa sociedade globalizada*. São Paulo: SESC São Paulo/World Leisure, 2000.

RUIZ, Alice. *Dois em um*. São Paulo: Iluminuras, 2008.

SANTOS, Boaventura de Sousa (1994). *Modernidade, identidade e a cultura de fronteira*. Tempo Social. Rev. Social. USP, 5 (1-2): 31-52.

SCHILLER, Friedich. *Cartas sobre a educação estética da humanidade*. São Paulo: EPU, 1991.

SCHMIDT, M. L. S. *A experiência de psicólogas na comunicação de massa*. Tese de doutorado não-publicada, Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1990.

SIMONINI, Eduardo. Currículo e Devir. In: FERRAÇO, Carlos Eduardo; RANGEL, Iguatemi Santos; CARVALHO, Janete Magalhães; NUNES, Kezia Rodrigues (Orgs.). *Diferentes perspectivas de currículo na atualidade*. Rio de Janeiro: DPetAlii, 2015, p.63-78.

SOARES, Marilda Aparecida. *Memória, patrimônio e diversidade: perspectivas para a construção da identidade individual e coletiva*. In: VI Jornada de Pedagogia 2012, São Caetano do Sul - SP.

SOLER, R. *Jogos cooperativos*. 3. Ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

SPINOZA, Baruch. *Ética*. Trad. de Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

SPINK, Peter. O pesquisador conversador no cotidiano. In: *Psicologia & Sociedade*. v. 20, Edição Especial, 2008. p.70-77.

TARJA Branca: A revolução que faltava. Direção: Cacau Rhoden. Produção: Maria Farinha Filmes, 2014.

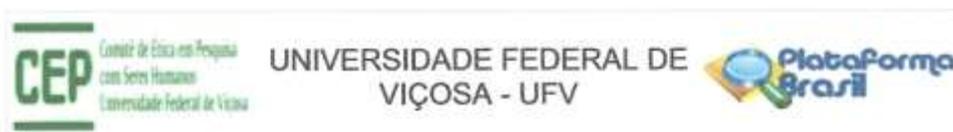
TAVARES, Regina Márcia Moura. *Brinquedos e brincadeiras: patrimônio cultural da humanidade*. Campinas: Pontes: UNESCO, 2004.

VELOSO, Caetano. *Sampa*. CD Muito, Polygram, 1978, faixa 7.

WLRA – Internacional Charter for Leisure Education (Carta Internacional da WRLA de Educação para o Lazer). Jerusalém, Israel, ago. de 1993, e Jaipur, Índia, dez. de 1993, 15 p.

7. ANEXOS

I. Parecer Consubstanciado do CEP



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Kombi dos Jogos: narrativas cartográficas dos brincantes

Pesquisador: DENILSON SANTOS DE AZEVEDO

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 46357915.6.0000.5153

Instituição Proponente: Departamento de Educação

Patrocinador Principal: MINISTERIO DA EDUCACAO

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 1.147.581

Data da Relatoria: 08/07/2015

Apresentação do Projeto:

O presente protocolo foi enquadrado como pertencente à Área Temática: "Ciências Humanas"

Conforme resumo apresentado no formulário on line: "Esta pesquisa assume o jogo, o brinquedo e o universo lúdico enquanto patrimônio cultural imaterial da humanidade, por nos remeter a questões que ocupam o espaço contemporâneo e por apresentarem contínuas mutações e efeitos sociais diários. Sendo assim, o que se pretende é atentar

para a experiência lúdica como uma manifestação cultural, social e histórica. Diante disto, acompanhar as atividades a serem realizadas pela "Kombi dos Jogos, Brinquedos e Brincadeiras" contribuirá nas reflexões de como a cultura lúdica é praticada nessas iniciativas."

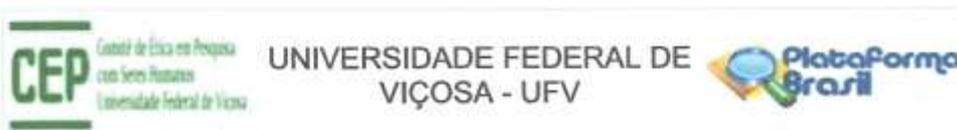
Objetivo da Pesquisa:

De acordo com os pesquisadores:

Objetivo primário: "Seguir os usos que diferentes sujeitos fazem de jogos, brinquedos e brincadeiras durante as atividades desenvolvidas na cidade de São Paulo/SP

pelo projeto Kombi dos Jogos, a fim de problematizar como tais usos podem ou não interferir na (re)invenção dos espaços públicos e relacionais"

Endereço: Universidade Federal de Viçosa, Edifício Arthur Bernardes, piso inferior
Bairro: Campus Universitário **CEP:** 36.570-900
UF: MG **Município:** VICOSA
Telefone: (31)3899-2492 **E-mail:** cep@ufv.br



Continuação do Parecer: 1.147.581

Objetivo secundário: não foi apresentado pelo pesquisador.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Os pesquisadores apresentam no formulário on line os seguintes Riscos: "Dado que os sujeitos a serem investigados serão entrevistados, observados e fotografados um risco dessa pesquisa se refere à possibilidade de constrangimento dos mesmos em decorrência da influência de autoridade que os pesquisadores poderão exercer, ainda que realizem ações para minimizar esse efeito. Para evitar esse constrangimento, informamos que será apresentado o Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCLE), explicando do que se trata a pesquisa e os nomes dos sujeitos serão omitidos e substituídos por um pseudônimo a fim de que sua privacidade seja preservada. Igualmente as entrevistas serão arquivadas sob a responsabilidade do pesquisador principal desta pesquisa e serão divulgadas apenas em trabalhos científicos. Serão desconsideradas após cinco anos da realização da pesquisa. As imagens serão alteradas a fim de não identificar nenhum participante. Além disso, no contato inicial com os participantes menores de idade será apresentado o Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCLE) aos pais ou responsáveis legais e o Termo de Assentimento aos menores que tenham idade entre 12 anos e 18 anos, destacar-se-á que será assegurada a liberdade do consentimento, ou seja, de participar ou não da pesquisa. Os pais ficarão com a posse de uma via do TCLE e o participante menor de idade com uma via do Termo de Assentimento e outra do TCLE. Outro risco potencial é a identificação dos sujeitos, o que poderá gerar constrangimento. Para evitar que isso ocorra e assegurar a confidencialidade, a privacidade e a proteção da imagem dos sujeitos."

e os seguintes Benefícios: "Os benefícios esperados são o aumento do conhecimento científico sobre a cultura lúdica; desenvolvimento cultural e social dos participantes e comunidades envolvidas. Os resultados obtidos com esta pesquisa serão apresentados publicamente e desta forma a cultura do brincar poderá contribuir socialmente no que diz respeito à disseminação desta manifestação cultural."

Avaliação: Os riscos e os benefícios foram bem apresentados pelo pesquisador.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

O presente estudo pretende analisar a metodologia lúdica como forma de disseminar as

Endereço: Universidade Federal de Viçosa, Edifício Arthur Bernardes, piso inferior
 Bairro: Campus Universitário CEP: 36.570-900
 UF: MG Município: VICOSA
 Telefone: (31)3699-2482 E-mail: cep@ufv.br



Continuação do Parecer: 1.147.581

manifestações culturais no meio dos grupos.

Para tanto, propõe-se utilizar o método de anotações das experiências vividas, entrevistas com os sujeitos pesquisados e fotografias das cenas observadas. Além do diário de campo, que será utilizado para as observações participantes, e, as imagens fotográficas como forma de registro das experiências que os participantes terão

durantes as atividades propostas pelo projeto "Kombi dos Jogos", um roteiro de entrevista previamente elaborado servirá para a realização das entrevistas junto aos participantes.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Foram apresentados os seguintes termos: 1. Ofício de encaminhamento; 2. folha de rosto; 3. TCLE; 4. Termo de assentimento livre e esclarecido; 5. Autorização para uso da imagem; 6. Autorização da entidade parceira. 5. Roteiro de entrevista.

Todos de acordo com a resolução 466/12 do CNS.

Recomendações:

Quando da coleta de dados, o TCLE deve ser elaborado em duas vias, rubricado em todas as suas páginas e assinado, ao seu término, pelo convidado a participar da pesquisa ou responsável legal, bem como pelo pesquisador responsável, ou pessoa(s) por ele delegada(s), devendo todas as assinaturas constar na mesma folha.

Não é necessário apresentar os TCLEs assinados ao CEP/UFV. Uma via deve ser mantida em arquivo pelo pesquisador e a outra é do participante da pesquisa.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Aprovado

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

Considerações Finais a critério do CEP:

Ao término da pesquisa é necessário apresentar, via notificação, o Relatório Final (modelo disponível no site www.cep.ufv.br). Após ser emitido o Parecer Consubstanciado de aprovação do Relatório Final, deve ser encaminhado, via notificação, o Comunicado de Término dos Estudos.

Projeto analisado durante a 5ª reunião de 2015, realizada no dia 08 de julho de 2015.

Endereço: Universidade Federal de Viçosa, Edifício Arthur Bernardes, piso inferior
 Bairro: Campus Universitário CEP: 36.570-900
 UF: MG Município: VICOSA
 Telefone: (31)3899-2492 E-mail: cep@ufv.br



UNIVERSIDADE FEDERAL DE
VIÇOSA - UFV



Continuação do Parecer: 1.147.581

VICOSA, 13 de Julho de 2015

Assinado por:
Patrícia Aurélla Del Nero
(Coordenador)

Endereço: Universidade Federal de Viçosa, Edifício Arthur Bernardes, piso inferior
Bairro: Campus Universitário **CEP:** 38.570-900
UF: MG **Município:** VICOSA
Telefone: (31)3899-2492 **E-mail:** cep@ufv.br

II. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido



UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

O Sr.(a) está sendo convidado(a) como voluntário(a) a participar da pesquisa “**Kombi dos Jogos: narrativas cartográficas dos brincantes.**”. Nesta pesquisa pretendemos **acompanhar a participação do público nas intervenções do projeto “Kombi dos Jogos, brinquedos e brincadeiras”**. O motivo que nos leva a realizar tal estudo é **analisar quais os usos e apropriações tais participantes farão dos jogos, brinquedos e brincadeiras fornecidos pelo projeto**. Para esta pesquisa adotaremos como procedimento metodológico pesquisa participante, sendo esta uma metodologia que pressupõe anotações das experiências vividas, entrevistas com os sujeitos pesquisados e fotografias das cenas observadas. Portanto, na presente investigação o Sr.(a) será entrevistado, sendo que na entrevista poderá haver o risco de constrangimento por se sentir pessoalmente exposto(a) em algumas questões formuladas. Para evitar tal constrangimento, informamos que seu nome será omitido e substituído por um pseudônimo a fim de que sua privacidade seja preservada, assim como as imagens serão alteradas de forma que os participantes não sejam identificados. Igualmente as entrevistas e fotos serão arquivadas sob a responsabilidade do pesquisador principal desta pesquisa e serão divulgadas apenas em trabalhos científicos. Acreditamos que os resultados da presente pesquisa trarão benefícios indiretos a você e a toda comunidade e participantes envolvidos. Para participar deste estudo o Sr.(a) não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Apesar disso, caso sejam identificados e comprovados danos provenientes desta pesquisa, o Sr.(a) tem assegurado o direito à indenização. O Sr.(a) tem garantida plena liberdade de recusar-se a participar ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem necessidade de comunicado prévio. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que o Sr.(a) é atendido(a) pelo pesquisador. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada. O(A) Sr.(a) não será identificado(a) em nenhuma publicação que possa resultar. Seu nome ou o material que indique sua participação não serão liberados sem a sua permissão. Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias originais, sendo que uma será arquivada pelo pesquisador responsável, no **Departamento de Educação da Universidade Federal de Viçosa** e a outra será fornecida ao Sr.(a). Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 (cinco) anos após o término da pesquisa, e depois desse tempo serão destruídos. Os pesquisadores tratarão a sua identidade com padrões profissionais de sigilo e confidencialidade, atendendo à legislação brasileira, em especial, à Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, e utilizarão as informações somente para fins acadêmicos e científicos.

Eu, _____, contato _____, fui informado(a) dos objetivos da pesquisa “**Kombi dos Jogos: narrativas cartográficas dos brincantes**” de maneira clara e detalhada, e esclareci minhas dúvidas. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações e modificar minha decisão de participar se assim o desejar. Declaro que concordo em participar. Recebi uma via original deste termo de consentimento livre e esclarecido e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer minhas dúvidas.

São Paulo, _____ de _____ de 2015.

Assinatura do/a Participante

Assinatura da Pesquisadora

Pesquisadora Responsável: Bianca Rozenberg

Em caso de discordância ou irregularidades sob o aspecto ético desta pesquisa, você poderá consultar:
CEP/UFV – Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos
Universidade Federal de Viçosa, Edifício Arthur Bernardes, piso inferior. Av. PH Rolfs, s/n – Campus Universitário Cep:
36570-900 Viçosa/MG Telefone: (31)3899-2492: cep@ufv.br www.cep.ufv.br

III. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para Responsáveis



UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO AOS RESPONSÁVEIS

O(A) participante _____, sob sua responsabilidade, está sendo convidado(a) como voluntário(a) a participar da pesquisa “**Kombi dos Jogos: narrativas cartográficas dos brincantes.**”. Nesta pesquisa pretendemos **acompanhar a participação do público nas intervenções do projeto “Kombi dos Jogos, brinquedos e brincadeiras”**. O motivo que nos leva a realizar tal estudo é **analisar quais os usos e apropriações tais participantes farão dos jogos, brinquedos e brincadeiras fornecidos pelo projeto**. Para esta pesquisa adotaremos como procedimento metodológico a pesquisa participante, sendo esta uma metodologia que pressupõe anotações das experiências vividas, entrevistas com os sujeitos pesquisados e fotografias das cenas observadas. Portanto, na presente investigação o participante sob sua responsabilidade será entrevistado, sendo que na entrevista poderá haver o risco de constrangimento por se sentir pessoalmente exposto(a) em algumas questões formuladas. Para evitar tal constrangimento, informamos que seu nome será omitido e substituído por um pseudônimo a fim de que sua privacidade seja preservada, assim como as imagens serão alteradas de forma que os participantes não sejam identificados. Igualmente as entrevistas e fotos serão arquivadas sob a responsabilidade do pesquisador principal desta pesquisa e serão divulgadas apenas em trabalhos científicos. Acreditamos que os resultados da presente pesquisa trarão benefícios indiretos a você e a toda comunidade e participantes envolvidos. Para participar deste estudo, o voluntário sob sua responsabilidade, não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Apesar disso, caso sejam identificados e comprovados danos provenientes desta pesquisa, ele tem assegurado o direito à indenização. O(A) participante tem garantida plena liberdade de recusar-se a participar ou o(a) Sr.(a) de retirar seu consentimento e interromper a participação do voluntário sob sua responsabilidade, em qualquer fase da pesquisa, sem necessidade de comunicado prévio. A participação dele(a) é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendido(a) pelo pesquisador. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição e do participante quando finalizada. O(A) participante não será identificado(a) em nenhuma publicação que possa resultar. O nome ou o material que indique a participação do voluntário não serão liberados sem a sua permissão. Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias originais, sendo que uma será arquivada pelo pesquisador responsável, no **Departamento de Educação da Universidade Federal de Viçosa** e a outra será fornecida ao Sr.(a). Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 (cinco) anos após o término da pesquisa, e depois desse tempo serão destruídos. Os pesquisadores tratarão a identidade do participante com padrões profissionais de sigilo e confidencialidade, atendendo à legislação brasileira, em especial, à Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, e utilizarão as informações somente para fins acadêmicos e científicos.

Eu, _____, contato _____, responsável pelo participante _____, autorizo sua participação e declaro que fui informado(a) dos objetivos da pesquisa “**Kombi dos Jogos: narrativas cartográficas dos brincantes**” de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações e modificar minha decisão se assim o desejar. Recebi uma via original deste termo de consentimento livre e esclarecido e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer minhas dúvidas.

São Paulo, _____ de _____ de 2015.

Assinatura do Responsável Legal pelo Participante

Assinatura da Pesquisadora

Pesquisadora Responsável: Bianca Rozenberg

Em caso de discordância ou irregularidades sob o aspecto ético desta pesquisa, você poderá consultar:
CEP/UFV – Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos
Universidade Federal de Viçosa, Edifício Arthur Bernardes, piso inferior. Av. PH Rolfs, s/n – Campus Universitário Cep:
36570-900 Viçosa/MG Telefone: (31)3899-2492 Email: cep@ufv.br www.cep.ufv.br