

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA

HACSA PRISCILA SOARES DE OLIVEIRA

**O BRINCAR DAS CRIANÇAS DA REGIÃO METROPOLITANA
DO RECIFE (RMR) DURANTE A PANDEMIA DA COVID-19**

João Pessoa

2022

HACSA PRISCILA SOARES DE OLIVEIRA

**O brincar das crianças da Região Metropolitana do Recife (RMR)
durante a pandemia da Covid-19**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal da Paraíba, para obtenção do título de Mestrado.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Flávia Ferreira Pires

João Pessoa

2022

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

048b Oliveira, Hacsá Priscila Soares de.
O brincar das crianças da Região Metropolitana do Recife (RMR) durante a pandemia da Covid-19 / Hacsá Priscila Soares de Oliveira. - João Pessoa, 2022.
72 f. : il.

Orientação: Flávia Ferreira Pires.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

1. Sociologia Disposicional. 2. Criança. 3. Lúdico.
4. Covid-19. I. Pires, Flávia Ferreira. II. Título.

UFPB/BC CDU 316(043)

HACSA PRISCILA SOARES DE OLIVEIRA

**O brincar das crianças da Região Metropolitana do Recife (RMR)
durante a pandemia da Covid-19**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia, da Universidade Federal da Paraíba, para obtenção do título de Mestrado.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Flávia Ferreira Pires

João Pessoa, 29 de abril de 2022

Banca Examinadora:

Dra. Flávia Ferreira Pires – Presidente (PPGA/UFPB)

Dra. Ednalva Maciel Neves – Membro Interno (PPGS/UFPB)

Dra. Edilma do Nascimento Jacinto Monteiro – Membro Externo (UFMA e PPGA/UFRN)

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

ATA Nº 6/2022 - PPGS (11.01.15.73)

Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO

João Pessoa-PB, 26 de Abril de 2022

ATA DA REUNIÃO EXTRAORDINÁRIA DA BANCA EXAMINADORA COMPOSTA PARA AVALIAR A
ALUNA HACSA PRISCILA SOARES DE OLIVEIRA.

Aos 29 dias do mês de abril de 2022, às 9h00, por videoconferência (meet.google.com/wam-hqpz-ktc) conforme Portaria 90/GR/REITORIA/UFPB; Comunicado nº 02/2020/PRPG/UFPB; Portaria PRPG nº 54/2020; Portaria 36/CAPES, realizou-se a sessão pública de defesa de Dissertação, intitulada: "O BRINCAR DAS CRIANÇAS DA REGIÃO METROPOLITANA DO RECIFE (RMR) DURANTE A PANDEMIA DA COVID-19" apresentada pelo(a) discente **Hacsa Priscila Soares de Oliveira**, estando a Comissão Examinadora composta pelas docentes: Flávia Ferreira Pires (Presidente); Ednalva Maciel Neves (membro interno); Edilma do Nascimento Jacinto Monteiro (membro externo). Dando início aos trabalhos, o(a) professor(a) Flávia Ferreira Pires, na qualidade de Presidente da Comissão, convidou as demais integrantes da Banca Examinadora para compor a mesa. Em seguida foi concedida palavra ao(a) defendente para expor uma síntese de sua Dissertação que, após, foi arguida pelos membros da Comissão Examinadora. Encerrado os trabalhos de arguição, os examinadores deram o parecer final sobre a Dissertação, à qual foi atribuído o seguinte conceito de APROVADA. A seguir foi encerrada a reunião, devendo a Universidade Federal da Paraíba, de acordo com a Lei, expedir o respectivo Diploma de **MESTRE EM SOCIOLOGIA**. A presidente da banca assina sozinho e em nome de todos, conforme artigo 17, parágrafo único, da Portaria PRPG nº 54/2020.

OBSERVAÇÕES DA BANCA EXAMINADORA

Dra. Flávia Ferreira Pires - Presidente/PPGA/UFPB

Dra. Ednalva Maciel Neves - PPGS/UFPB

Dra. Edilma do Nascimento Jacinto Monteiro - UFMA e PPGA/UFRN

Hacsa Priscila Soares de Oliveira - Defendente

Documento assinado digitalmente
 **EDNALVA MACIEL NEVES**
Data: 13/02/2025 15:38:43-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Documento assinado digitalmente
 **EDILMA DO NASCIMENTO SOUZA**
Data: 12/03/2025 10:17:25-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

(Assinado digitalmente em 29/04/2022 14:29)
CINTIA FERNANDES DA SILVA FREIRE
ASSISTENTE EM ADMINISTRACAO
Matrícula: 1171808

(Assinado digitalmente em 29/04/2022 17:31)
FLAVIA FERREIRA PIRES
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR
Matrícula: 1679884

Processo Associado: 23074.035865/2022-60

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <https://sipac.ufpb.br/documentos/> informando seu número: 6, ano: 2022, documento (espécie): ATA, data de emissão: 26/04/2022 e o código de verificação: 3c0f6a1011

RESUMO

Esta pesquisa objetivou compreender como ocorrem as experiências do brincar das crianças da Região Metropolitana do Recife (RMR), antes e durante a pandemia da Covid-19 a partir da sociologia disposicional e contextual de Bernard Lahire (2004). Tendo como objetivos específicos mapear de que modo ocorrem as experiências lúdicas das crianças, compreender qual o impacto da pandemia no brincar das crianças e relatar qual a percepção das crianças acerca da quarentena do coronavírus. Partindo do pressuposto de que as crianças são atores sociais (SIROTA, 2001), esta pesquisa se propôs ouvir o que as crianças tinham a dizer acerca da construção de suas disposições lúdicas. Nesse sentido, a análise das disposições lúdicas permitiu compreender as dinâmicas de sociabilidade desses sujeitos, bem como o impacto da pandemia da Covid-19 nessas dinâmicas. Metodologicamente a pesquisa se concretizou a partir da realização de entrevistas através de videochamadas nas plataformas WhatsApp e Google Meet. Dito isso, os dados coletados foram analisados no programa Atlas.ti, a partir da codificação das categorias suscitadas na pesquisa com base em Frieze (2012) e Saldaña (2013).

Palavras-chave: Criança; Lúdico; Sociologia Disposicional; Covid-19.

ABSTRACT

This research aimed to understand how the experiences of children in the Metropolitan Region of Recife (RMR) play, before and during the Covid-19 pandemic, based on the dispositional and contextual sociology of Bernard Lahire (2004). With the specific objectives of mapping how children's play experiences occur, understanding the impact of the pandemic on children's play and reporting children's perception of the coronavirus quarantine. Assuming that children are social actors (SIROTA, 2001), this research aimed to hear what children had to say about the construction of their playful dispositions. In this sense, the analysis of the playful dispositions allowed us to understand the sociability dynamics of these subjects, as well as the impact of the Covid-19 pandemic on these dynamics. Methodologically, the research was carried out through interviews through video calls on WhatsApp and Google Meet platforms. That said, the data collected were analyzed in the Atlas.ti program, based on the coding of the categories raised in the research based on Friese (2012) and Saldaña (2013).

Keywords: Child; Ludic; Dispositional Sociology; Covid-19.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Perfil dos interlocutores da pesquisa	25
Tabela 2 - Categorias dos códigos elaborados no Atlas.ti a partir das entrevistas com as crianças	32
Tabela 3: Jogos e brincadeiras mencionados pelas crianças	56

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Mapa da Região Metropolitana do Recife. Fonte: http://fnembrasil.org/regiao-metropolitana-de-recife-pe/ (Acesso: 02 de fevereiro de 2021).....	17
Figura 2- Mapa marcando os bairros que as crianças moram na Região Metropolitana do Recife.....	18
Figura 3: Print Screen do meu perfil no Instagram (27/11/2020)	21
Figura 4: Print Screen com a continuação da publicação	22
Figuras 5: Print Screen da publicação feita no dia 18/07/2020, para a divulgação da pesquisa no Instagram.....	22
Figura 6 - Exemplos do esquema de codificação no Atlas.ti.....	30
Figura 7 - Códigos referentes aos sujeitos mencionado pelas crianças nas entrevistas.....	30
Figura 8 - Vista de rede "Como é para uma criança ficar na quarentena" elaborada no Atlas.ti.....	34
Figura 9- A mãe de Ancestral segurando o autorretrato do filho feito em uma atividade escolar.	48
Figura 10 - Folder de divulgação da pesquisa.....	71

SUMÁRIO

Introdução	9
1. Percursos	16
1.1 Caracterização do Território: Região Metropolitana do Recife (RMR).....	16
1.2 Perfil dos interlocutores	23
1.3 Desafios da pesquisa virtual.....	26
1.4 Análise dos dados.....	28
2. Estudos de caso	35
2.1 Maria.....	35
2.2 Anima.....	38
2.3 Davy	41
2.4 Aurora.....	45
2.5 Ancestral.....	47
2.6 Mulher Maravilha e Juviscreudo	51
3. Análise das disposições lúdicas	55
3.1 Sociabilidades e variação dos contextos.....	58
3.2 Disposições Lúdicas: ampliando o debate	61
Considerações finais	65
Referências	66
Apêndices.....	69
Apêndice 1: Roteiro da entrevista.....	69
Apêndice 2: Material de divulgação.....	71

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, que esteve do meu lado nessa jornada acadêmica, sobretudo à minha mãe Valdeize e à minha irmã Hadassa, que diariamente compartilharam comigo todas as minhas alegrias e aflições.

Aos gatos, que trouxeram uma dose de fofura e alegria para o meu dia a dia. Em especial aos filhotes Abul e Quitutes.

Às crianças que se disponibilizaram a participar da pesquisa e me ajudaram a construir este trabalho. Também agradeço imensamente aos seus pais, mães, prima, tio e tia que se dispuseram a fazer a ponte entre as crianças e eu.

Aos meus amigos e amigas, que ouviram minhas lamúrias, me incentivaram a continuar, me trouxeram muitas alegrias e momentos de alívio nesses tempos tão difíceis. Em especial agradeço a Isis, Uilma, Nathália, Atã, Whodson, Cássia, Lara, Herma e Leiris por todas as trocas virtuais e presenciais.

Às amigas do grupo de pesquisa Crias, que foram imprescindíveis na construção dessa dissertação. Grata a todas as trocas intelectuais, ao incentivo para continuar a escrita, as videochamadas para estudar juntas e para aliviar as tensões. Em especial agradeço a Suênya, Chris, Mohana, Tatiane, Marina, Núbia, Patrícia, Karla e Edilma.

Aos professores e professoras do Programa de Pós-Graduação em Sociologia, por todo aprendizado compartilhado. Em especial agradeço à prof. Marina Moguillansky, por todas as trocas, incentivos e por sempre ser tão solícita.

À minha orientadora, Flávia Pires, pela orientação com afeto, por todo apoio, acolhimento, incentivo e trocas intelectuais riquíssimas que aprimoraram o meu modo de olhar para as crianças.

Ao CNPq, pelo incentivo financeiro apesar dos tempos de crise.

Introdução

Nos bastidores de toda pesquisa científica há uma série de histórias que, com certa frequência, não aparecem no produto publicado. Isto ocorre, pois, a norma científica requer uma linearidade e objetividade no texto. Não estou me referindo à falácia da objetividade científica discutida por Weber (1904;2003), que revelou as influências econômicas (seja pelo condicionamento ou por relevância), culturais ou subjetivas (referente aos valores do pesquisador) envolvidas numa pesquisa acadêmica. Mas sim das influências que estão situadas no âmbito das circunstâncias e dos contextos, ou seja, nos elementos corriqueiros e ordinários do dia a dia do cientista, aqueles que ficam nas entrelinhas de uma pesquisa. Das questões pessoais que, independentemente das condições econômicas, culturais e subjetivas do cientista, impactam numa pesquisa. Como uma gravidez não esperada, uma morte de um ente querido, a relação com orientador, uma alegria, uma angústia, enfim, uma série de situações imprevisíveis que repercutem na construção de uma investigação científica. Entre o começo, o desenvolvimento e o fim de uma pesquisa, acredito que algumas dessas histórias merecem ser contadas. Deste modo, contra a essa falsa linearidade dos processos de uma pesquisa, narrarei brevemente um pouco da história, dos atropelos e das circunstâncias que envolveram a construção deste trabalho.

Pensei em começar pelo que considero o começo da minha relação com a brincadeira lá na infância, do meu gosto pelas brincadeiras de rua ou pelo brincar no quintal da minha casa, no interior do estado de Pernambuco, na cidade de Vitória de Santo Antão, durante a década de noventa. Mas não quero que pareça que estou fazendo uma biografia da minha vida na dissertação, embora precisemos reconhecer que fazer pesquisa é contar um pouco da gente também. Então decidi encurtar um pouco da história e chegar na vida adulta, para contar de forma muito sucinta quando o brincar desponta enquanto norte, não só de pesquisa, mas também de vida.

Saltando para a vida adulta, foi através da minha mudança para a cidade do Recife, capital do estado de Pernambuco, para cursar a graduação em Ciências Sociais, que pude me reconectar com as brincadeiras a partir de uma série de vivências. O primeiro *start*, foi durante um estágio que realizei no setor educativo do Museu do Homem do Nordeste

(Muhne), nos anos de 2013 a 2015. Lá costumávamos realizar as mediações¹ de forma lúdica e interativa. Seja com adultos ou com crianças, explorávamos as musicalidades e as danças populares do Nordeste. Utilizando instrumentos musicais e indumentárias, realizávamos contações de histórias, encenações improvisadas, dentre outras brincadeiras com o acervo. O segundo momento, foi quando vivenciei algumas brincadeiras populares do estado de Pernambuco. Passei a brincar com grupos de bois, cavalo marinho e maracatu rural², tanto na capital como no interior do estado. Portanto, sendo levada pelos fluxos e contrafluxos da metrópole, finquei as minhas raízes na brincadeira e na cidade do Recife.

Desde que vivi essas experiências, fui pega pela sensação de arrebatamento que envolve o brincar e quis me aprofundar teórica e empiricamente acerca desse fenômeno. Foi a partir do conceito de experiência de Larrosa (2002) que encontrei o primeiro sentido do que havia me ocorrido. O autor define a experiência como “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” (p. 21). Visto que todos os dias passamos por muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, de acordo com o autor, quase nada nos acontece. Nesse sentido, completamente tocada pelo brincar, percorri um caminho laborioso e nada lúdico para construir minha monografia, discutindo teoricamente a sociologia a partir dos jogos, proposta por Roger Caillois (OLIVEIRA, 2018).

Já no mestrado, direcionei meu olhar (e ouvidos) para o brincar das crianças. Entre vários caminhos tortuosos, leituras, observações virtuais no Instagram³, crises e reformulações de projeto, minha questão de pesquisa me ocorreu enquanto cruzava o caminho do caixa de um supermercado. Uma mãe e sua filha, que devia ter no máximo 8 anos, compravam uma boneca Barbie e, por alguma divergência no preço da boneca, uma funcionária dessas que andam de patins foi chamada para verificar o preço na prateleira. Enquanto esperavam, a mãe seguiu reclamando do preço da boneca e o funcionário do caixa, que devia ter seus 40 anos, retruca: “Mas pelo menos ela ainda brinca. Tão difícil ver criança brincando de boneca, dessas coisas. Criança hoje em dia só quer saber de

¹ A mediação ou mediação cultural consiste no serviço educativo de atendimento dos diversos públicos em espaços expositivos. Partindo de uma perspectiva dialógica, o mediador é responsável por realizar a mediação entre o público, o acervo e a instituição.

² Cavalo Marinho e Maracatu Rural são brincadeiras populares tradicionais da Zona da Mata do estado de Pernambuco. Os cortejos de Bois são tradicionais em várias regiões do país.

³ Realizei observações virtuais de modo espontâneo na rede social Instagram desde que o brincar despontou enquanto interesse de pesquisa. Passei a seguir diversas páginas que discutem e promovem o brincar livre na infância e iniciei uma sondagem acerca das problemáticas levantadas por essas páginas.

tablet e celular”. A mãe concorda com o funcionário, “realmente, o negócio dela é boneca. Ela gosta que só de brincar”. Alguns minutos depois, resolvida a confusão dos preços, o funcionário processa a compra, embala a boneca, entrega para a menina, dá os parabéns pela nova aquisição e por ela ser uma criança que ainda brinca. A criança seguiu calada, porém feliz com a nova boneca e, talvez, até com os elogios inesperados.

Essa cena não é um caso isolado. Provavelmente você já deve ter ouvido ou até mesmo proferido esse discurso, ou as variações dele: “hoje em dia a criança não brinca mais na rua” ou “o brincar na rua ficou no passado”. Falas desprezíveis como essas revelam não só um conflito intergeracional, como uma idealização de uma infância, que têm como centro a culpabilização das crianças que “não têm mais interesse em brincar”. Ademais, isso reflete quais categorias do brincar e do jogar que são valorizadas num ideal de infância. De acordo com Pronovost (2011):

A “primeira” norma do lazer, poder-se-ia dizer, é uma norma de ação. De modo geral, o lazer não está associado a um estado de espírito, mas um ato, a uma ocupação, a uma conduta: “é preciso ocupar-se”, “não ficar sem fazer nada”. Segue-se a isso que as práticas mais valorizadas são aquelas que se veem aceitar uma porcentagem mínima de “ativismo”, e que o contrário denota geralmente um certo grau de “passividade”. Nesse sentido, assistir à televisão, flâner nos espaços públicos, “passar o tempo” refere-se normalmente ao universo da inação social; a prática de esportes, as atividades culturais expressivas, a visita a um museu dizem respeito, por sua vez, a um universo mais nobre... Resumindo, no campo normativo do lazer, não é necessariamente “fazer alguma coisa” que consta, mas parecer “ativo” aos olhos dos outros, que a encenação seja representada no contexto de uma “ação” (PRONOVOST, 2011, p. 36-37).

Nesse sentido, os videogames, o Youtube, o celular, a televisão, em suma, as famigeradas “telas”, sobretudo na ausência de adultos que mediem ou controlem essas interações tecnológicas, tornam-se vilãs, usurpadoras da infância das crianças contemporâneas. Mas, no fim das contas, enquanto nós adultos discutimos o que as crianças devem ou não fazer, na prática, o que elas fazem? Será que elas ainda brincam ou as telas tomaram conta de suas infâncias? As telas são realmente as vilãs?

O brincar, enquanto eixo central desta pesquisa, além de ser uma atividade que proporciona as sensações de arrebatamento, alegria e liberdade segundo Huizinga (2014) e Caillois (1990), é também uma prática que nos permite compreender as dinâmicas de sociabilidade dos sujeitos, bem como as mudanças sociais e geracionais de um

determinado grupo. Para Duek e Enriz (2015), a análise das brincadeiras infantis permite a compreensão da vida cotidiana das crianças:

Los juegos infantiles, en tanto que prácticas culturales, nos brindan una puerta de entrada al análisis de la vida cotidiana de los niños, a la constitución de la cultura pero, también, a los significados que los propios jugadores le otorgan a sus juegos (DUEK; ENRIZ, 2015, p. 63).

Partindo dessas bases teóricas, vinha mapeando através de observações virtuais realizadas no Instagram, grupos que articulavam ações do brincar livre na cidade do Recife. Objetivava realizar uma etnografia com as crianças que participavam dessas ações promovidas por alguns desses grupos, observando os processos de ocupação dos espaços públicos desses sujeitos através do brincar. Portanto, no mês de março de 2020 estava vivendo a fase da pesquisa que DaMatta (1978) denomina de período prático, que consiste justamente em organizar as questões práticas para a realização da pesquisa de campo. Com isso, vinha articulando meu processo de retorno para a cidade do Recife, que ocorreria a partir do mês de abril do mesmo ano, para iniciar a primeira etapa prática da pesquisa, que consistia em entrar em contato com os interlocutores para a realização da etnografia.

No entanto, quando estava prestes a iniciar a partida, ainda em março os primeiros casos de coronavírus (SARS-CoV-2) foram registrados na cidade do Recife; e, assim como a maioria das cidades do país e do mundo que possuíam casos confirmados, iniciou-se uma quarentena e uma série de protocolos sanitários numa tentativa de controlar a transmissão do vírus. Em meio a muitas incertezas e preocupações, foi difícil pensar e continuar projetando a pesquisa em um cenário tão incerto e caótico. Ainda mais que, com esse novo sujeito intruso e indesejado, pensar a ocupação dos espaços públicos pelas crianças através do brincar livre nas ruas, em tempos de pandemia, não me parecia nem um pouco viável. Sobretudo, porque o brincar é uma manifestação de liberdade da imaginação e do corpo e, muitas vezes, envolve contatos físicos ou a partilha de objetos entre os integrantes das brincadeiras.

Nesse sentido, na impossibilidade de realizar uma pesquisa etnográfica, seria viável realizar uma etnografia virtual com as crianças? Como seria possível captar a espontaneidade que é o universo da brincadeira? A única certeza que tinha era a de que era imprescindível ouvir as crianças. Visto que, esta pesquisa parte da concepção de que

as crianças são atores sociais capazes de contribuir com suas próprias opiniões e percepções de mundo. De acordo com Sirota (2001),

As crianças devem ser consideradas como atores em sentido pleno e não simplesmente como seres em devir. As crianças são ao mesmo tempo produtos e atores dos processos sociais. Trata-se de inverter a proposição clássica, não de discutir sobre o que produzem a escola, a família ou o Estado mas de indagar sobre o que a criança cria na intersecção de suas instâncias de socialização (SIROTA, 2001, p. 19).

Diante do exposto, após um longo processo de remodelação do projeto, o qual será exposto no primeiro capítulo, tive como mote a seguinte pergunta de partida: **Como ocorrem as experiências do brincar das crianças na Região Metropolitana do Recife? Como a pandemia impactou nessas vivências?** Tendo como objetivo geral, compreender como ocorrem as experiências do brincar das crianças da Região Metropolitana do Recife (RMR), antes e durante a pandemia da Covid-19. Tendo os seguintes objetivos específicos 1) mapear de que modo ocorrem as experiências lúdicas das crianças (Com quem brincam? Onde brincam? Quais tipos de brincadeiras?), 2) Compreender qual o impacto da pandemia no brincar das crianças e 3) Relatar qual a percepção das crianças acerca da quarentena do coronavírus.

Após a coleta de dados, que se deu através de entrevistas pelo Google Meet ou por videochamadas no WhatsApp, o que observei foi uma complexidade de razões pelas quais as crianças brincam ou deixam de brincar. No momento da análise percebi que, inconscientemente, minha hipótese estava atrelada à perspectiva bourdiesiana, na qual os esquemas de disposições e *habitus* dos atores são oriundos da socialização e que, por sua vez, estão vinculados às suas condições socioeconômicas. De acordo com Lahire (2017) esse esquema de análise bourdiesiano aposta na linearidade e heterogeneidade dos esquemas de socialização, e tem como pressuposto “a ideia de ‘transferibilidade’ ou ‘transponibilidade’ e a ‘generabilidade’ dos esquemas ou disposições socialmente constituídas” (LAHIRE, 2017, p. 49), o que leva a crer na unicidade dos esquemas de ações e hábitos. “Tudo se passa como se as disposições fossem constituídas independentemente de suas relações com o contexto de ação considerado, isto é, anteriormente ao seu encontro” (LAHIRE, 2015, p. 1400).

Em contrapartida, Lahire (2002) propõe uma sociologia disposicional e contextual em escala individual, apostando em um olhar atento aos contextos individuais dos atores, para compreender como e porque determinadas disposições são ativadas ou não.

A coerência dos hábitos ou esquemas de ação (esquemas sensório-motores, esquemas de percepção, de apreciação, de avaliação), que cada ator pode ter interiorizado, depende, portanto, da coerência dos princípios de socialização aos quais esteve sujeito. Uma vez que um ator foi colocado, simultânea ou sucessivamente, dentro de uma pluralidade de mundos sociais não homogêneos, às vezes até contraditórios, ou dentro de universos sociais relativamente coerentes mas que apresentam, em certos aspectos, contradições, então trata-se de um ator com o estoque de esquemas de ações ou hábitos não homogêneos, não unificados, e com práticas consequentemente heterogêneas (e até contraditórias), que variam segundo o contexto social no qual será levado a evoluir. Poder-se-ia resumir tudo isto dizendo que todo corpo (individual) mergulhado numa pluralidade de mundos sociais está sujeito a princípios de socialização heterogêneos e, às vezes, contraditórios que incorpora (LAHIRE, 2002, p. 31).

Deste modo, me apoiando nessa perspectiva de Lahire, tentando abarcar a complexidade dos mecanismos de ação das crianças no que diz respeito ao brincar e o jogar, desenvolvi uma análise a partir do que denominei de disposições lúdicas, com auxílio do software de análise qualitativa Atlas.ti. Compreendendo como disposições lúdicas todos os hábitos e ações lúdicas que envolvem o brincar e o jogar, seja na sua forma livre ou regrada, com ou sem a presença de objetos, de forma individual ou coletiva, tradicional ou tecnológica, adulta ou infantil. Assim, abarcando as vivências lúdicas das crianças de modo mais amplo, sem delimitar fronteiras ou hierarquias entre essas práticas, que só contribuem para empobrecer a discussão.

Cabe destacar que a sociologia disposicional em escala individual proposta por Lahire (2017) é realizada com adultos, que já possuem um arsenal de disposições formadas e através delas o autor propõe compreender como e em quais contextos elas se atualizam. No entanto, esta pesquisa trata-se de um experimento em que abarca esse processo de construção das disposições lúdicas nas crianças, sujeitos que estão constantemente estimulados a adquirir novos hábitos. Deste modo, investigando quais disposições elas possuem, quais foram reforçadas ou atualizadas na pandemia, quais foram adquiridas e quais ficaram inertes nesse período.

Metodologicamente não foi possível acompanhar as crianças em seus cotidianos nos diversos ambientes que circulam para investigar os esquemas das disposições, como

propõe Lahire (2002). Não apenas por conta da pandemia do coronavírus, mas, como o autor já havia antecipado, por ser um método pouco viável, visto que:

Se a observação direta dos comportamentos ainda é o método mais pertinente, raramente ela é inteiramente possível à medida que "seguir" um ator em situações diferentes de sua vida é uma tarefa ao mesmo tempo pesada e deontologicamente problemática. Mas a entrevista e o trabalho sobre arquivos vários podem ser reveladores - quando se é sensível tanto às diferenças quanto às constantes - de múltiplas pequenas contradições, de heterogeneidades comportamentais despercebidas pelos atores que amiúde tenta, ao contrário, manter a ilusão da coerência e da unidade de si mesmos (LAHIRE, 2002, p. 201).

Assim, nas entrevistas, tendo o brincar e o jogar enquanto eixo central, investiguei as diversas possibilidades que permeiam esse universo. Brincam e jogam como? Com quem? De quê? Onde? E onde mais? E com mais quem? Foram as perguntas que me trouxeram as respostas que apresentarei neste texto.

Diante do exposto, partindo de um viés qualitativo da pesquisa, tomando como base a sociologia em escala individual de Lahire (2002), no primeiro capítulo disserto sobre os percursos percorridos e as estratégias metodológicas para o desenvolvimento da pesquisa. No segundo capítulo, seguindo os passos de Lahire (2004), elaboro uma reconstrução das entrevistas com as crianças através dos estudos de caso. No terceiro capítulo, realizo uma breve discussão em relação aos marcadores sociais das crianças, discuto as sociabilidades e variação dos contextos e por fim faço uma breve discussão entorno das questões conceituais do jogo e do brincar e como a proposta de discutir através do conceito de disposições lúdicas amplia esse debate.

1. Percursos

1.1 Caracterização do Território: Região Metropolitana do Recife (RMR)

Recife, capital do estado de Pernambuco, está situada na região do Nordeste brasileiro. De acordo com a Prefeitura do Recife, no ano de 2013 o IBGE estimou a população da cidade em cerca de 1.599.513 milhões de habitantes⁴. A Região Metropolitana do Recife (RMR), também intitulada de Grande Recife, é composta por 15 municípios⁵, contendo cerca de 4.054.866 milhões de habitantes⁶.

A região que historicamente baseava sua economia na cana de açúcar no período do Brasil colônia, hoje tem o polo petroleiro do Porto de Suape, o polo tecnológico do Porto Digital e o setor de Serviços e Automobilístico no cerne de sua economia. Recife também é conhecida por ser um forte polo cultural, berço de diversas manifestações populares e é famosa por suas festas de rua. Além disso, é reconhecida pelos seus records, como a maior avenida em linha reta da América Latina, a Av. Caxangá; e o maior bloco de carnaval do mundo, o Galo da Madrugada. A capital pernambucana também é destaque mundial, ocupando o 15º pior trânsito do mundo, sendo o pior do Brasil no ano de 2020⁷. E no quesito violência, no ano de 2017 ocupou o ranking da 7ª capital mais violenta do Brasil⁸. De acordo com o Índice Gini, responsável por medir desigualdade social e a concentração de renda do país, a cidade do Recife foi a capital mais desigual do país no

⁴Fonte: <http://www2.recife.pe.gov.br/pagina/caracterizacao-do-territorio> (Acesso: 02 de dezembro de 2021)

⁵ São eles: Abreu e Lima, Araçoiaba, Cabo de Santo Agostinho, Camaragibe, Goiana, Igarassu, Ilha de Itamaracá, Ipojuca, Itapissuma, Jaboatão dos Guararapes, Moreno, Olinda, Paulista, Recife e São Lourenço da Mata. Fonte: <https://www.pdui-rmr.pe.gov.br/RMR#:~:text=A%20Regi%C3%A3o%20Metropolitana%20do%20Recife,-Ocupando%20uma%20posi%C3%A7%C3%A3o&text=%C3%89%20composta%20por%2015%20munic%C3%ADpios,e%20S%C3%A3o%20Louren%C3%A7o%20da%20Mata>. (Acesso 02 de dezembro de 2021).

⁶ Fonte: <http://fnembrasil.org/regiao-metropolitana-de-recife-pe/> (Acesso 31 de Agosto de 2020).

⁷ Fonte: <https://epocanegocios.globo.com/Mundo/noticia/2020/01/cidades-com-o-pior-transito-do-mundo-e-3-brasileiras-estao-entre-elas.html#:~:text=Recife%2C%20em%20Pernambuco%2C%20%C3%A9%20a,tr%C3%A2nsito%2C%20ocupando%20a%2015%C2%AA%20posi%C3%A7%C3%A3o&text=O%20tr%C3%A2nsito%20da%20cidade%20de,pela%20empresa%20de%20mobilidade%20Tomtom>. (Acesso: 05 de dezembro de 2021).

⁸ Fonte: <https://g1.globo.com/pe/pernambuco/noticia/2019/08/05/atlas-da-violencia-aponta-recife-como-setima-capital-mais-violenta-do-pais-em-2017-diz-ipea.ghtml> (Acesso: 05 de dezembro de 2021).

ano de 2020, ocupando esse cargo por pelo menos 25 anos⁹. Na imagem a seguir, é possível ver o mapa da região da Região Metropolitana do Recife (RMR):

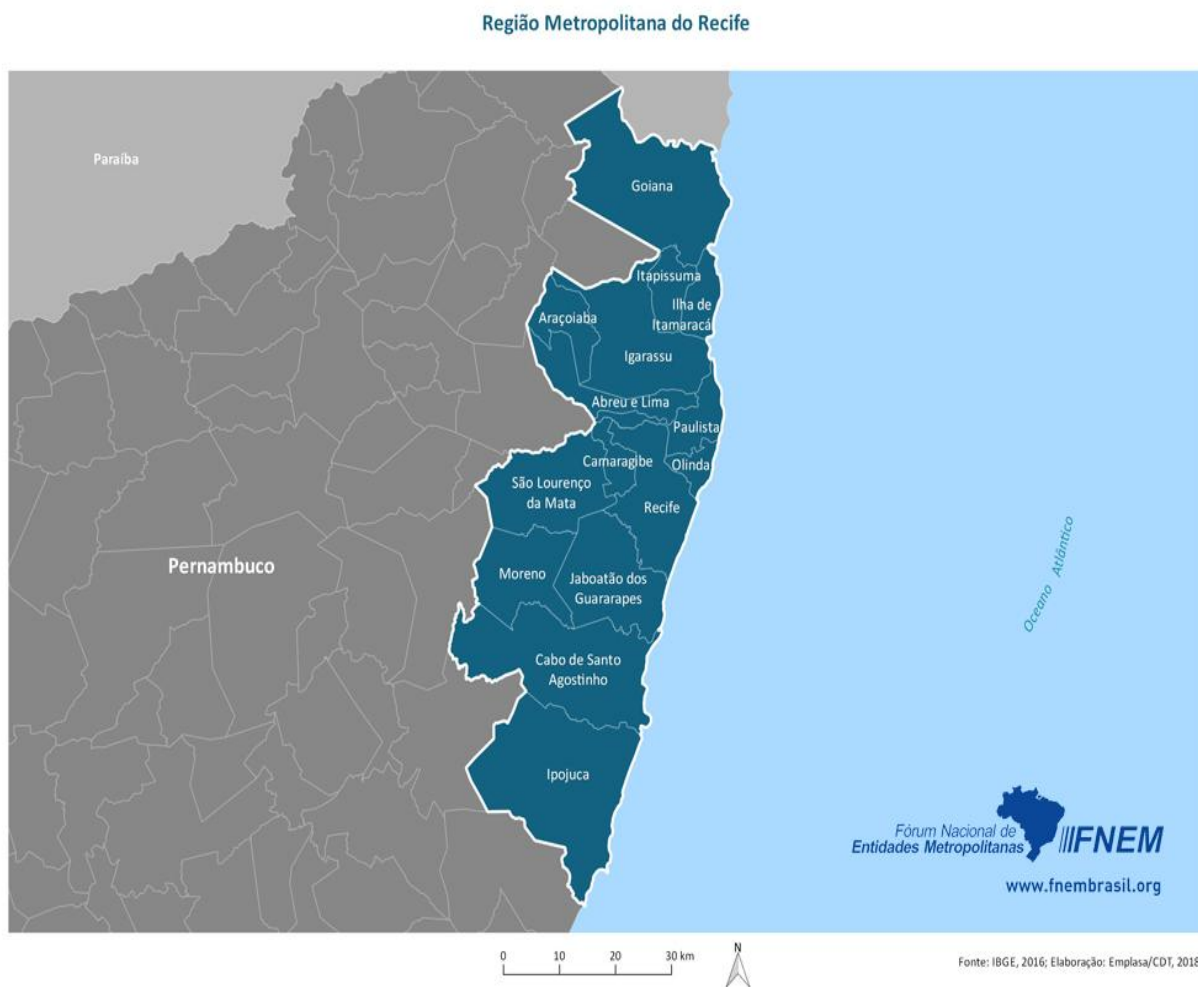


Figura 1- Mapa da Região Metropolitana do Recife. Fonte: <http://fnembrasil.org/regiao-metropolitana-de-recife-pe/> (Acesso: 02 de fevereiro de 2021).

Nesta pesquisa coletei informações das crianças dos seguintes municípios da RMR: Recife (7), Olinda (5), Cabo de Santo Agostinho (1) e Camaragibe (1). No entanto, pela metodologia adotada, baseada em estudos de caso e por se tratar de uma pesquisa qualitativa, foi necessário estabelecer um recorte. Portanto, elenquei 6 crianças para

⁹ Fonte: <https://jc.ne10.uol.com.br/blogs/jamildo/2020/11/12/recife-e-a-capital-mais-desigual-do-brasil-pernambuco-esta-em-terceiro-lugar-em-desigualdade-entre-os-estados-mostra-ibge/> (Acesso: 05 de dezembro de 2021).

compor a análise nos estudos de caso. Segue a imagem elaborada com auxílio do Google Maps, elencando os bairros da RMR que a moradia das crianças está distribuída:

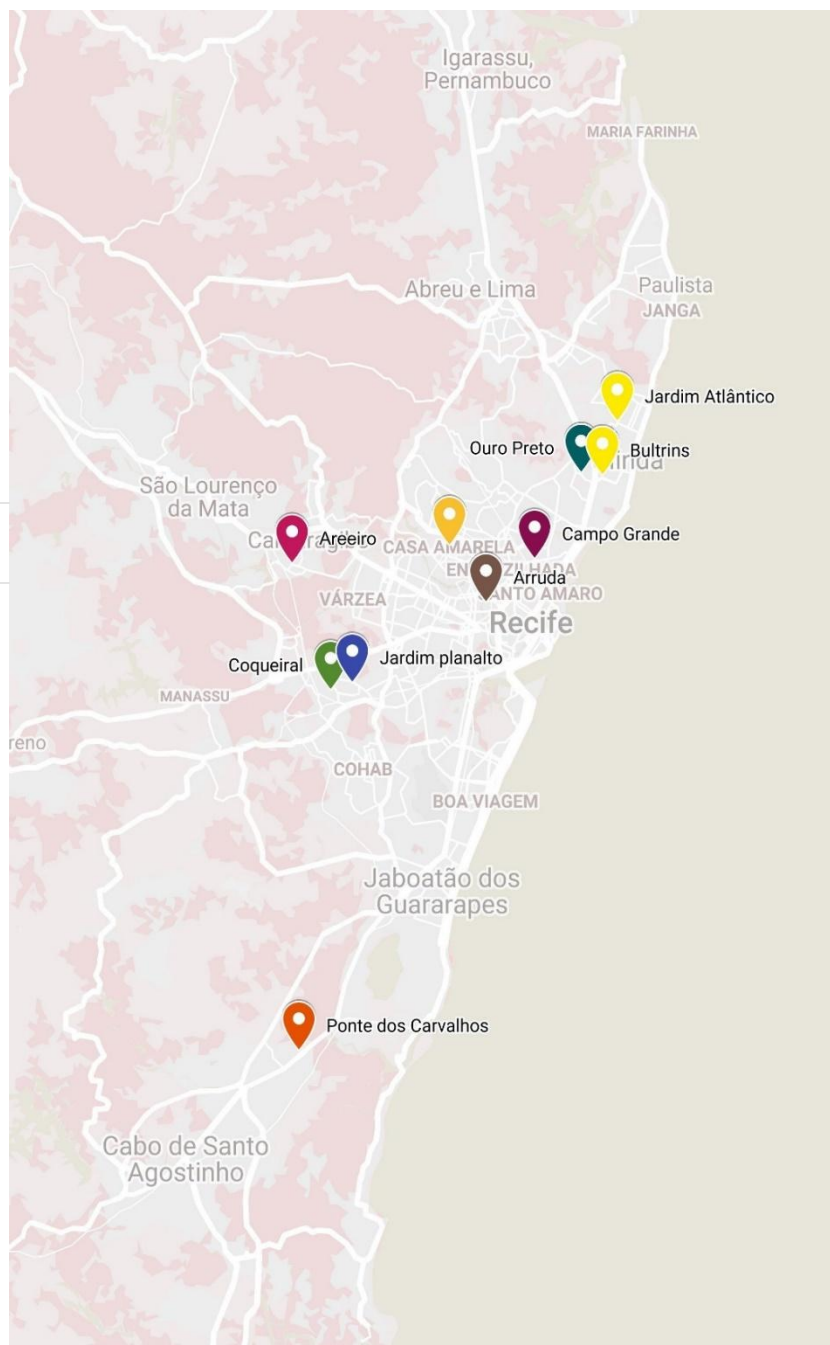


Figura 2- Mapa marcando os bairros que as crianças moram na Região Metropolitana do Recife.

A experiência de habitar essa região que possui um centro político-espacial comum que é a RMR, é tão diversa quanto a própria composição do território, que é marcado por

uma zona litorânea, mas possui zonas de morros, zona urbana, zona rural, zona de mangue, mata atlântica preservada, extensos canaviais, altos espigões, casas, palafitas dentre outras características. Isso contribui para que os indivíduos estabeleçam tanto relações comuns, como relações distintas com a Região, não só pelo fator geográfico, mas também pelas condições socioeconômicas, composição familiar e idade dos sujeitos.

1.2 Coleta de dados

Nessa conjuntura tão delicada da pandemia do coronavírus, como seria possível investigar o brincar das crianças nos espaços públicos? Mesmo tendo tido a experiência de trabalhar com crianças no Muhne, nunca havia realizado uma pesquisa. De acordo com Friedmann (2011), os pesquisadores Allison James e Alan Prout constataram que “a etnografia é um método útil ao estudo da Infância: permite à criança participar e lhe dá voz direta na produção de dados sociais mais do que através de outras pesquisas” (p. 222).

Pires (2007) ao experimentar diversos métodos e técnicas de pesquisas com crianças, reconhece a importância da observação participante, mas traz uma importante contribuição apresentando outras técnicas possíveis, mostrando que existem inúmeros caminhos para se pesquisar com esses sujeitos. Porém, na impossibilidade de realizar uma pesquisa etnográfica, seria viável realizar uma etnografia virtual com crianças ou será que realizar entrevistas online já daria conta de responder as minhas questões de pesquisa? Quais perguntas fazer? Quais perguntas evitar? Diante de tantas dúvidas e inseguranças, foi no grupo de pesquisa “Crias: criança, sociedade cultura” da UFPB, o qual já era integrante desde 2019, que encontrei uma rede de apoio e de trocas intelectuais para dar seguimento a este trabalho. Seja nas conversas particulares com as pesquisadoras integrantes do Crias ou nas atividades oficiais do grupo que, desde o início do isolamento social, iniciou o projeto “Crias Extramuros”.

No ato do Exame de Projeto, Marina Moguillansky, enquanto membro da banca, sugeriu algumas questões referentes à uma pesquisa que estava sendo desenvolvida na Argentina e em outros países. Em uma conversa com Christina Gladys (UFPB/Crias) que vinha pesquisando sobre a rotina das crianças na pandemia, me veio à luz de pensar a rotina das crianças nesse cenário. Em uma reunião do Crias, Luciana Hartmann comentou

que estava desenvolvendo uma pesquisa com as crianças através de um questionário online numa plataforma do Google. Olhei as primeiras questões, como “qual seu desenho preferido?”, “Qual a sua comida predileta?” e vi uma luz de como iniciar uma pesquisa com as crianças. E, de fato, para mim essas questões de Hartmann (2020) foram um importante mecanismo para quebrar o gelo, as crianças adoraram responder sobre seus gostos e interesses. Assim, cheguei à conclusão de que a realização de uma entrevista através de uma chamada de vídeo pelo Google Meet ou pelo WhatsApp seria o método empregado para colher os dados.

Portanto, com essas inspirações, no mês de julho de 2020 esbocei as questões para a realização da entrevista virtual¹⁰ com as crianças e iniciei a divulgação da pesquisa nas minhas redes sociais, em busca de interlocutores. Busquei por crianças de 6 a 10 anos que residissem na cidade do Recife e Região Metropolitana (RMR), e que estivessem à vontade para colaborar com a pesquisa. As perguntas foram organizadas a partir dos seguintes eixos: perguntas de perfil, perguntas de aproximação, perguntas sobre a rotina, perguntas sobre o brincar e a relação com a cidade (antes e durante a pandemia), perguntas sobre a percepção delas em relação ao coronavírus e as perguntas sobre as saudades. Perguntar sobre tantas coisas me deixou um tanto confusa no momento da análise, porém, foi nesse caminho um tanto tortuoso que consegui coletar informações preciosas acerca dos contextos que as disposições lúdicas se ativam ou não, no cotidiano das crianças.

Manter o campo em Recife nesse momento foi imprescindível, pois é uma cidade que conheço relativamente bem e porque tenho uma vasta rede de contatos. Visto que nessa etapa, a ajuda de meus amigos e familiares foi imprescindível, pois eles me ajudaram compartilhando em suas redes sociais, marcando amigos nas minhas publicações, falando diretamente (*online*) com alguns pais e mães que eles imaginavam ter interesse em participar.

Uma questão suscitada quando o pesquisador vai à campo é que existe uma série de estratégias de inserção, uma delas é como ele vai se comportar, se vestir etc. (ANGROSINO, 2009). Mas e quando a primeira impressão que podem ter a seu respeito é através das suas redes sociais pessoal? Então, quando eu estava nesse processo de “colocar a pesquisa para o mundo” (essa foi a sensação), verifiquei o meu perfil do Instagram que, por ser a rede social que mais utilizo, conseqüentemente é a rede que mais exponho minha vida pessoal; a fim de verificar se tinha alguma publicação que, de alguma

¹⁰ Apêndice 1.

forma, pudesse me comprometer ou “arriscar” a minha pesquisa. Mas não houve necessidade de apagar nada. A única alteração feita foi na minha *bio*¹¹, para facilitar a minha identificação. Portanto, utilizei uma estrutura de apresentação muito comum nessa rede social, como pode ser visto em seguida:



Figura 3: *Print Screen* do meu perfil no Instagram (27/11/2020)

Em seguida deixei o meu perfil do Instagram em modo público, para que qualquer pessoa pudesse ter acesso às minhas publicações. Com isso, no dia 18/07/20 iniciei a divulgação da pesquisa, repassando o seguinte *folder* e texto nas redes sociais Instagram, Facebook e WhatsApp:

¹¹ *Bio* – biografia instagram



Figuras 5: *Print Screen* da publicação feita no dia 18/07/2020, para a divulgação da pesquisa no Instagram.

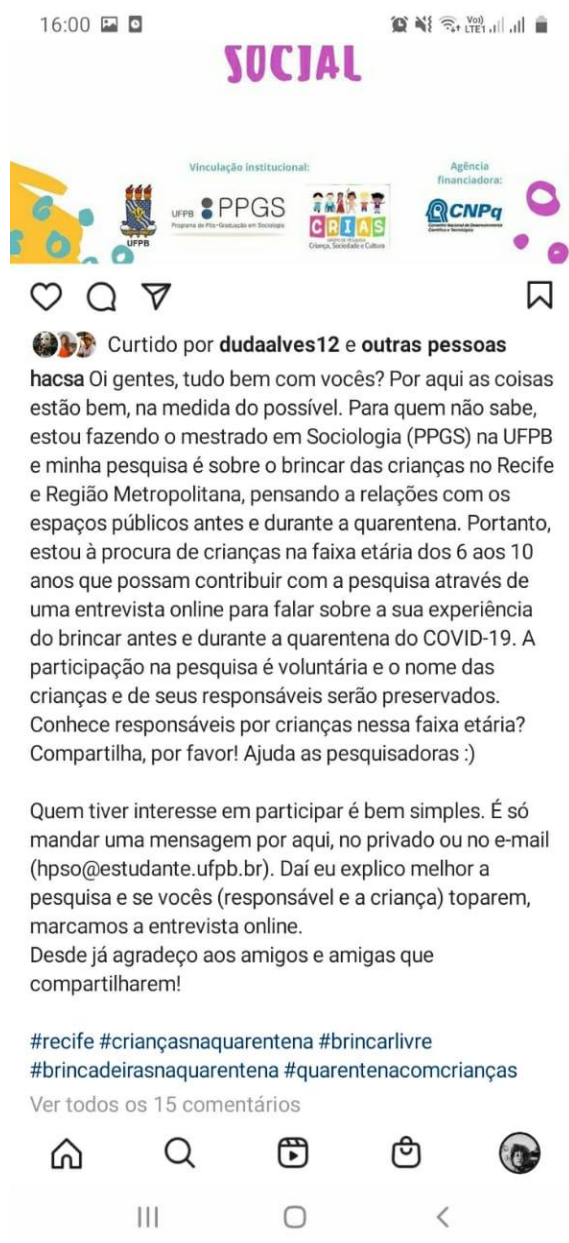


Figura 4: *Print Screen* com a continuação da publicação

Na medida em que os responsáveis pelas crianças entravam em contato comigo interessados em participar da pesquisa, explicava melhor a proposta da pesquisa, tirava dúvidas e marcávamos um horário para conversar com a criança. Deixava claro que era importante que a criança soubesse do que se tratava, que tivesse interesse em participar e, por fim, orientava que seria necessário ter o aplicativo do Google Meet instalados no celular ou podíamos realizar uma chamada de vídeo no aplicativo do WhatsApp.

Já nas videochamadas com as crianças, me apresentei e, na medida do possível, segui o roteiro das perguntas, mas também fui sendo conduzida por elas durante a conversa. Inclusive, quando chegou no final das perguntas, segui conversando com algumas crianças e pelo menos 3 delas quiseram me entrevistar, também curiosas sobre como eu estava lidando com a pandemia e acerca das minhas percepções de mundo. A exemplo do Davy, que fez a seguinte pergunta:

Davy: Hacsá, deixa eu te falar. Deixa eu te fazer uma pergunta. É, tu prefere o quê: ser rica ou voar?

Prima: (cai na risada)

Hacsá: Ai, que difícil! Não sei... acho que voar seria tão massa, né? É porque é diferente de ser rico.

Davy: Obrigado! Você é a mesma coisa que eu! Eu te amo! Eu também quero voar.

De modo geral, as entrevistas duraram em média 30 a 40 minutos, mas em algumas estendemos a conversa por quase 2 horas. Na maioria houve a mediação de um adulto dando suporte, segurando o telefone e/ou auxiliando a criança a responder as perguntas. Apenas em 2 entrevistas os adultos não estavam presentes na ligação, pois os responsáveis que fizeram a mediação não estavam com a criança no momento e me passaram o contato direto do WhatsApp delas.

Por questões éticas, pedi que as crianças inventassem um nome fictício para não serem identificadas na pesquisa. Um fato curioso a respeito dos nomes fictícios é que algumas crianças escolheram os nomes que correspondem ao seu nome nos jogos. Já as outras crianças, quando não escolheram o nome de algum personagem de desenho animado ou de filme, escolheram o nome de amigos que elas mencionaram durante a entrevista.

1.2 Perfil dos interlocutores

Ao todo entrevistei 18 crianças. Dessas, 3 considero como pré-teste, no qual fui testando as perguntas, como era pesquisar em diferentes idades, como seria esse fazer

pesquisa online com as crianças e fui pensando na delimitação geográfica da pesquisa. As 3 primeiras crianças que entrevistei foram meus primos que, por questões geográficas, optei por não os incluir na análise da pesquisa, já que preferi estabelecer um recorte a partir da Região Metropolitana do Recife (RMR), e esses primos residem na cidade de Vitória de Santo Antão, PE, onde nasci.

Considero que o pré-teste foi muito importante para o desenrolar do restante da pesquisa. Sobretudo por conta da primeira entrevista que realizei com Lion, 7 anos. Fizemos uma videochamada através do Google Meet e ficamos cerca de 1 hora e 30 minutos numa ligação que me deixou um pouco preocupada. Tentei de todas as formas seguir meu repertório de perguntas, mas muitas vezes Lion me ignorava, pois estava jogando no telefone dele, enquanto a ligação ocorria no telefone da mãe. Numa tentativa de controlar o processo, o lembrei que estávamos em uma entrevista, o que não surtiu muito efeito. Depois de tentativas frustradas, deixei ele me conduzir e conversamos sobre o jogo que ele estava jogando, que era o Minecraft. Então baixei o jogo no meu celular e tentei jogar com ele. Não entendi nada do jogo, ainda tentei jogar posteriormente sozinha, mas não obtive sucesso naquele mundo quadriculado.

Com essa entrevista, fiquei preocupada pelo que o futuro me esperava, no entanto, Lion foi um caso à parte. Mas mal sabia eu que a maioria das crianças que eu ia entrevistar compartilhavam da mesma paixão: o Minecraft. Quando as crianças não citavam o Minecraft dentre os jogos preferidos durante a entrevista, eu comentava que havia jogado com meu primo e a reação era de surpresa e empolgação. Ficavam superfelizes ao saber que eu conhecia o jogo e, como havia dito que não tinha entendido como jogava, eles prontamente me explicavam o propósito do jogo, como baixar de forma gratuita (mas com vírus de pegar um vírus), o valor pago do jogo etc.

Outra informação importante foi repassada pela mãe de Lion, que me informou que ele ficava horas no quarto assistindo alguns vídeos de outras pessoas jogando no Youtube. Até então não sabia da existência desses canais no Youtube e fiz uma breve pesquisa para saber do que se tratava. Logo, passei a perguntar para as crianças se elas acessavam esse tipo de conteúdo. E, para a minha surpresa, descobri que 5 crianças são youtubers de *gameplay*, essa categoria de canal que os youtubers postam os vídeos das partidas ou fazem *lives* jogando ao vivo.

Bom, diante do exposto, segue a tabela com aos dados gerais das crianças entrevistadas que fizeram parte da análise da pesquisa.

Tabela 1 - Perfil dos interlocutores da pesquisa¹²

Nº	Nome	Idade	Bairro/Cidade	Escola	Profissão dos responsáveis	Composição familiar	Entrevista
01	Ancestral	8	Casa Amarela, Recife	Privada	A mãe é professora universitária e o pai é professor universitário desempregado. Ficou desempregado durante a pandemia e passou a operar na bolsa de valores	Mora com a mãe, o pai e a avó	06/07/20
02	Maria	8	Campo Grande, Recife	Privada	A mãe é analista de novos negócios à distância e o pai é microempreendedor	Mora com a mãe, o pai, a tia, 6 gatos e a cachorra	20/07/20
03	Anina	9	Jardim Planalto, Recife	Pública	A mãe é doméstica, não obteve informações do padrasto. O pai é doutorando com bolsa.	Mora com a mãe, o padrasto, 2 irmãs, o cachorro e o peixe	20/07/20
04	Davy	7	Ponte dos Carvalhos, Cabo de Santo Agostinho	Privada	A avó é doméstica e o tio que assume a responsabilidade financeira da criança é vigilante	Mora com a avó, 2 tios, 1 tia, 2 primos e 1 pinto	26/07/20
05	Elleven	10	Jardim São Paulo, Recife	Pública	A mãe é doméstica e o pai é supervisor de vendas em uma renovadora de pneus	Mora com o pai, a mãe e o irmão	27/07/20
06	Júlia	9	Areeiro, Camaragibe	Pública	A mãe é estudante de ciências sociais, desempregada e o pai é pedreiro	Mora com a mãe, o pai e o irmão	27/07/20
07	Aurora	7	Coqueiral, Recife	Privada	A mãe é cozinheira e o pai é motorista da uber	Mora com a mãe, o avô e a avó	28/07/20
08	Mulher Maravilha	7	Jardim Atlântico e Rio Doce, Olinda	Privada	A mãe é atendente numa lotérica e o pai é autônomo no ramo alimentício e	Vive em um regime de guarda compartilhada.	28/07/20

¹² Os dados estão organizados na ordem cronológica da realização das entrevistas. As cores rosa, verde e vermelho agrupadas indicam são irmãos.

					trabalha com comunicação nas redes sociais	Na casa do pai, mora com os tios, a avó e os cachorros. E na casa da mãe, com os tios e a avó	
09	Juviscreudo	6	Jardim Atlântico e Rio Doce, Olinda	Privada	MR ¹³	MR	28/07/20
10	Pedro	7	Arruda, Recife	Privada	A mãe e o pai são empresários	Mora com a mãe e o pai	29/07/20
11	Luiza	6	Arruda, Recife	Privada	MR	MR	29/07/20
12	Teldor	10	Ouro Preto, Olinda	Privada	A mãe trabalha como estrategista digital e o pai como encarregado na área de logística	Mora com a mãe, o pai, os 2 irmãos, o cachorro e a tartaruga	01/08/20
13	William	10	Ouro Preto, Olinda	Privada	MR	MR	01/08/20
14	8 Bits	6	Ouro Preto, Olinda	Privada	MR	MR	01/08/20

1.3 Desafios da pesquisa virtual

De modo geral, considero que foi muito produtivo realizar a entrevista com as crianças através de videochamadas, pois foi possível extrair um pouco mais de informações do que em uma aplicação de questionário. Além do mais, sinto que estabelecer o contato visual com as crianças auxiliou nessa conexão. Porém, é um método que tem suas limitações, creio que o ideal seria realizar mais de uma entrevista/conversa ou complementar os dados da entrevista com outras técnicas, como solicitar desenhos e/ou fotos, realizar uma etnografia das redes sociais, propor momentos de jogos/brincadeiras virtual com as com as crianças etc.

Entre as crianças entrevistadas, apenas com Elleven eu não consegui estabelecer nenhum tipo de contato visual, apenas por mensagens de texto no WhatsApp. Conversei com a mãe dela pelo aplicativo de mensagens, expliquei como seria a pesquisa, tirei algumas dúvidas dela e marcamos um horário para conversar com Elleven. Porém, no horário marcado Elleven escreveu dizendo que era tímida e perguntou se podia fazer por escrito. Gravei alguns áudios me apresentando e dando e dando outras possibilidades que

¹³ (MR): Mesma resposta que a criança anterior, pois são irmãos.

não fosse a videochamada, por fim ela preferiu que eu mandasse o arquivo com as perguntas e ela respondeu por escrito no WhatsApp mesmo.

Achei essa experiência bem diferente, pois sinto que não estabeleci contato de verdade com a criança. Ela também respondeu as questões de forma bastante sucinta, o que me leva a considerar que a entrevista foi pouco produtiva. Essa é uma questão comumente enfrentada por pesquisadores que realizam entrevista virtual, como afirma Kozinets (2014):

Entrevistas online têm tradicionalmente sido prejudicadas pela falta de identificadores individuais e de linguagem corporal. Com quem, exatamente, eu estou falando? Sem alguma forma de contextualizar os dados sociais e culturais além do fato patente do encontro online, os dados podem ser difíceis de interpretar. Esse desafio interpretativo pode significar que a utilidade dos dados para compreensão de outros contextos culturais e sociais está em questão (KOZINETTS, 2014, p. 50).

Outra dificuldade encontrada foi nas entrevistas coletivas entre irmãos. Geralmente, a criança mais velha ou com mais habilidade de comunicação respondia as perguntas e a mais nova repetia a resposta. Como estratégia para tentar ouvir todos, cheguei a perguntar primeiro para a criança mais tímida. Em alguns momentos funcionou, mas quando não funcionava, o adulto presente ou o irmão mais velho perguntava para a criança menor e só assim ele respondia. Como foi o caso de 8Bits, que na maioria das vezes só respondia quando os irmãos gêmeos William e Teldor repetiam a pergunta para ele.

Apesar de jogar alguns jogos online, de ter meus jogos preferidos e entender um pouco de tecnologia, não conhecia os jogos que as crianças jogavam e tive muita dificuldade de compreender os nomes dos *games*, que são todos em inglês. Resolvi esse problema pedindo para as crianças ou os responsáveis escreverem no WhatsApp o nome dos jogos após a entrevista. Deste modo, mesmo não sendo um objetivo da pesquisa, tentar compreender minimamente sobre esse universo *gamer* foi um desafio e rendeu “pérolas” como essa, em que me perdi nas dimensões:

H: Tu gosta mais desses jogos de estratégia e ação né?

Davy: Exato! E eu gosto de games que são jogos mais antigos. Eu não gosto tanto dos jogos modernos, porque os jogos modernos me dão agonia. Porque, as coisas em 3D é a coisa que me causa mais agonia

H: Ah, tu não gosta não, é? Tu gosta em 32 bits, é isso? É muito antigo...

D: É, tipo eu gosto de jogo em 2D

H: 2D.... (eu sem entender)

Prima: cai na risada

Constrangimentos à parte, além desses desafios, surgiram outros: como a conexão com a internet ficar ruim e a ligação cortar/cair; a impaciência de algumas crianças que estavam ansiosas para fazer alguma outra atividade depois da ligação; a criança se movimentar muito durante a entrevista, ficando longe do microfone ou produzir muitos ruídos por conta dos movimentos, e isso dificultou um pouco no momento da transcrição.

Em seguida narrarei os procedimentos adotados para a realização da análise dos dados no programa Atlas.ti.

1.4 Análise dos dados

Na perspectiva disposicional, Lahire (2002) sugere que, idealmente, o trabalho interpretativo seja elaborado a partir de 4 procedimentos: 1) reconstrução das disposições sociais, ou seja, verificar quais hábitos ou ações compõe o arsenal de disposições do sujeito; 2) constatação da variação ou da não variação dos comportamentos e atitudes conforme o contexto e delimitação das áreas contextuais de atualização e não-atualização das disposições; 3) interrogação sobre as propriedades sociais dos contextos em que a disposição se atualiza ou não, especificando os contextos das práticas das relações e se é de caráter coletivo ou individual. Ou seja, verificar o tipo de interação e como o indivíduo se posiciona diante dela (por exemplo, se é o indivíduo que propõe a prática ou se ele é um agente passivo); 4) se possível estabelecer gênese das diferentes disposições, sobretudo nos estudos no âmbito dos estudos de socialização. Para realizar esses procedimentos, Lahire recomenda que o pesquisador leia o material diversas vezes, a fim de buscar incoerências e superar as primeiras impressões.

Primeiramente é importante elucidar que a proposta de pesquisa de Lahire é elaborada com pessoas adultas. Isso significa dizer que essas pessoas já possuem certa bagagem nas suas trajetórias de vida e então é possível realizar a reconstrução das disposições e verificar se elas permanecem ativas ou não. Nesse sentido, esta pesquisa é um experimento de como é possível aplicar ou não essa perspectiva em sujeitos que estão vivenciando esse processo contínuo de descobrimento do mundo, ou seja, de construção das disposições. Portanto, dentro dos limites desta pesquisa, a partir da coleta de dados, foi possível constatar a variação dos contextos (pandêmico e pré-pandêmico) e as propriedades sociais que as disposições lúdicas são ativadas ou não, ou seja, onde e com quem costumam ativar as disposições lúdicas.

Partindo dessas orientações, o trabalho analítico das disposições lúdicas das crianças foi elaborado com o auxílio do software de análise de dados qualitativos Atlas.ti. Que, de acordo com Frieze (2012), consiste em um programa do gênero CAQDAS, ou seja, um software de análise de dados auxiliado por um computador. Frieze aponta que esses programas não analisam os dados sozinhos, mas funcionam como uma ferramenta de suporte para o processo de análise qualitativa dos dados, oferecendo as seguintes facilidades: organização dos dados, segmentação dos dados, recuperação dos dados, codificação dos dados, integração de vários materiais (áudio, vídeo e texto), criar *memos* (notas) etc.

Portanto, anexe as entrevistas transcritas no Atlas.ti e iniciei o processo de codificação a partir de alguns métodos. De acordo com Saldaña (2013),

Na análise de dados qualitativos, um código é um construto gerado pelo pesquisador que simboliza e, portanto, atributos interpretados gera significado para cada dado individual para fins posteriores de detecção de padrão, categorização, construção de teoria e outros processos analíticos (SALDAÑA, 2013, p. 04, tradução livre).

Nesse sentido, é utilizado um ou mais códigos em determinado trecho do documento analisado. Como é possível observar na imagem a seguir, esse processo de codificação consiste em selecionar um trecho da entrevista, demarcando onde ascende determinadas categorias analíticas. Também utilizei o recurso da codificação *In Vivo*, para codificar as categorias nativas, a exemplo do trecho “celular é uma febre”, dito por Aurora.

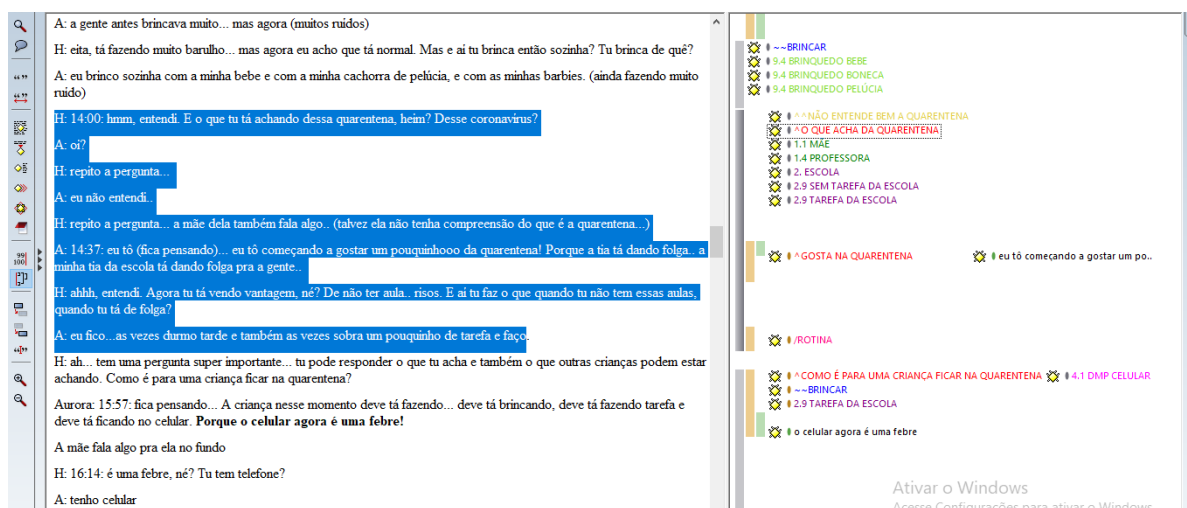


Figura 6 - Exemplos do esquema de codificação no Atlas.ti.

Na imagem a seguir, é possível observar os códigos relativos aos sujeitos que as crianças mencionaram nas entrevistas, organizados a partir da fundamentação, ou seja, da quantidade de vezes que o código foi utilizado nos diversos contextos explorados nas entrevistas. Não só apenas quando as crianças mencionam, mas também, como é caso do código 1.1 MÃE, que aparece também quando a mãe está presente e faz intervenções na entrevista.

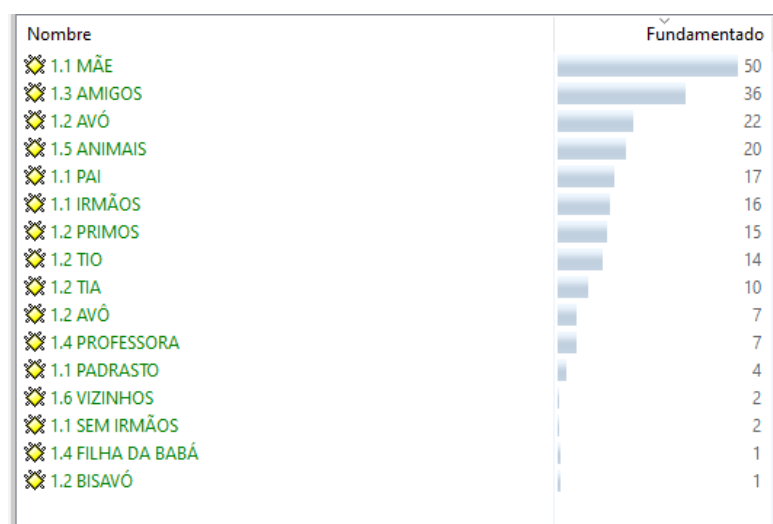


Figura 7 - Códigos referentes aos sujeitos mencionados pelas crianças nas entrevistas.

Inicialmente utilizei o **método exploratório** de codificação, que consiste em uma investigação aberta a partir da elaboração de códigos preliminares (SALDAÑA, 2013), com a finalidade de visualizar as categorias ascendentes nas entrevistas e elaborar uma organização inicial dos códigos. Em seguida, iniciei a codificação de **Primeiro Ciclo**, na qual codifiquei metade das entrevistas e, com mais afinidade com o material e com o programa, foi possível aprimorar os códigos criados na etapa anterior. Em seguida iniciei o **Segundo Ciclo** da codificação, no qual revisei os códigos elaborados anteriormente, codifiquei as entrevistas restantes e integrei os novos códigos que surgiram nessa etapa, reagrupando por cor e números. Ainda foi feito um **Terceiro Ciclo**, a fim de revisar os códigos já elaborados.

Considero essa etapa uma espécie de meditação, pois o fato de passar várias horas ao longo dos dias analisando o material, com um olhar atento às nuances das categorias suscitadas nas entrevistas e essa constante revisão dos códigos em ciclos, apesar de exaustiva e tomar um tempo considerável da pesquisa, sempre suscita novas questões e permite visualizar com mais rigor as conexões entre os códigos. Na medida que essas questões surgiram, criei diversos memorandos¹⁴, rascunhando as discussões que traria para a dissertação. Também utilizei o recurso dos memorandos para elaborar os fichamentos da bibliografia utilizada na pesquisa.

Nesse processo de codificação elaborei códigos mais gerais que costumam ser mais fundamentados, ou seja, um código que surge com mais frequência numa mesma entrevista ou em diversas entrevistas; e códigos mais específicos, que costumam ser menos fundamentados, muitas vezes aparecendo apenas pontualmente em uma entrevista. É importante assinalar que o fato de um código ser pouco fundamentado não é um fator determinante para desconsiderá-lo, tendo em vista que se trata de uma pesquisa de ordem qualitativa e que, sobretudo, busca as particularidades e não apenas hábitos gerais e comuns. A título de exemplo, um importante código e categoria da pesquisa é o **Brincar**, que possui 49 citações na transcrição. Vinculado a ele, existem outros códigos menos fundamentados, como é o caso do código “**Definição de jogo/brincadeira**” (1), o qual sinaliza a fala de Ancestral, que traz uma importante contribuição da sua percepção a respeito da definição e distinção entre os conceitos de brincar e jogar.

¹⁴ *Memo* ou memorando é um recurso do Atlas.ti que permite criar comentários ou textos extensos, podendo ser vinculado aos códigos e aos documentos analisados.

Dito isso, elaborei a seguinte tabela com um resumo dos códigos e das categorias que estão vinculados.

Tabela 2 - Categorias dos códigos elaborados no Atlas.ti a partir das entrevistas com as crianças

Categorias	Códigos	Descrição
Perfil	Cidade, bairro, cor, tipo de moradia (casa ou apartamento), com quem mora, idade, nome fictício, trabalho dos pais.	Códigos elaborados para traçar o perfil das crianças.
Vínculos	Mãe, pai, amigos, tios, avós, professora, irmãos, primos, padrasto, vizinhos, animais etc.	Códigos elaborados para mapear a composição familiar e os vínculos afetivos das crianças.
Escola	Escola particular, escola pública, ensino remoto, ensino presencial, atividades da escola, recreio, volta as aulas, série escolar etc.	Códigos elaborados para compreender a dinâmica escolar da criança, bem como suas percepções acerca da escola e do ensino remoto.
Rotina	Acorda cedo, dorme tarde, ensino remoto, atividades da escola, brinca, assiste TV etc.	Códigos elaborados para assinalar as alterações da rotina da criança durante a quarentena.
Pandemia	Quarentena é chato, quarentena é legal, quarentena ficou normal, parte boa/ruim da quarentena, como é para uma criança ficar na quarentena, faz isolamento social, faz isolamento social flexível etc.	Códigos elaborados para registrar as percepções das crianças acerca da pandemia.
Sentimentos	Estresse, angústia, medo, preocupação com o vírus, saudade, tédio, felicidade, tristeza etc.	Códigos elaborados para registrar os sentimentos das crianças em relação à pandemia.
Lugares que frequentam	Escola, parque, praça, casa dos avós, praia, clube privado, zoológico, lanchonete, cinema, shopping, livraria etc.	Códigos para compreender a relação das crianças com a cidade e mapear os lugares que frequentam.
TIC's	Possui celular, não possui celular, televisão, videogames, desenhos, WhatsApp, possui canal no Youtube, possui Instagram, E-mail, jogos etc.	Códigos elaborados para compreender a relação das crianças com as telas e as TIC's, o uso durante a quarentena e o controle dos pais.

Brincar	Brincadeiras preferidas, brincadeiras tradicionais (pega pega, esconde esconde etc.), brincadeira descoberta ou criada na quarentena, brinca na escola, falta de companhia para brincar etc.	Códigos elaborados para mapear as brincadeiras que as crianças brincam, com quem brincam, onde costumam brincar e as descobertas de novas brincadeiras na quarentena.
Jogar	Jogos online (Minecraft, Free Fire, Fortnite etc), jogos tradicionais (baralho, jogos de tabuleiro) etc.	Códigos elaborados para mapear os jogos que as crianças jogam.
Brinquedos	Boneca, massinha, bebê, dinossauro, pelúcia, slime, brinquedo da praça etc.	Códigos elaborados para mapear os tipos de brinquedos que as crianças brincam.
Sociabilidades	Clube de amigos, grupo no WhatsApp, festa do pijama, sociabilidade no jogo online etc.	Códigos elaborados para mapear e compreender a rede de sociabilidade das crianças fora do contexto familiar.
Entrevista	Timidez da criança, irmãos ajudando na entrevista, adulto desconfiado da pesquisadora, adulto ajudando, criança empolgada com a entrevista, criança inquieta etc.	Códigos elaborados para pensar a realização da pesquisa online com as crianças durante a pandemia.
Códigos In Vivo	“o celular agora é uma febre”, “tem lob”, “jogos na vida real”, “todo mundo errado lá fora”, “dança do joguinho”, “tem maloqueiros na rua” etc.	Os Códigos In Vivo são códigos criados a partir de pequenas frases das entrevistas, que correspondem às categorias nativas e/ou frases que quis destacar na fala das crianças.
Outros	Aniversário, alimentação, cuidado, desenhar, morte etc.	Códigos elaborados a partir das entrevistas que não se encaixam nas categorias anteriores.

Além dos códigos e dos memorandos, utilizei outros recursos que me auxiliaram na análise, como a co-ocorrência entre os códigos, no qual investiguei os códigos que se relacionavam. Por exemplo, investiguei a co-ocorrência entre os códigos “brincar” com os códigos “família”, “amigos”, “escola” etc. Buscando ver a quantidade de vezes que o brincar está relacionado com a família ou amigos, ou seja, a frequência que as crianças brincam com esses grupos sociais.

Outra ferramenta importante que utilizei foi a vista de rede, que funciona como uma espécie de mapa mental e permite visualizar e relacionar dados, como os códigos, os memorandos, as citações e organizar a partir dos seus critérios. Elaborei diversas vistas de rede com as minhas questões centrais e as citações relacionadas a ela, como pode ser

visto na vista de rede “Como é para uma criança ficar na quarentena”, onde selecionei os trechos das entrevistas que as crianças respondem esta pergunta.

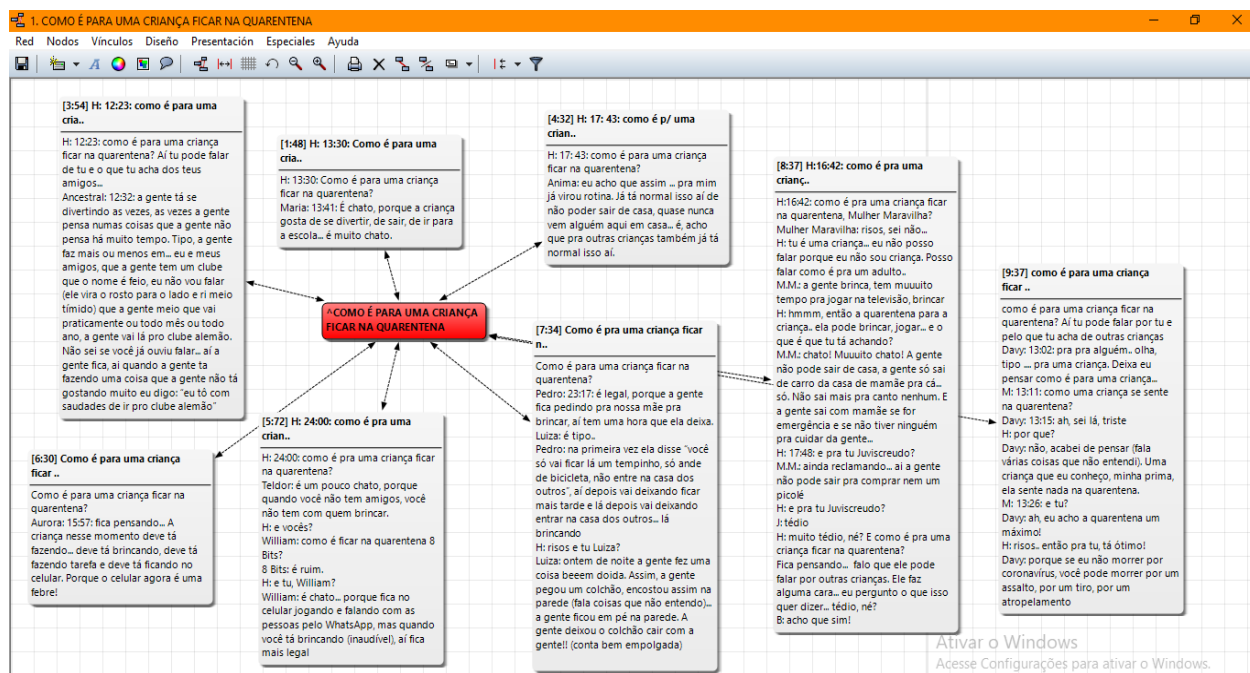


Figura 8 - Vista de rede "Como é para uma criança ficar na quarentena" elaborada no Atlas.ti.

Deste modo, tendo o brincar enquanto norte de pesquisa e um espaço geográfico delimitado, foi na sociologia em escala individual proposta por Lahire (2017) que me apoiei para abarcar a pluralidade das experiências das crianças com o brincar e com a cidade. Portanto, em seguida trago a reconstrução da entrevista das crianças nos estudos de caso.

2. Estudos de caso

2.1 Maria

Maria, 8 anos, não possui irmãos, mora com o pai, a mãe, os 6 gatos, a cachorra e a tia, que foi morar com a família durante a pandemia e cuida dela quando os pais não estão em casa. A mãe é analista de novos negócios de Educação à Distância (EAD) e o pai é microempreendedor. Moram em uma casa que possui um grande quintal, com árvores e diversas plantas, no bairro de Campo Grande (Recife), situada em frente à uma pracinha. Estuda em uma escola privada, cursa o 4º ano do ensino fundamental. Tem um celular “meio quebrado”, mas ela afirma que em breve trocará de aparelho: “meu avô me deu outro, aí meu pai vai ajeitar ele pra eu poder trocar os números todos”. Por essa razão, afirmou que não conseguia jogar os joguinhos no celular e que utiliza o aparelho “pra minha aula online, pra ficar conversando com minhas amiguinhas e aprendo um bocado de coisas”.

Ao perguntar a cor que escolhe para se desenhar, Maria afirma “eu pinto eu da cor que eu sou, morena”. Suas cores preferidas são azul e roxo, mas também gosta do rosa. Gosta de assistir os filmes das princesas da Disney, como *Fronzen*, “só que a que eu mais gosto também é a *Moana*, que parece comigo”. Inclusive sua festinha de aniversário de 8 anos teve o tema da *Moana*. Se pudesse ter um poder, Maria disse que gostaria de ter o poder de curar as pessoas.

Durante a conversa que tive com Maria, a tia surgiu para ver com quem ela estava falando no telefone, ela disse que estava falando com a amiga do tio D.¹⁵ A tia então respondeu: “é a amiga do teu tio, é? hmm, então ta certo. Vou deixar vocês conversando”. Me apresentei rapidamente e ela nos deixou a vontade para seguir a conversa. O mesmo não ocorreu com seus bichinhos de estimação, que acompanharam Maria durante toda ligação e ficaram disputando sua atenção comigo. Tive o prazer de conhecer a cachorra Jujumel e os gatos Marie, Chiquinha (a gata preferida do tio D.), Feopuldo e o irmão gêmeo dele. Inclusive, numa conversa sobre aniversários, Maria fala da data de aniversário dos animais.

¹⁵ Tio D., bastante mencionado na entrevista, é um amigo que fez a ponte para que eu entrevistasse sua sobrinha.

Perguntei se alguém estava trabalhando na casa dela, Maria responde que “sim, minha mãe vai trabalhar e o meu pai não tá tendo trabalho, mas as vezes ele tá indo. Hoje ele foi, aí eu tô com a minha tia que também vai trabalhar. E de manhã eu fico com ele ai de tarde a minha tia chega e fica comigo.”

Com o isolamento social, Maria passou a ter a seguinte rotina: acorda cedo, entre 6 e 5 horas e vai se arrumar. Quando dá umas 7h, dá bom dia no grupo da turma da escola no WhatsApp, em seguida toma o café da manhã, brinca um pouco e depois vai para a aula. De tarde, ela fica “brincando assistindo”. Quando perguntei do quê ela brincava, ela me respondeu: “eu brinco de boneca, eu tenho um bocado de boneca. Eu tenho uma prateleira só de brinquedos (e mostra a prateleira). Eu brinco com essas bonecas e com os ursinhos. Tem dois aqui que foi tio D. que me deu. Foi esse daqui e esse outro aqui”. Além das bonecas, disse que brinca com a massinha que fica guardada.

“Tu brinca com alguém em casa?”, perguntei. Ela me responde que nos finais de semana brinca de cozinha com a mãe. Perguntei se ela fazia muito bolo, ela respondeu que sim, que faz bolo de chocolate e de prestigeio. Completa dizendo que o aniversário da mãe está próximo e que o pai vai fazer um bolo de prestigeio e comprar sushi para a comemoração.

Antes da pandemia, brincava de passar a bola pela janela do quarto com as primas que iam para lá. Ela também frequentava a praça que fica na frente de casa e brincava no balanço, no escorrego, na gangorra e na areia. Discorreu sobre os brinquedos da praça e afirmou que tiraram a gangorra porque estava derrubando as crianças. Em dado momento, ela colocou o telefone numa brecha do portão e mostrou a praça, onde algumas pessoas estavam passando, então ela comenta: “todo mundo errado lá fora”. Pois, com o coronavírus ainda em circulação, Maria acredita que as pessoas deveriam ficar em casa. Ao perguntar se ela estava com saudades de ir para a praça, ela me responde:

M.: Sim, mas aqui na minha casa eu brinco bastante. Porque aqui tem a minha cachorra que ama brincar e também tem os gatinhos. Ela é brincalhona. Como ela é forte, a gente brinca de cabo de guerra. Eu tenho uma corda que fico pulando corda e as vezes eu dou a corda para ela, aí ela puxa de um lado e eu puxo pro outro. Mas no fim eu sempre perco e ela vence (risos).

Falando da cachorra, que “pula de um jeito que parece cachorra de circo”, ela lembra de um episódio que aconteceu com a avó em uma festinha. Por conta desses pulos, a avó

não gostava que a cachorra ficasse solta e pedia para alguém prender. No entanto, ela conta aos risos, que nesse dia da festa a avó descobriu que a cachorra estava solta embaixo da mesa e brigou com o pai de Maria por não ter prendido a cachorra. A partir daí, ela discorre um pouco mais acerca da sua família: “Ela era a mãe da minha mãe. Era não, ainda é... Porque ela morreu. (...) Tia Hacsá, olha que parecido. A mãe do meu pai morreu e a mãe da minha mãe também morreu. Só ficou os meus avôs”. Continua falando os nomes dos avôs, do tio, da tia e explica algumas relações de parentesco de um tio “que ninguém sabe o nome e ninguém sabe onde tá”.

Além dos animais, Maria também adora as plantas, diz que gosta de natureza igual o tio D., que todo mundo da família dela gosta. E me mostra o jardim de plantinhas, o pé de coco, os cactos, as “árvores de flores”, o pé de manga, mostra algumas que tio D. e tio I. trouxeram.

Sobre a escola, Maria disse que estava gostando da aula virtual, mas sentia muita saudade do presencial e, por conta de alguns rumores do retorno das aulas presenciais¹⁶, ela já estava na expectativa de voltar para a escola:

H: E agora tu tá saindo de casa?

Maria: Não. Eu só saí duas vezes para ir ao dentista. Só que aí eu já estou ficando feliz porque já tá volta as aulas lá na minha escola. Só que a professora disse que a gente nem vai reconhecer ela de tanto equipamento (risos).

H: Verdade, vocês vão ter que se esconder também né, com as máscaras

M: Sim, a professora disse que elas vão virar astronautas (se referindo aos equipamentos de segurança da Covid-19, como a máscara e o protetor facial). Mas a minha mãe disse que no começo eu não vou poder ir porque ela não sabe como é que tá os alunos. Aí no começo eu não vou, mas quando ela achar que já tá bom para eu ir, aí eu vou ir. Aí eu vou indo de pouquinho em pouquinho para a escola.

Pergunto para ela como é para uma criança ficar na quarentena e ela diz “é chato, porque a criança gosta de se divertir, de sair, de ir para a escola. É muito chato”. Ela afirma que gosta de sair para o Shopping, para a casa de tio D., para a casa do avô e “para muitos lugares”. “Qual a importância de brincar na quarentena? Se não pudesse brincar,

¹⁶ Em uma *live* com os prefeitos das cidades pernambucanas, o Secretário de Educação apresentou possíveis planos de retorno das atividades educacionais de modo presencial no mês de agosto de 2020. No entanto, um grupo de mães iniciou um movimento contra o retorno das aulas presenciais, intitulado “Responsáveis pela vida”. Fonte: <https://bityli.com/HKemoa> (Acesso: 10 de outubro de 2021).

como seria?”, pergunto. “Ia ser triste! Porque eu gosto bastante de brincar (...) Sim, é importante brincar porque a criança brincando pode se divertir e ficar entediada vendo coisas diferentes”.

Na falta de companhia de outras crianças para brincar durante a pandemia, ainda assim, Maria sentia-se muito bem na companhia dos animais. Inclusive, quando indaguei sobre o que ela gosta e não gosta na quarentena, vem a seguinte resposta:

H: Quais são as 5 coisas que você mais gosta na quarentena?

M: Sim, eu tô gostando de ficar um pouquinho em casa porque eu posso brincar com a minha cachorra. Que quando eu saio ela fica triste. Aí eu posso ficar brincando com a minha cachorra e meus gatinhos. E também.. opa, mordeu (risos)

Pergunto se ela gosta de brincar com mais algo, aí ela responde que gosta de brincar com a cachorra, com chiquinha e com as outras gatas.

H: Me conta algumas coisas que tu não tá gostando da quarentena...

M: Eu não estou gostando da quarentena. Eu também não tô gostando da minha gata me mordendo (risos). E também eu não tô gostando do calor, e também não estou gostando de Juju querendo pegar os gatos.

H: E quais são as 5 coisas que tu sente mais saudades nesse período?

M: Da minha família, dos meus primos, dos meus amigos, dos meus professores, da minha escola e de todo mundo que eu amo.

H: Ah, entendi. E quando acabar essa quarentena, qual é a primeira coisa que tu quer fazer?

M: Ir para a escola, ver os meus primos, minha família, ver os meus amigos, professores e todo mundo. E ver minha prima bebê que eu tô, eu gosto tanto dela, eu tô com tanta saudade. Ela fez 1 aninho abril dia 29 (...). Ela nasceu em 2019.

2.2 Anima

Anima (nome que utiliza para jogar), 9 anos, mora no bairro de Jardim Planalto (Recife) com a mãe, o padrasto, duas irmãs mais velhas (12 e 14 anos), o cachorro pitbull e o peixe. Na casa dela apenas o padrasto trabalha. O pai, separado da mãe, é doutorando com bolsa e contribui financeiramente com uma pensão para as três filhas. Ela cursa o 4º ano do ensino fundamental de uma escola pública e não teve aula durante o primeiro ano da pandemia. Ela tem celular, no qual grava vídeos jogando no Youtube e posta desenhos no Instagram. Ao perguntar a cor que escolhe para se desenhar, afirmou que utiliza a “cor de pele, bem branquinha”. Seu desenho favorito é Sheera, “é antigo, mas fizeram um *reboot*”. Se pudesse escolher um super poder, escolheria o poder do gelo para congelar as coisas, pois “é bem legal”.

Em relação à quarentena, Anima diz que está achando ruim por que tem muita gente morrendo. “Eu não tô saindo de casa não. Não sei se tu viu, mas tá diminuindo alguns casos, não foi todos”. Com essa diminuição, a mãe dela a levou para ver a avó. Ela disse que nesse encontro utilizou máscara e comentou que a tia avó estava com Covid-19: “eu tenho outra tia avó, ela tá com coronavírus. Deu positivo. Aí ela tem a filha dela que fez o teste e também tá. Ela ficou muito perto dela, muito próxima”. Perguntei se elas estavam bem, ela disse que sim, mas a tia já estava esquecendo de várias coisas “ela deve tá com Alzheimer”.

E como é para uma criança ficar na quarentena, Anima? “Eu acho que assim, pra mim já virou rotina. Já tá normal isso aí de não poder sair de casa, quase nunca vem alguém aqui em casa... é, acho que pra outras crianças também já tá normal isso aí”. Já acerca dos lugares que ela mais gostava de ir antes na vida pré-pandêmica, ela diz que gostava muito de ir à casa da avó por parte do padrasto, conta empolgada que sempre que ia para lá tinha “sorvete, chocolate, era bem legal”. Pergunto se ela ia para alguma praça ou parque e se tinha algum próximo à casa dela, ela diz que não tem nenhum e não costumava ir. Depois da aula ela costumava ir à casa da avó mesmo. Mas para passear, ela diz que quando a mãe aguentava andar com o cachorro ela acompanhava, mas agora só o padrasto que pode com o cão.

A rotina dela mudou bastante com o isolamento social, por conta da ausência da rotina escolar e dos deveres de casa. No dia a dia durante a quarentena ela costuma acordar cerca de 10h ou 11h da manhã. Quando acorda às 10h, a mãe prepara um leitinho, mas quando ela acorda próximo às 11h, ela aguarda o almoço. De tarde lancha, brinca e assiste. Perguntei do que ela costumava brincar, e ela me responde:

A: Eu fico jogando, quer dizer... é jogar é uma brincadeira também. Eu fico jogando um jogo que Roblox e também jogo outro jogo Brawl Stars. O Roblox tem vários jogos dentro dele, vários jogos bem legais... de *parkour*, de adoção, de várias brincadeiras bem legais. De fazer a comida.

Falo que sei pouco desses universos dos jogos de hoje em dia, mas tentei jogar Minecraft recentemente. É perceptível a empolgação de Anima ao ver que conheço algo do universo dela: “Minecraftttt. Minecraft é legal!!!”. E aí ela segue me explicando mais sobre o jogo, os modos de jogar (sobrevivência ou criação), como faz para baixar

gratuitamente pelo Google e não pegar vírus. Falei que tentei jogar com o meu primo, mas não consegui fazer nada, então ela me explica a possível causa:

A: É porque se tu tiver baixado o teste do Minecraft acho que não dá pra jogar. Só o da Minecraft dá pra jogar com outras pessoas. Porque o Minecraft é pra pagar. A minha irmã baixou pelo Google que é de graça, mas tem o risco de pegar vírus. Ela conseguiu baixar, mas não pegou vírus. Aí você consegue jogar com qualquer pessoa. Aí pra jogar você entra em um negócio que é “amigos” aí vai aparecer se tem alguém perto.

H: Ah, entendi... e é jogo de RPG, né?

A: é! acho que é... é RPG

H: e esse outro jogo que tu joga que tu falou, como é?

A: é um jogo que é tipo de lutinha, você tem seus parceiros, é online. Você também pode jogar junto. Aí você luta, aí tem que pegar 10 joias, tem que se esconder pra vim te pegar. Tipo, se eles te matarem, você vai perder suas gemas. Aí o pessoal vai vir e vai pegar e a outra equipe vai acabar ganhando.

H: 13:44: e esses jogos tu joga com pessoas que tu conhece?

A: você joga com qualquer pessoa, não só com familiares. Joga com pessoas que você nem conhece. Você vai ter que lutar pelo lado delas. Mas eu jogo com a minha irmã também.

Apesar da companhia nos jogos, em relação às brincadeiras é um pouco diferente. “Minha irmã agora não tá brincando muito mais, não. Agora estou brincando mais sozinha”, justifica que a irmã já tem 12 anos. Na ausência da companhia da irmã, ela brinca com os dinossauros. Pergunto se ela conheceu alguma brincadeira nova na quarentena, ela diz que não conheceu nenhuma brincadeira, mas criou uma “brinca...”, quase diz “brincadeira”, mas se corrige e completa, “um jogo”. Esse jogo, Anima jogou com todos de casa, menos a irmã mais velha, “que já tem 14 anos, vai fazer 15 no próximo ano”. Em seguida ela explica como é o jogo que criou:

A gente fez um tabuleiro. Meu padrasto fez um tabuleiro. Primeiro eu fiz um só em uma folhinha de papel. Meu padrasto gostou do jogo e fez um bem maior. Aí a gente tava jogando e aí a gente colocou o nome de Pokémon porque a gente tinha uns bonequinhos de Pokémon desse tamanho. A gente usa para fazer de (inaudível). A gente fez várias cartas, tem como ser de azar, tem como ser... tipo, cada rodada você vai para a sua parte, joga o dado, aí a carta que você usa, aí pode ser uma

de azar ou uma de sorte. Vai para frente, para trás... é, seu Pokémon morreu, pegue outro Pokémon.

Anima reconhece a importância do brincar e do jogar durante o isolamento, pois ajuda a passar o tempo, “a pessoa vai jogando, aí vai passando o tempo e como se fosse... é, vai passando esses dias. Aí daqui a pouco já saiu da quarentena”.

E quais são as 5 coisas que tu mais tá gostando na quarentena? Pergunto. Ela diz que está gostando de jogar, de brincar com os dinossauros e “também tô gostando que a gente tá conversando demais. Aí eu gosto também porque a gente tá assistindo na TV com a minha mãe. Aí e também... é porque mamãe cada vez, cada quarentena ela pega um pacote de pirulito ou outro doce”. Já em relação às coisas ruins, ela diz que não gosta do fato de não poder sair de casa, de não poder ir à escola para conversar com os amigos.

Ela sente muitas saudades dessa rotina escolar não só por conta da escola e dos encontros com os amigos, mas também porque, quando saía da escola, sempre visitava a avó e conversava com ela, mas “agora não pode”. Diz que assim que acabar a quarentena, a primeira coisa que vai fazer é abraçar as avós, os tios e abraçar o pai, porque “eu não tô podendo ir para a casa dele”.

2.3 Davy

Davy “com y no final, tá?”, 7 anos, mora numa casa em Pontes dos Carvalhos (Cabo de Santo Agostinho) com a avó, dois tios, duas tias, um primo de 14 anos, uma prima de 26 e um pinto chamado Rubenita. Ele comenta que ganhou Rubenita na Páscoa. Fiquei curiosa porque um pinto ao invés de um coelho. Ele comenta que não tinha coelho na loja e pegaram um pinto mesmo. A pessoa que é responsável financeiramente por Davy é um dos tios, que trabalha como vigilante. Ele tem um irmão recém-nascido por parte de mãe, que tem 3 meses. Cursa o 2º ano do ensino fundamental em uma escola particular. Ao se desenhar, disse que se pintaria de laranja, pois é a sua cor preferida. Gosta de desenhos japoneses e se pudesse ter um poder, gostaria de abrir um portal quando sentisse vontade.

Ele possui um telefone, no qual joga, desenha, assiste e grava vídeos para o Youtube. Diz que se alguém da família ganhar um determinado sorteio no Instagram, no valor de 7

mil reais, ele vai poder comprar um computador. Comento que um dia ganhei um skate em um sorteio, mas tinha medo de andar. Ele se animou, disse que eu poderia dar para ele e me ensinaria como se anda. “Tipo, tipo (empolgado), é só você ficar em cima do skate e eu empurro o skate e você fica andando, entendeu?”.

Ele gosta de morar em casa, acha que morar em apartamento é a pior coisa do mundo, pois “os vizinhos ficam escutando (música) e você não quer escutar” e reclama que não tem espaço de fazer nada. Informa que como a família não tem carro, aproveita o espaço da garagem para jogar bola com os primos.

Quando pergunto qual jogo ele gosta, ele afirma que joga bastante jogos de estratégia e ação, como Clash Royale. “É um jogo de cartas que você joga elas para poder destruir torres”. Joga também Naruto Storm 4 Revolution, que é um jogo que você faz a jornada com o Naruto. Quando comento que joguei Minecraft, ele se empolga bastante e fala “nossa, esse jogo é muito! Esse aí é que eu jogo mesmo”. No entanto, desde que formatou o celular, perdeu a conta e não joga mais. Explica que está esperando o amigo emprestar o *link* da conta.

H: Me diz uma coisa, no fim das contas, de tudo aí, do brincar, do jogar, que tu falou que joga bola, né? E desses jogos, tu prefere qual? Qual o mais divertido?

D: É porque tem coisa que eu não falei, mas eu vou dizer agora. A coisa que eu acho mais divertido de se fazer é jogar bola bem na lama, véi. Sabe, se sujar todo de barro, lama... é uma delícia (gritando empolgado).

H: (Risos) Na chuva, aquela bagaceira

D: É, então, é...

H: Onde é que vocês jogam bola assim na lama?

D: Tipo, eu posso dizer... Antigamente, tipo antigamente a gente jogava em um campinho que tinha areia, aí depois tinha uma parte que era areia e uma parte que era terra, aí depois ficou um lamaçal. Tipo eu achava uma delícia

H: Eu nunca joguei de bola assim na terra não, eu tinha medo de me arranhar, de me cortar...

D: O problema não é se cortar, o problema é tipo você chutar o chão

H: Ahhh, eu já imaginei a topada no dedo. Avemaria, que agonia. E tu jogava descalço mesmo, não era com o sapato?

D: Eu jogava descalço, porque antigamente eu não tinha sapato não... Eu tinha meu sapato era de sair.

H: Aham, e agora tu tem uma chuteira?

D: Tenho. Tipo, eu tenho o sapato que eu não uso e eu uso para jogar bola as vezes. Entendeu? Mas eu jogo descalço. Porque descalço você é mais rápido, dá mais aceleração. Tipo, o seu pé quando bate na terra e fica cheio de coisa...

Ele diz que a rotina “é sempre bem legal, eu brinco”. A prima M., que nos acompanha na entrevista, pede para ele me contar o que ele faz, então ele revela que assiste aula, joga bola com o primo, joga no celular, assiste no celular e assiste TV. Davy tem aula online todos os dias e diz que a previsão é voltar no mês de outubro de 2020. Diz que não está acostumado à aula online e reclama dos problemas do aplicativo que assiste a aula:

H: Tu prefere ir pra escola mesmo?

D. fala bastante chateado: só não me acostumei porque, não que toda vez fica assim (fala coisas inaudíveis) porque o aplicativo tem problema. Por que as pessoas acham que é a internet, mas na verdade é o aplicativo que aparece: “como está seu áudio? Bem / ruim” aí depois tipo, quando a gente sai do aplicativo e tipo demora muito para a gente entrar.

H: Ave maria, que horror

D: Aí quando é depois eu vou ficar tentando entrar, aí enquanto eu acompanho, mesmo eu não estando na aula. Que eu consigo acompanhar, que eu consigo decorar o tempo. Que é o que a metade dos colegas faz.

H: E tu consegue conversar com teus coleguinhas na aula? Nesse aplicativo...

D: Não, tipo... consigo conversar sim né, mas só na hora do recreio.

H: Ah, tem recreio, que massa!

D: Mas tipo, pior que eu faço isso todo dia na escola (no presencial) literalmente. Eu só converso na hora do recreio.

Continuamos falando da rotina dele durante o isolamento social, ele diz que não sai mais para Shopping, praia, nem para outro canto. Só para aniversários, provavelmente se referindo ao aniversário da prima M., 28 anos, que nos acompanhou na entrevista. Fala empolgadíssimo que está achando a quarentena um máximo. Justifica dizendo que “nessa quarentena a gente tá comprando mais pizza, coxinha... a gente tá comprando todas as coisas mais deliciosas que tem no mundo”. Mas logo faz uma ressalva, diz que é uma pessoa saudável, que como frutas e verduras também.

H: E esse coronavírus aí? O que tu acha desse corona? Tu tem medo dele?

D: Ah, um pouquinho sabe...sem graça.

H: Sem graça, né?

D: Super chato! E eu não gostei muito do tempo das brincadeiras dele não, de comer a pessoa

H: Ele come as pessoas?

D: Não, não come, mas deixa doente né? Pra mim deixa doente, eles não conseguem comer, entendeu? Mas como é um bicho, eu considero que come!

Apesar de considerar o coronavírus como um bicho que come pessoas, parece não ter muito medo, pois compreende que a morte é algo iminente por conta das violências da cidade “porque se eu não morrer por coronavírus, você pode morrer por um assalto, por um tiro, por um atropelamento”.

Na vida pré-pandêmica, Davy frequentava o Parque do Eucalipto, que fica próximo de sua casa. Costumava ir com a sua avó e as vezes com seus primos e primas, cerca de 3 a 4 vezes durante a semana para caminhar e brincar nos brinquedos do Parque. Ele disse que “antigamente” fazia exercícios de abdominal, caminhada e marinho para emagrecer porque se considera gordo. Amava brincar no balanço e, sobretudo na gangorra, mas alerta que tem que ter cuidado pois “quando a pessoa não é tão pesada, as vezes ele tá lá em cima, aí ele sobe e quando ele cai na gangorra e a criança sai voando feito uma pedra de uma catapulta”.

Pergunto quais as coisas que ele gostou na quarentena “a coisa que a gente mais gostou foi comida, a segunda coisa que eu gostei, foi a gente acabou fazendo coisas diferente, experiências”, se referindo aos projetos avaliativos da escola. Pergunto se tem algo mais que ele gostou, fica pensando e diz “deixa eu pensar. Eu não vou lembrar assim, que eu não tenho cérebro de elefante, não. Eu tenho um cérebro de formiga”. Dou gargalhadas, depois ele lembra que nessa quarentena a mãe foi mais na casa dele e levou chocolate, salgadinho, biscoito e completa “tudo de bom”.

Sobre o que ele não gostou,

D: A coisa que eu não gostei é porque eu não fui pra praia... eu adoro praia. A coisa que eu mais adoro no mundo é ir para a praia. Que praia

é tipo... lá tem água de coco, eu adoro água de coco, adoro fruta... tudo de bom (bem animado). E a gente ficava fritando/comendo peixinho.

Sobre a primeira coisa que vai fazer quando a quarentena acabar, ele grita empolgado: ir para a casa do povo. A prima ri e fala “a gente todinho”. Ele se anima bastante com a possibilidade, sai correndo no quarto falando o que faria. Quando ele se aproxima novamente, ele repete que vai brincar, abraçar pessoas e fazer “a melhor coisa que existe no mundo que é comer”.

Durante a quarentena, conheceu alguns jogos novos, como Stop e Gartic. Jogou com uma amiga e com outras pessoas online. No entanto, já tinha jogado anteriormente Gartic “em vida real”, que é o jogo Imagem e Ação. Reconhece que é importante brincar na quarentena, “por que você faz exercícios e você fica bem saudável”.

Davy gosta de desenhar e compartilha uns desenhos de personagens de desenhos japoneses comigo. Ele disse que aprendeu a desenhar em um curso que fez no Youtube. A prima dele, M., desenha muito bem e é tatuadora, comento que quem sabe ele não é um futuro tatuador. Ele diz que não quer ser tatuador, quer ser cozinheiro. Pergunto se ele já cozinha, ele disse que sabe fazer um sanduíche delicioso.

2.4 Aurora

Aurora, 7 anos, mora em uma casa no bairro do Coqueiral (Recife), com a mãe, os avós e com os primos, que de vez em quando vão para lá. A mãe é cozinheira e o pai, que mora em casa separada e não cumpre com as obrigações financeiras da criança, é motorista do aplicativo Uber. Estuda em uma escola privada, cursa o 2º ano do ensino fundamental. Ao perguntar qual cor ela pinta quando se desenha, ela respondeu que coloca azul, amarelo e “várias cores”. Informou que sua comida predileta é sushi, que adora assistir a série “H2O – Meninas Sereias” na Netflix e se pudesse ter poderes especiais, gostaria de ter o poder da água. Aurora não tem animais de estimação, afirmou meio triste que antes tinha duas tartarugas, mas a avó deu para outra pessoa.

Por conta da pandemia, ela informou que ninguém na casa dela estava trabalhando. E, nesse contexto, perguntei como estava sendo sua rotina, e ela respondeu: “Tipo, eu tô sempre... tô indo sempre para videochamadas sem ser com pessoas, tipo, sem ser na

internet né? E tá meio diferente. Usando máscara e usando álcool em gel. Aquele negócio gosmento”. Ela explica que essas videochamadas são as aulas da escola e que só sai de casa para comprar algumas coisas com a mãe. Antes de fazer a próxima pergunta, ela me interrompe e completa “é, mas com máscara!”, esclarecendo que só sai de casa devidamente protegida.

Em relação a escola, ela afirma “preferir muito” a escola presencial, “porque por exemplo, a gente... Eu não posso contar segredo com as minhas amigas, a gente não pode brincar juntas”. Lá ela brincava de boneca, de pega-menino, esconde-esconde e pega chiclete com as amigas. Também gostava de brincar de se fantasiar nas aulas de teatro da escola. Ela reclama que ficou sem companhia de outras crianças para brincar, mesmo assim, brinca com a bebê, com a cachorra de pelúcia e com as Barbies. Antes ela brincava com as primas e o primo, porém, eles não querem mais brincar com ela: “as minhas primas já estão mais velhas, tão arengando comigo, não querem brincar”. Falei que devia ser por conta da idade delas, mas logo em seguida ela completa que tem um primo, que é seu vizinho, que tem a mesma idade dela e ele não quer mais brincar com ela.

Quando pergunto o que ela está achando da quarentena, ela diz “eu tô começando a gostar um pouquinho da quarentena! Porque a tia tá dando folga. A minha tia da escola tá dando folga pra a gente”. Nessas folgas, ela as aproveita para dormir ou fazer os deveres de casa que sobrou. E como é para uma criança ficar na quarentena, Aurora? Pergunto. Ela pensa e responde: “A criança nesse momento deve tá fazendo... deve tá brincando, deve tá fazendo tarefa e deve tá ficando no celular. Porque o celular agora é uma febre!”.

Apesar da crítica à febre do telefone, ela também tem um e costuma usá-lo para jogar Free Fire, falar no WhatsApp e ver uns vídeos. Disse que as vezes tem raiva do jogo, “porque tem um cara aí que toda vez que eu acho ele, eu tento acertar ele, mas ele vai de mansinho e me acaba”. Além de rivais, ela também tem amigos no jogo: “tô tentando encontrar um amigo que a gente se conhece a muito tempo, pra a gente jogar junto”. Ela também jogava Minecraft na versão falsa: “eu tinha um código no jogo do Minecraft falso, mas aí eu tive que desinstalar”.

H: e tu conheceu alguma brincadeira nova durante a quarentena?

A: jááá

H: qual?

A: uma que você tem que pegar um prato e desenhar uma carinha nele... Pintar, pegar 10 prendedores, pintar aí pra colocar no prato, aí você tem que brincar com amigo de ficar tirando e colocando. Então, eu também

fiz outro. Brincadeira da garrafa, que é tipo, que é com um negócio...pro lixo. Mas dá (inaudível).

Em relação aos lugares que ela gostava de ir antes de iniciar a quarentena, ela afirmou adorava ir ao Shopping, especificamente na livraria. E a mãe, que estava do lado, lembrou que ela também gostava de ir em uma lanchonete perto da escola. Perguntei se ela brincava na rua ou frequentava também algum parque/prça:

A: Praça eu já ia, mas na rua eu nunca vou pra rua na minha vida. Nunca fui sozinha

H: Por quê? como é a tua rua? Tu mora em prédio ou é uma casa?

A: É casa, é muito movimentada. E é linda, mas tem maloqueiros na rua

H: Eita, então é perigoso sair na rua. Mas tem alguma praça aí por perto? Que praça é essa que tu falou que frequentava?

A: Tem uma praça perto... no caminho da minha escola, que as vezes eu vou.

Ao ser perguntada se gostou de alguma coisa na quarentena, ela responde que não gostou de nada. Não gostou de usar a máscara, de usar o álcool em gel, de não poder sair, de não poder convidar amigos para a casa dela e de não poder ir para a festa do pijama na casa da amiga. No final da conversa, ela me pergunta o que eu estava achando da quarentena. Disse que estava me acostumando já, mas que fiquei triste por não poder realizar a pesquisa em Recife de modo presencial e reclamei que não aguentava mais voltar do mercado e desinfetar a feira. Com isso Aurora constata “eu acho que 2020 é um ano perdido”.

2.5 Ancestral

Ancestral (nome que utiliza para jogar), 8 anos, mora com a mãe, o pai e a avó paterna em um apartamento situado em Casa Amarela (Recife). Estuda em uma escola particular, cursa o 2º ano do ensino fundamental. Não tem irmão consanguíneo, mas tem um grupo de amigos que desde os 2 anos de idade é muito ligado. A mãe me informa que no dia do aniversário, comemorado virtualmente com esse grupo de amigos, ele comentou “ah, vocês são meus irmãos”. Ao se desenhar, disse que gosta de se pintar de uma cor “que não é bem cor de pele... porque tem várias cores. Eu pintaria dessa cor daqui, da cor do meu braço”. Diz que tem um desenho e que depois vai me mostrar a cor que se pinta.

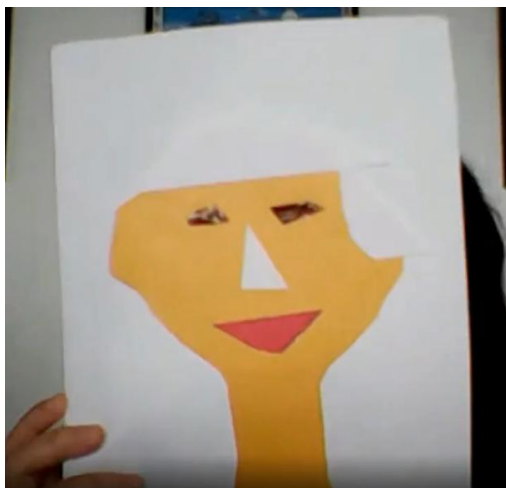


Figura 9- A mãe de Ancestral segurando o autorretrato do filho feito em uma atividade escolar.

Ao perguntar se tinha algum adulto trabalhando, ele informa que “minha mãe tá as vezes, meu pai as vezes trabalha. Ele tá trabalhando agora”. Seus pais são professores universitários, sendo a mãe funcionária pública e o pai que lecionava na iniciativa privada, ficou desempregado na pandemia e passou a operar na bolsa de valores. No começo da ligação a conexão com a internet estava muito ruim, então a mãe dele mudou a conexão do quarto dele para outra e a ligação melhorou. Enquanto a mãe fazia o ajuste, ele manda no chat do Google Meet seu e-mail diversas vezes. Comento que fiquei surpresa que ele já tinha e-mail, então ele me respondeu “meu colega fez para mim”.

Antes de morar em Recife, Ancestral morou em Aldeia (Camaragibe), zona rural repleta de sítios, chácaras e diversos condomínios de classe média e alta. Ele disse que gostava de morar nessa região, “eu tinha hortinha lá”. Perguntei se eles ainda têm horta, ele informa que tentaram fazer uma, mas não deu muito certo e tenta me mostrar as plantas que tem na varanda do apartamento.

H: Tu tem alguma planta preferida?

A: Não, é porque não sou eu que cuido das plantas... é minha avó e minha mãe. A gente tentou de novo fazer uma hortinha aqui porque a gente foi lá pra Tamandaré (praia) esses dias aí a gente comprou uma batata doce pra comer. Aí a gente não comia, aí começou a fazer uma plantinha aí a gente decidiu plantar.

Após a entrevista, a mãe conversou no WhatsApp comigo e me trouxe mais algumas informações. Explicou que entraram em quarentena no dia 16 de março de 2020 e

passaram boa parte desse tempo isolados na casa de um amigo, na praia de Tamandaré, litoral Sul do estado de Pernambuco.

Ele tinha acabado de completar 8 anos e comemorou o aniversário jogando Minecraft e Fortnite virtualmente com os amigos. E já começamos a conversar sobre os jogos. Ancestral disse que gosta mais de jogar Fortnite “porque é um jogo que não é muito para criança”. Perguntei como era esse jogo, ele me responde que “é um jogo de tiro que você fica atirando nos outros, aí você elimina os outros. Tem *lob*... É assim esse jogo”. Todos os dias ele reúne-se virtualmente com seus amigos para jogar na televisão da casa. No momento da conversa ele parecia um pouco inquieto e logo descobri a razão quando ele me informa “inclusive eu tava jogando agora pouco” e quando ele diz “a TV tá ali ligada com Fortnite já”, olhando para o lado como quem quer jogar.

H: Tu vai jogar daqui a pouco?

A: É!

H: Então vamos logo na entrevista. Tá ansioso para jogar ali?

A: Eu gosto de jogar, porque tem um negócio de fone e quando você bota o fone e algum amigo seu tá jogando com você, entra no seu grupo, que se chama *lob* no jogo. Você meio que consegue falar pelo fone. Você conecta no controle e fica falando.

H: É como se tu tivesse com ele, né? Se encontrando... Então vocês se encontram assim todo dia, toda semana?

A: A gente normalmente, todo dia a gente joga;

Sua rotina durante a pandemia foi a seguinte “normalmente eu acordo, tomo café vendo a minha TV, aí depois eu faço a tarefa logo da escola. Depois da tarefa eu continuo vendo TV até a hora da aula. Aí depois da aula eu almoço e depois eu jogo”. Ancestral disse que saiu pouco de casa, saiu apenas quando os adultos precisavam sair, “porque normalmente é pra algumas coisas que são necessárias. A gente não sai muito pra bobeira A gente só sai pra comprar”. Informa que o pai costuma ir fazer compras no mercado Pão de Açúcar às 22h e depois fica em casa.

Em relação à escola, ele diz que gostou da aula online, mas prefere “indo para a escola”. Reclama que agora não tem mais tempo de interação com os amigos: “porque eu não falo muito com os meus amigos agora. A aula de agora na quarentena é a professora fala o que tem que fazer, aí não tem hora que os alunos ficam conversando”.

Diz que está achando a quarentena chata, mas reconhece a importância de fazê-la “mas né, tem que fazer porque é pra melhorar. Você tem que ficar em casa”. Quando peço para ele me explicar como é para uma criança ficar na quarentena, pensando não só na experiência dele, como na de outras crianças também, ele traz as nuances das saudades:

A: A gente tá se divertindo as vezes, as vezes a gente pensa numas coisas que a gente não pensa há muito tempo. (...) Eu e meus amigos, que a gente tem um clube que o nome é feio, eu não vou falar (ele vira o rosto para o lado e ri meio tímido). A gente meio que vai praticamente ou todo mês ou todo ano, a gente vai lá pro Clube Alemão. Não sei se você já ouviu falar... aí quando a gente tá fazendo uma coisa que a gente não tá gostando muito eu digo: “eu tô com saudades de ir pro Clube Alemão”.

Ele diz que em casa não brinca muito, prefere jogar ou ver TV. Apenas brinca “as veeeeezes” (numa entonação que revela a pouca frequência), só quando acaba o tempo de tela de 4 horas. Então joga “algum jogo que eu tenho ali... com minha mãe, com meu pai... alguma coisa assim (...) um jogo que eu jogo as vezes é Game Of Thrones. É um jogo de tabuleiro. É bem legal, só que é bem complicado pra aprender”. Durante o isolamento social na praia de Tamandaré, aprendeu a jogar Paciência e Canastra, mas jogava mais paciência pois não gostou de jogar canastra. Ancestral revela que com o avançar da idade e com a gestão escolar do tempo do recreio, tem passado a brincar menos. Tem jogado mais “jogos da vida real”, que depois ele me explica que é o Minecraft:

A: Aí na escola tem um momento que a gente só pode brincar, só que agora que eu sou do 2º ano eu tenho que levar lanche para eu comer na hora do recreio. Aí eu tenho um pouquinho menos de tempo no recreio

H: E qual a tua brincadeira preferida, dessas brincadeiras que tu brincava na escola?

A: A gente brinca muito de pega-pega. Tinha uma época que a gente brincava muito, todos os dias. Atualmente a gente tá brincando mais de jogos na vida real. Fortnite a gente não brinca muito porque meu amigo não gosta de Fortnite, os pais deles não deixam ele jogar.

Ancestral diz que nos tempos pré-pandêmicos gostava de ir para o zoológico, para a escola e para a casa dos avós. Justifica que gosta de ir para a escola porque dificilmente encontra os amigos fora do ambiente escolar. As vezes marcam um churrasco na área de lazer do prédio dele ou vão para o Clube Alemão. Revela que odiou na quarentena não poder ver os avós, ver pouco os amigos, de não ter nada para fazer e a nova rotina escolar. Mas gostou de ter mais tempo para dormir. Pergunto se ele gosta mais de alguma coisa,

e ele me informa que quem provavelmente está gostando é seu amigo P. que sofre bullying e frequentemente se envolve em brigas.

Diz que quando acabar o isolamento, a primeira coisa que vai fazer é ir para a escola, ir para a casa dos avós e depois de um tempo ir para os Estados Unidos da América novamente. No fim da entrevista, prometi que enviaria e-mail para ele e ele diz bem animado que se eu enviasse, ele ia mandar um e-mail com a dancinha do joguinho, “eu tenho duas dancinhas”.

2.6 Mulher Maravilha e Juvisceudo

Juvisceudo (6) e Mulher Maravilha (7), moram em duas casas, num regime de guarda compartilhada entre o pai e a mãe, nos bairros de Jardim Atlântico e Rio Doce, ambos situados na cidade de Olinda. Na casa do pai, também moram com os tios, a avó e os 3 cachorros. Já na casa da mãe, moram os tios e a avó. “6 e 5 pessoas em cada casa”. A mãe é atendente numa casa lotérica e o pai é autônomo no ramo alimentício e trabalha com comunicação nas redes sociais. Eles estudam em uma escola privada, Mulher Maravilha (M.M.) cursa o 2º ano e Juvisceudo (J.) no 1º do ensino fundamental. Quando vão se desenhar, Mulher Maravilha diz que desenha de laranja “para fazer o bege, porque o meu eu perdi” e Juvisceudo demora a responder, mas por fim diz que se pintaria de bege. Na conversa como um todo, ele demonstra ser mais tímido e geralmente olha para o pai, na espera da resposta ou repete as respostas da irmã.

M.M. comenta que esse nome escolhido pelo irmão, lembra Júpiter, nome do planeta que Juvisceudo ama, o qual ele nomeou um boneco. As comidas preferidas de M.M. são sushi, yakissoba e “aquele macarrão bem fininho”, se referindo ao bifum; e a de J. é arroz. Ela gosta de assistir “O Homem Aranha” e ele “A era do gelo”, e ambos falam em coral “Jovens Titãs”. Se pudesse ter um poder, Mulher Maravilha disse que gostaria de ser igual à super-heroína “ter o laço da verdade. Ter aquele poder da pulseira que faz assim... que fica a pulseira bem forte” (gesticulando com os braços). Já J. diz que gostaria de ter os poderes do homem aranha “soltar teia e escalar paredes”. Pergunto se eles têm mais irmãos, me respondem que não. Mas M.M. diz que gostaria de ter uma irmã. Juvisceudo não gostou muito de saber e pergunta para a irmã: “e, é?”, ela responde “eu quero ter, ia ser legal”.

Na quarentena, passaram a assistir aulas por videochamada através do Google Meet. Dizem estar gostando da aula online, mas preferem “a da escola”. Mulher Maravilha logo explica o motivo: “tem o recreio, tem a hora do lanche. As vezes a professora passa música de ballet, tem robótica. A gente faz o próprio robô”. Pergunto se gostam de ir para a escola por conta das aulas ou do recreio, J. diz que pelos dois. Já a irmã diz que gosta mais de ir por conta do recreio mesmo, e reclama do tempo da duração das aulas e do pouco tempo de férias que teve: “A gente passa 4 horas fazendo tarefa e uma hora pra brincar só. A gente aprende 3 horas... 3 matérias diferentes todo dia, mais 1 hora de brincar. Aí a gente chega (em casa) de 12:30 para almoçar de 12:31”.

Em relação à mudança de rotina durante o isolamento social, Mulher Maravilha também reclama do “téééédio”, da falta do que fazer e acha “muuuuito chato”. Juviscreudo diz que o que mudou foi que agora ele fica e brinca mais em casa, mas também reclama do tédio. A irmã diz que eles só saem de carro, de uma casa para outra. “Não sai mais pra canto nenhum. E a gente sai com mamãe se for emergência e se não tiver ninguém pra cuidar da gente (...) aí a gente não pode sair pra comprar nem um picolé”.

Mulher Maravilha diz que antes da quarentena gostava de ir para a escola, para o parquinho e para o shopping. Juviscreudo concorda com a irmã e grita empolgado “sorveteriaaaaa”. Se referindo a uma famosa rede sorveteria da cidade de Olinda. M.M. continua “ir pra casa da nossa tia também, que lá tem piscina. É um condomínio, tem duas piscinas. A minha preferida é a funda”.

Brincam bastante, seja em casa, na escola, no parque ou na casa da tia que tem piscina. As brincadeiras preferidas em comum são “pega-churrasco”, bola, pega-pega, esconde-esconde, correr, dar cambalhota no colchão, brincar nos brinquedos da praça (onde brincam no escorrego e no balanço) e brincar no carnaval em Olinda. Além disso, Mulher Maravilha afirma que adora brincar de lojinha, já Juviscreudo, gosta de brincar de futebol. Também brincam bastante com os cachorros da casa do pai, revela M.M.: “eu adoro brincar com Otto, ele é bem fofinho! Ele é incrível. É incrível brincar com Otto. A Teca também”.

Sentem muitas saudades de brincar nas praças de Olinda, da sorveteria e de brincar o carnaval. Quando pergunto se sentem saudades das pracinhas é aí que eles me revelam:

H: Estão com saudades das pracinhas, do parquinho?

M.M.: Sim, de Olinda, do Carnaval. Saudades

H: Eita, então quer dizer que vocês brincam carnaval de Olinda?

J: é

M.M.: o Homem da Meia Noite
 H: eu não consigo, acho muita gente, um calor...
 MM: eu também acho, mas...
 J: o boneco gigaaaaante (bem empolgado)

Eles não possuem telefone celular, mas têm um tablet onde jogam e assistem vídeos. Sobre os joguinhos, Mulher Maravilha diz “a gente só tem um que é Minecraft, e a gente pode se encontrar nele”. Apesar de irmãos com idades semelhantes, já foi possível perceber uma diferença na relação que cada um estabelece com o universo do jogo. Perguntei se eles assistiam canal de game no Youtube e obtive a seguinte resposta:

H: vocês assistem esses vídeos sobre Minecraft no Youtube?
 MM: 20:30: eeu não, eu sou mais pras outras coisas... jogar, mais pra joguinho
 H: risos. Tá bom
 Pai: responde rapaz... responde. Tu assiste ou não esse negócio? (perguntando para Juviscreudo)
 J: mais ou menos
 Pai: mais ou menos? (com um tom de quem sabe que ele assiste)
 H: hmm, a cara de quem assiste...
 J: eu não assisto Minecraft, não
 MM: nada... e aquela miauzinha é o que?
 J: fica tentando desdizer... diz que assiste “beeem pouquinho”
 MM: 21:09: aquela voz deliciosa (ironicamente)
 Alguém fala algo que é um horror e fica brincando com a voz da youtuber.

Juviscreudo diz que no dia anterior à entrevista brincaram com o pai de uma brincadeira que ele inventou, uma espécie de beisebol com bolinha de papel e garrafa de Coca-Cola, a irmã diz que gostou. E no momento da entrevista da entrevista ele inventa outra brincadeira, “pega-churrasco”. O pai pergunta, “pega-churrasco?”. Mulher Maravilha pensa e diz:

M.M.: Ahhh, entendi! A gente tem que correr pela casa e pegar o churrasco na mão e tem que subir, aí depois corre e come! Corre e come! É pega churrasco
 J: Não! Aí é uma corrida... pode ser um monte de pessoas. Aí corre, quem chegar primeiro na carne pra churrasco ganha! Você faz um monte de carne pra churrasco aí!

Juviscreudo inventou essa brincadeira pois estava ansioso para comer o churrasco que teria após a entrevista. Por essa razão percebo que eles já estão cansados de conversar comigo e parto para as perguntas finais. Pergunto se eles acham que o brincar é importante

neste momento de quarentena, J. diz responde que sim e M.M. responde “pra mim também... porque senão a gente não estava fazendo atividade lúdica boa pra o corpo”. Quando digo que acabamos a entrevista, pergunto se eles têm alguma dúvida e Juviscreudo me responde:

J: Não! To cansando de ficar sentado

Pai: tá cansado de ficar sentado João?

J: eu não aguento maaais!

H: Eu também estou (risos). Então, tá bom. Eu não vou obrigar ninguém a ficar sentado, tô desde manhã aqui sentada, pode se levantar ficar de pé...

J: Uffa, graças a deus!

O pai ri.

H: (risos) me desculpem, não queria deixar vocês agoniados. Eu vou também me levantar. Então vai lá brincar de pega churrasco.

Eles: Siiim! Pega churrascoooo!

Em poucos segundos eles saem correndo atrás do churrasco e desaparecem do campo de visão da câmera.

3. Análise das disposições lúdicas

O experimento de estudar as disposições, dentro dos contextos em que ocorrem, é um exercício importante para a sociologia, porém não é uma tarefa fácil. Sobretudo, quando se vem de uma formação sociológica tradicional. Pois, sofremos muita influência da perspectiva de estudos macrossociológicos, pensando sempre nas estruturas e nas categorias gerais que ascendem em um campo de pesquisa. No entanto, essa postura muitas vezes nos afasta das perspectivas complexas que permeiam a vida dos indivíduos. Como foi possível observar nos estudos de caso, há uma série de fatores pelos quais levam os sujeitos a agirem ou não, ou seja, jogarem/brincarem com/de determinado jogo/brincadeira ao invés de outros.

De modo geral, foi possível observar que a pandemia da Covid-19 impactou sim o brincar e o jogar das crianças. Esses impactos foram maiores ou menores, de acordo com alguns fatores, como por exemplo: conviver com outras crianças de faixa etária semelhante (irmãos, primo, amigos etc.), ter acesso a celular, ter animais, entre outros. Mas antes de adentrar nesses elementos, vou trazer alguns apontamentos em relação aos marcadores sociais de cor, classe e gênero.

Em relação a raça, adaptando a questão da autodeclaração para crianças, utilizei como base a pergunta elaborada por Hartmann (2020), fiz a seguinte indagação: “se você fosse se desenhar, qual cor você se pintaria?”. Algumas crianças responderam exatamente o que eu queria ouvir, ou seja, como elas se autodeclaram. Enquanto outras responderam cores aparentemente aleatórias. Ancestral, disse que se pinta de uma cor “que não é bem cor de pele... porque tem várias cores. Eu pintaria dessa cor daqui, da cor do meu braço”, e me mostra uma colagem de um autorretrato em que sua pele está na cor bege/alaranjada. Maria afirma que se pinta da cor que é, “morena”. Já Mulher Maravilha, traz nuances inesperadas do contexto da cor que escolhe para se pintar, disse que costuma se pintar de laranja porque na verdade perdeu o lápis bege. Anima se pinta de “cor de pele, bem branquinha”. Já Davy escolheu o laranja, porque é sua cor preferida e Aurora escolheu o azul.

A respeito de como as crianças se percebem, a resposta de Ancestral foi a que me mais me chamou atenção. Pois, ele não conseguiu se referir a uma cor específica, mas trouxe sinais muito claros de que compreende a discussão da diferença das cores das

peles. Ele sabe que existe a cor dele e que ela não pode ser chamada de “cor de pele”, visto que existem outras tonalidades. Como meu foco são os jogos, não me detive muito a pensar esses aspectos e as razões pelas quais eles ocorrem, ou seja, em que momento e onde ele aprendeu isso? Uma pista talvez seja pensar que os pais de Ancestral são professores universitários da área de ciências humanas e, além disso, a escola que ele estuda, de classe média/alta, pode ter promovido esses debates. Nesse sentido, talvez tenhamos algumas pistas para tentar compreender como esse processo de identificação racial se dá ou não na infância.

Já quanto a questões de gênero, um dado observado é que os meninos não mencionaram brincadeiras nem brinquedos que fazem parte de seu arsenal lúdico. Os únicos objetos que eles mencionam são a bola e os dispositivos tecnológicos para jogar videogame. Apenas Juviscreudo menciona brincadeiras que brinca com sua irmã, Mulher Maravilha. Enquanto isso, as meninas brincam de brincadeiras (pega-pega, esconde-esconde etc.), com os brinquedos (o que ressalta a presença do brincar de faz de contas) e jogam também os *games*. Na investigação Duek, Moguillansky e Benítez Larghi (2017), foi verificado que os meninos possuem mais habilidades lúdicas ligadas aos videogames do que as meninas, o que nesta pesquisa foi confirmado em partes. Ficou evidente que os meninos têm maior interesse nos jogos do que nas brincadeiras, porém as meninas também têm. A diferença é que também se interessam por outras atividades como brincar de boneca, dinossauros, massinha de modelar e outros brinquedos. Inclusive nesse quesito, não há distinção de tipos de games jogados por gênero. A única exceção é a de Maria, que não costuma jogar no telefone pois seu aparelho não comporta os joguinhos.

Tabela 3: Jogos e brincadeiras mencionados pelas crianças

Crianças	Brincadeiras	Jogos	Com quem?
Ancestral	Brincava de pega-pega. “Atualmente a gente tá brincando mais de jogos na vida real” Se referindo ao Minecraft	Free Fire, Fortnite, Jogo de tabuleiro de Game Of Thrones, jogos de carta de baralho (canastra e paciência)	Brincava com os amigos da escola e joga os jogos com família
Anima	Brinca com alguns brinquedos, como a Barbie, os dinossauros e o dragão	Criou um jogo de tabuleiro de Pokémon junto com o padrasto, Roblox, Brawl Stars e Minecraft	Brinca sozinha e jogou na quarentena com a irmã, o padrasto e a mãe

Davy	Brinca com os brinquedos do parque	Joga bola na lama, Minecraft, Gartic, Stop e jogos de estratégia	Primos e prima
Maria	Brinca de cozinha, massinha, bonecas e cabo de guerra	Nenhum jogo foi mencionado	Primas, os animais (gatos e cachorro) e com a mãe
Aurora	Brinca com a bebê, a cachorra de pelúcia, com as Barbies. brinca de se fantasiar no teatro. Brincava de boneca, pega-menino e pega chiclete na escola	Free Fire e Minecraft	Amigas da escola
Mulher Maravilha	Pega churrasco, bola, brinca de lojinha, brinquedos da praça, brinca carnaval, pega-pega e esconde-esconde	Minecraft	Com o irmão, com o cachorro e com o pai
Juviscreudo	Os mesmos que a irmã	Minecraft e Joga bola	Com a irmã, com o cachorro e o pai

Já em relação as condições socioeconômicas, destaco algumas questões. Ter acesso ao telefone celular, tablet, videogame e/ou televisão conectada à internet durante o período de isolamento social foi importante para a manutenção das redes de sociabilidade das crianças, seja através das aulas remotas/online, em conversas com os amigos no WhatsApp ou nos jogar jogos online. Como afirmou Anima, “a pessoa vai jogando, aí vai passando o tempo (...) é, vai passando esses dias. Aí daqui a pouco já saiu da quarentena”. Ou seja, nessa condição pandêmica em que o isolamento era imprescindível, possuir um meio que permitisse conexões com seus pares auxilia não só no acesso ao ensino, mas também proporciona o alívio das tensões e ajuda a passar o tempo. Ambos, lazer e ensino, direitos das crianças que acabaram sendo negligenciados durante a pandemia. Vale destacar que dentre as crianças, Anima, estudante de escola pública, foi a única das crianças pesquisadas que não teve aula em nenhuma modalidade durante o primeiro ano pandêmico.

Porém, o fato de não possuir esses meios ou possuir um não muito bem equipado, como é o caso de Maria, não é um fator que impede a criança de ativar suas disposições lúdicas. Pois Maria, mesmo com condições limitadas e não tendo outras crianças para conviver durante o isolamento, demonstrou que existem outras formas para se divertir: brincar com os animais.

Isso demonstra que, independentemente das condições materiais, as crianças vão dar margem para a ludicidade em suas infâncias mesmo em condições adversas. De acordo com Abramowicz e Oliveira (2010):

A prescrição de que o brincar faz parte do “ofício” da infância faz com que, em determinados trabalhos, as crianças que não brincam sejam entendidas como sem-infância, o contrário do que preconiza a Sociologia da Infância. Pois a infância é reproduzida todo o tempo, e também durante a guerra, quando as crianças são capazes de, por exemplo, ao colocar um pedaço de pano numa boca de canhão, “fazer fugir” a guerra, transformando o canhão em balança e, de certa forma, exercitando a infância (ABRAMOWICZ; OLIVEIRA, 2010, p. 44).

Nesse sentido, as condições materiais nos permitem dizer como, com quem e de quê, ou seja, o meio pelo qual a criança vai ter para brincar e jogar. Talvez as condições de saúde física ou psíquicas sejam até mais limitantes nesse aspecto. Porém, o fato das crianças brincarem independente das condições não deve ser um motivo para negligenciar e tirar de vista as condições ideais dignas para viver a infância.

Outra questão referente às condições socioeconômicas que as crianças trouxeram foi o acesso aos jogos pagos como Minecraft. Na impossibilidade de poder comprar o jogo, as crianças, de modo geral, demonstraram expertise em formas de burlar e falaram de formas baixar grátis pelo computador “mas corre o risco de pegar vírus”, como disse Anima, e/ou baixando aplicativos similares. Isso pode ser um reflexo das condições financeiras, mas também pode ser apenas o fato de os responsáveis pelas crianças não quererem comprar por razões outras.

De todo modo, ter acesso ao telefone celular ou outros meios tecnológicos que permitam a conexão com o mundo externo durante a pandemia, impactou diretamente as sociabilidades das crianças. A seguir vou me concentrar nesses dois tópicos: 1) sociabilidades e variação dos contextos e 2) uma breve discussão entorno das questões conceituais do jogo e do brincar e como a proposta de discutir através do conceito de disposições lúdicas amplia esse debate.

3.1 Sociabilidades e variação dos contextos

Nos tempos pré-pandêmicos o principal lugar onde as disposições lúdicas eram ativadas é a escola. Lá é onde encontram seus pares para compartilhar as brincadeiras e os jogos, dentre outras coisas. Como foi possível observar, a maioria das crianças tiveram aulas virtuais durante a pandemia e a reclamação foi geral: elas sentiram muita falta de ir para a escola na modalidade presencial, não exatamente por conta das aulas em si, mas justamente por conta do recreio. Pois é no momento do recreio que as crianças têm um pouco mais de autonomia para negociar entre seus pares o que vão fazer naquele tempo de liberdade: brincar, lanchar, jogar, contar segredos etc. E com a pandemia esse espaço foi perdido, mesmo nas escolas que durante a aula virtual dessem um tempo para intervalo.

Nesse sentido, o brincar, sobretudo as brincadeiras tradicionais como o pega-pega, esconde-esconde, pega-macaco etc., que envolvem certo número de integrantes e também exige um espaço mais amplo para ocorrer, ficaram no passado das crianças durante esse período pandêmico. Além da escola, algumas crianças visitavam praças e parques, como é o caso de Maria, Juviscreudo, Mulher Maravilha e Davy, onde revelaram brincar dessas brincadeiras e também nos brinquedos do parquinho.

As crianças moradoras da cidade de Olinda, Juviscreudo e Mulher Maravilha (também 8 Bits, William e Teldor, que não fizeram parte do estudo de caso) trouxeram uma questão peculiar em relação as brincadeiras preferidas diferente das crianças das outras cidades da RMR: elas brincam carnaval. Brincam de se fantasiar no carnaval e brincam nos blocos como O Homem da Meia Noite e no Bloco da Lama.

No caso destas crianças que tem irmãos com idade próxima, a pandemia foi um pouco menos complicada justamente porque elas têm uma companhia para brincar, jogar, conversar e compartilhar interesses, como é o caso de Juviscreudo e Mulher Maravilha. Anima, que possui irmãs mais velhas, não tinha mais companhia para brincar, mas ao menos, uma das irmãs ainda jogava com ela. No entanto, estar na mesma faixa etária não significa que as crianças compartilham dos mesmos interesses. Aurora, tem um primo da mesma idade, que mora do lado da sua casa, não gosta de brincar com ela.

No caso de Davy e Ancestral, parecia não haver muito interesse nas brincadeiras, apenas nos jogos eletrônicos ou tradicionais, como a bola, o baralho e os jogos de tabuleiro. Mas ambos dependem também da companhia de outras pessoas para jogar, então a companhia de outras pessoas torna-se necessária.

Se antes da pandemia o celular podia ser considerado um vilão, no contexto pandêmico ele se torna um aliado para suprir as ausências do mundo exterior e tem um papel importante na manutenção das sociabilidades. Além disso, algumas crianças me revelaram é que utilizam o celular não apenas para jogar ou se comunicar com os amigos, mas também para aprender novas habilidades no jogo (nos canais de gameplay no Youtube) ou para aprender a desenhar, como foi o caso de Davy.

De acordo com Huizinga (2014), uma das características dos jogos é que eles se operam num espaço e tempo delimitados e que se caracteriza através da suspensão da vida cotidiana. Em outras palavras, quando a partida se encerra, em tese, o que ocorre no jogo não segue para a vida corrente. No entanto, há uma série de hábitos e ações que são um desdobramento dos jogos e das brincadeiras que seguem no cotidiano das crianças após o final da partida. Nesse sentido, o próprio fato de possuir um *smartphone* corrobora para diminuir essa separação. Pois, mesmo quando não estão jogando, muitas vezes pautam seus interesses e redes de sociabilidade nesse universo do jogo, sobretudo nesses tempos pandêmicos. Ou seja, embora a partida tenha acabado, continua reverberando no cotidiano das crianças através das conversas com amigos, ou como é o caso de Juviscreudo, Davy e Anima, que assistem vídeos de gameplay. No caso dos dois últimos, inclusive, soma-se o fato de que além deles consumirem esse tipo de conteúdo, eles também produzem vídeos jogando e publicam nos seus canais do Youtube.

Diante do exposto, foi possível observar através dos relatos que o brincar e o jogar são caracterizados pelo sentido de coletividade. Sobretudo no brincar, *a priori*, presume-se o “com”, pois se brinca *com* alguém ou *com* algo. Quando não tem outras pessoas para brincar, brinca-se com os animais, com os brinquedos, com o celular, com as folhas, com a gravidade, com as palavras, com os movimentos do corpo, com os objetos (com ou sem fins lúdicos), com os personagens e tudo mais que a imaginação permitir. No ato de brincar a única certeza é que nunca estamos sós.

Nesse sentido, o ato de brincar pode romper com as fronteiras da racionalidade antropocêntrica, que presume a presença de outros seres humanos além de nós mesmos para acontecer e, ao mesmo tempo que pode romper, reforça esse caráter social, evidencia essa necessidade de estar *com*. De acordo com Lahire (2002),

(...) um comportamento solitário é tão social como um comportamento com outrem e isto porque um "indivíduo isolado" é intersubjetivo por natureza e

porque a sua atividade mental "interior" depende de suas experiencias sociais passadas e presentes (LAHIRE, 2002, p. 191).

Essas considerações foram formuladas *a posteriori*, ou seja, só tornaram possíveis através dos dados que obtive nas entrevistas com as crianças. Tomando como base a sociologia em escala individual proposta por Lahire (2017), que tem como propósito evidenciar a pluralidade dos esquemas de ação dos atores a partir dos contextos que os sujeitos estão inseridos. Em outras palavras, considerando os contextos pelos quais levaram/levam as crianças a escolherem determinadas brincadeiras/jogos e outras não, cheguei à concepção mais ampla do brincar enquanto **social e coletivo**, que pressupõe o *com*, que consiste nesse vínculo, nessa relação *com* algo ou alguém para acontecer. Para Duek (2017),

Jogar no es solamente un juego, sino una forma de vínculo con pares, con espacios y grupo para establecer formas de pertenencia. Las modas y los cambios solo pueden entenderse en tanto se analicen en profundidad las estructuras que contienen las prácticas lúdicas que sostienen niños y niñas. Jugar para pertenecer, jugar para ser: dos resultados claves de la investigación realizada (DUEK et al., 2017, p. 176).

Nesse sentido, pensar o jogo e a brincadeira através dessa perspectiva do vínculo, do *com* e da sociabilidade, é algo inclusive faz parte da história da origem da palavra brincar:

Por sua vez brincar, de origem latina, resulta das diversas formas que assumiu a palavra *vinculum*, passando por *vinclu*, *vincru* até chegar a *vrinco*, ao longo da História. Interessante é saber que na mitologia grega *Brincos* eram os pequenos deuses que ficavam voejando em torno de Vênus, alegrando-a e enfeitando-a. É assim que do significado inicial de “laço”, brinco passa por “adorno, enfeite, joia que se usa presa na orelha ou pendente dela” até chegar à ideia de brinquedo e brincadeira (FORTUNA, 2011, p. 71-72).

3.2 Disposições Lúdicas: ampliando o debate

Trabalhar com os jogos e as brincadeiras enquanto hábitos e ações, ou seja, disposições lúdicas, torna-se bastante produtivo não apenas para compreender os mecanismos de ação que levam as crianças a agirem ou não, dentro de determinados contextos. Mas também ajuda a sanar algumas confusões em torno dessa temática a nível

conceitual e empírico. Pois, assim, tenta abranger como um todo as ações voltadas para o brincar ou jogar, sem hierarquia ou juízo de valor entre elas.

Nesse sentido, o conceito de disposições lúdicas alarga as fronteiras conceituais que, na prática, já são bastante turvas. Por exemplo, Ancestral, afirmou que brinca um jogo: “atualmente a gente tá **brincando mais de jogos** na vida real. (...) Fortnite a gente não **brinca** muito porque meu amigo não gosta de Fortnite, os pais deles **não deixam ele jogar**”. E Anima, que ao ser questionada sobre quais brincadeiras ela estava brincando, respondeu: “**eu fico jogando, quer dizer, é... jogar é uma brincadeira também**. Eu fico **jogando um jogo** que é Roblox e também **jogo outro jogo** Brawl Stars”.

Isso que aparenta ser uma confusão das crianças revela essa ambivalência do jogo e da brincadeira em sua práxis e reflete uma série questões conceituais e etimológicas. Primeiramente, é importante elucidar que enquanto no idioma português utilizamos o brincar e o jogar para denominar as atividades lúdicas, de acordo com Monteiro (2014), algumas línguas europeias utilizam apenas uma palavra (*spielen, to play, jouer e jugar*) que significam tanto jogar quanto brincar. Monteiro afirma que isso “nos obriga frequentemente a escolher um ou outro destes dois, sacrificando assim à exatidão da tradução uma unicidade terminológica que só naqueles idiomas seria possível” (MONTEIRO, in HUIZINGA, 2014, N. do T., p. 3).

Debortoli (2004) aponta que “alguns autores procuram diferenciar brincadeira de jogo, afirmando que a brincadeira não possui um sistema de regras que estruturam sua experiência” (DEBORTOLI, 2004, p. 20), enquanto o jogo consistiria na atividade lúdica regrada. Essa concepção de distinção a partir da ausência ou presença de regras, no meu entender, consiste nas formas de jogar descritas por Caillois (1958, 1990), o *ludus* e a *paidia*. Para o autor, *ludus*, corresponde à forma regrada e a *paidia*, à forma espontânea.

Quanto a essas diferenças linguísticas, Fortuna (2011) viaja na história e traz uma excelente contribuição com um minucioso trabalho a partir de uma perspectiva hermenêutica, abordando diversas concepções teóricas e suas distinções, esmiuçando a etimologia das palavras jogar, brincar e lúdico, em suas origens e suas mudanças ao longo do tempo. De com Fortuna, na Grécia antiga existia a palavra *paidia*, que era ligava à criança e às noções de infantilidade e diversão.

(...) é no próprio conceito de *paideia* em Platão, associado à cultura e à formação, que provem o termo que em grego designa jogo, isto é, *paidia*, de modo que a *paideia* enquanto cultura continha a *paidia*, ou seja, o jogo. Mas essa última palavra, que também se relacionava à criança e à qual estavam ligadas as noções de infantilidade, diversão, jogos e concurso de flauta, não compõe sozinha o universo dos jogos na Grécia antiga, repartindo a cena com *athos* (luta, combate, concurso e alguns jogos específicos) e *agon* (assembleia para jogos públicos, jogos ginásticos, as próprias instalações para esses jogos), de acordo com Brougère (1998) (FORTUNA, 2011, p. 71).

De acordo com a autora, para o filósofo Huizinga, algumas línguas não se preocupam em delimitar uma diferença entre brincar e jogar, “convivendo tranquilamente com essa indeterminação conceitual”, já outras fazem questão de traçar essa delimitação. O autor justifica que talvez isso ocorra porque as diferenças linguísticas referem-se ao valor social que o jogo tem em cada sociedade. Fortuna ainda afirma que Kishimoto, desenvolveu seu pensamento na mesma linha que Huizinga:

Kishimoto o acompanha nesta constatação: “cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modos de vida, que se expressam por meio da linguagem” (KISHIMOTO, 1996, p. 17). (...) O que ocorre é que as tentativas de definição rigorosa esbarram na polissemia de aspecto cambiante e fugidio dos termos, demonstrando que a complexidade e a extrema vitalidade do ato de brincar/jogar se estendem também ao seu campo conceitual, insubordinado à padronização linguística (FORTUNA, 2011, p. 74).

Seguindo nessa linha de raciocínio, o jogar possui um valor maior que o brincar. Pois enquanto o primeiro é associado à agilidade e esperteza, o segundo é a associado à falta de seriedade. Sobretudo quando se trata dos jogos de competição, a exemplo os esportes, seja qual for a modalidade. Já o brincar, por conter um caráter mais espontâneo, mais próximo da *paidia*, ou seja, da criança frequentemente é necessário justificar a sua importância. Inclusive, é possível perceber a construção desse imaginário do brincar associado à criança quando Anima e Aurora falam com naturalidade que a irmã e as primas não querem brincar mais com elas, pois estão mais velhas. No entanto ambos não possuem um valor em si mesmo, só se atribui valor a partir dos benefícios que oferecem eles e que costumam ser legitimados pelos cientistas. Por exemplo, quando Mulher Maravilha fala que o brincar é bom para corpo, representa essa construção da brincadeira enquanto exercício físico, “bom para saúde e para o corpo”.

“É importante para o aprendizado”, “para a cognição”, “para o desenvolvimento infantil”, “brincar é coisa séria” etc. Essa busca pela utilidade das atividades lúdicas

reflete no paradigma utilitário que vivemos, inclusive no que diz respeito ao lazer, de acordo com Pronovost (2011):

A “primeira” norma do lazer, poder-se-ia dizer, é uma norma de ação. De modo geral, o lazer não está associado a um estado de espírito, mas um ato, a uma ocupação, a uma conduta: “é preciso ocupar-se”, “não ficar sem fazer nada”. Segue-se a isso que as práticas mais valorizadas são aquelas que se veem aceitar uma porcentagem mínima de “ativismo”, e que o contrário denota geralmente um certo grau de “passividade”. Nesse sentido, assistir à televisão, *flâner* nos espaços públicos, “passar o tempo” refere-se normalmente ao universo da inação social; a prática de esportes, as atividades culturais expressivas, a visita a um museu dizem respeito, por sua vez, a um universo mais nobre... Resumindo, no campo normativo do lazer, não é necessariamente “fazer alguma coisa” que consta, mas parecer “ativo” aos olhos dos outros, que a encenação seja representada no contexto de uma “ação” (PRONOVOST, 2011, p. 36-37)

Como é possível observar, essas atividades lúdicas fazem parte de um território de disputa em relação ao valor, à sua utilidade, ao mais indicado etc. No entanto, não faz parte do meu objetivo fortalecer essas disputas, mas sim pensar nos contextos pelos quais levam as crianças a fazerem um ou outro.

Considerações finais

Como bem observou Lahire (2002) “todo corpo (individual) mergulhado numa pluralidade de mundos sociais está sujeito a princípios de socialização heterogêneos e, às vezes, contraditórios que incorpora” (p. 31). Embora as crianças estejam no início desse processo de formação das disposições, é importante ressaltar que esse é um processo que pode ser contínuo e se seguir ao longo da vida, de acordo com as trajetórias que os sujeitos percorrem.

Mas será que as crianças de hoje em dia ainda brincam ou só querem saber de tablet e celular? Como foi possível observar nos estudos de caso, não existe uma resposta simples para uma questão tão heterogênea, afinal de contas, estamos tratando de sujeitos plurais, com interesses e necessidades diversas, vivendo em condições socioeconômicas e composições familiares distintas, dentre outras possíveis variáveis. Quando passamos a considerar os contextos em que as disposições lúdicas são ativadas ou não, o que se apresenta é uma série de rearranjos complexos, que dependem de diversos fatores e, muitas vezes, depende de outros sujeitos para acontecer, não só apenas das crianças pesquisadas. Uma vez que estamos nos referindo a sujeitos que dependem de outros, sobretudo dos adultos, para sobreviver e para intermediar a sua relação com o mundo.

Além disso, as crianças não vivem isoladas no mundo e, assim como nós adultos, são parte do meio que existem. Benjamin (2002), por exemplo, aponta que não chegaríamos ao conceito do brinquedo se tentássemos explicar a partir do espírito infantil. Pois,

(...) as crianças não constituem uma comunidade isolada, mas antes fazem parte do povo e da classe que pertencem. Da mesma forma, os seus brinquedos não dão testemunho de uma vida autônoma e segregada, mas são um mundo de diálogo de sinais entre a criança e o povo (BENJAMIN, 1928;2002, p. 94).

Nesse sentido, manter-se atento aos contextos que as brincadeiras e os jogos ocorrem torna-se imprescindível para compreender as escolhas das crianças: quais brincadeiras? Como brincam? Com quem brincam? Por que brincam? Com isso, podemos observar o porquê que as crianças se concentram tanto no tablet e/ou celular: é através dele que elas ampliam sua rede de sociabilidades e de conhecimentos. Sobretudo na pandemia, esses dispositivos permitiram diminuir as distâncias entre os sujeitos.

Referências

- ABRAMOWICZ, Anete; OLIVEIRA, Fabiana de. A Sociologia da Infância: uma área em construção. **Educação**. Santa Maria, v. 35, n. 1, p. 39-52, jan./ abr., 2010.
- ANGROSINO, Michael. **Etnografia e observação participante**. Porto Alegre. Artmed, (Coleção pesquisa qualitativa, coordenada por Uwe Flick), 2009.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Trad. Marcus Vinicius Mazzari. Duas Cidades: São Paulo, Ed. 34, 2011.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens - a máscara e a vertigem**. Cotovia: Lisboa, 1990.
- DAMATTA, Roberto. O Ofício de Etnólogo, ou como ter "Anthropological Blues". **Boletim do Museu Nacional: Antropologia**, n. 27, p. 1-12, 1978.
- DEBORTOLI, J. Alfredo Oliveira de. Et al. As experiências de infância na metrópole. In **Infâncias na metrópole**. Belo Horizonte: Ed, UFMG, p. 20-46, 2008.
- DUEK, Carolina; ENRIZ, Noelia. Juegos tradicionales y nuevas tecnologías: Continuidades y apropiaciones. **Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas**. vol. 16 n. 108, p. 62-74, jan./jun. 2015.
- DUEK, C; MOGUILLANSKY, M.; BENÍTEZ LARGHI, S. Niños, nuevas tecnologías y género: hacia la definición de una agenda de investigación. In **Memoria Académica**. Fonseca (14), p. 167-179, 2017.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **A formação lúdica docente e a universidade: contribuições da ludobiografia e da hermenêutica filosófica**. Tese (Doutorado). Universidade do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Porto Alegre, 2011.
- FRIEDMANN, Adriana. História do percurso da sociologia e da antropologia na área da infância. **Rev. Acad. De Educação – ISE Vera Cruz**. v. 1, n. 2, p. 214-235, 2011.
- FRIESE, Susan. **Qualitative data analysis with Atlas.ti**. London: SAGE, 2012.
- HARTMANN, L. Como fazer pesquisa com crianças em tempos de pandemia? Perguntemos a elas. *Revista NUPEART*, Florianópolis, v. 24, p. 29-52, 2020. DOI: 10.5965/23580925242020029. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/nupeart/article/view/18827>. Acesso em: 15 mar. 2022.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens - o jogo como elemento da cultura**. 8ª ed. Perspectiva: São Paulo, 2014.

LAHIRE, Bernard. Patrimônios de disposições: para uma sociologia em escala individual. In: **Dossiê Bernard Lahire**. Orgs. Ricardo Visser e Lília Junqueira. Belo Horizonte: Editora UFMG, p. 31-76, 2017.

_____. **Retratos sociológicos: disposições e variações individuais**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

_____. **Homem plural: os determinantes da ação**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, p. 2002.

_____. A fabricação social dos indivíduos: quadros, modalidades tempos e efeitos de socialização. Educ. Pesqui. p.1393-1004, dez. 2015. <http://dx.doi.org/10.1590/S1517-9702201508141651>

LARROSA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. In: **Revista Brasileira de Educação**. n. 19, Janeiro/Abril, 2002.

KOZINETTS, Robert V. Pesquisando online: métodos. In **Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online**. tradução: Daniel Bueno;– Dados eletrônicos. – Porto Alegre: Penso, p. 45-59, 2014.

OLIVEIRA, Hacsa. **Os jogos na Sociologia: uma leitura a partir de Roger Caillois (1913-1978)**. Monografia (Graduação). Departamento de Ciências Sociais (DECISO) da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), Recife, 2018.

PIRES, Flávia. Ser adulta e pesquisar crianças: explorando possibilidades metodológicas na pesquisa antropológica. **Revista Antropologia**, São Paulo, USP, v. 50, n. 1, p. 225-270, 2007.

PRONOVOST, Gilles. **Introdução à sociologia do lazer**. Trad. Marcelo Gomes. São Paulo: Editora Senac, 2011.

SALDAÑA, Johnny. **The coding manual for qualitative researchers**. Sage: Los Angeles, 2013.

SIROTA, Régine. Emergência de uma sociologia da infância: evolução do objeto e do olhar. Cadernos de Pesquisa, nº 112, p. 7-31, março, 2001.

WEBER, Max. A "objetividade" do conhecimento nas Ciências Sociais. In: COHN, Gabriel (org.) **Weber**. São Paulo: Ática, 1979. p 79-127. (Coleção Grandes cientistas sociais).

COSTA WÜRDIG, R. As crianças, os animais e suas brincadeiras: um traço importante da cultura lúdica. **RevistAleph**, n. 22, 4 dez. 2014. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/revistaleph/article/view/39091>.

Apêndices

Apêndice 1: Roteiro da entrevista

I. Primeira etapa da pesquisa: entrevista semi-estruturada com as crianças por videoconferência no Google Meet ou WhatsApp (em média 30 min. de duração).

- Me apresentar e explicar que estou fazendo uma pesquisa com as crianças durante a quarentena;
- Perguntar se ela tem interesse em participar e se posso gravar (falar com os responsáveis também);
- Pedir autorização para gravar e explicar que a imagem e áudio não serão divulgados;

Nome:

Idade:

Série escolar: Escola pública () Escola particular ()

Quando você se desenha, se pinta de que cor?

Onde mora (estado, cidade e bairro):

Qual nome fictício inventaria para si:

1. Qual sua comida preferida?
2. Desenhos e personagens preferidos?
3. Se tivesse um poder qual seria?
4. Você tem animal de estimação ou plantas na sua casa? (se não tiver, qual bicho teria e o nome que daria)
5. Com quem você mora?
6. Você tem irmãos?
7. Você tem celular ou computador?
8. Na sua casa tem adultos trabalhando?
9. Como está sendo a sua rotina? O que você faz durante o dia? Você tem saído?
10. O que mudou na sua rotina desde o início da quarentena?

11. Você está tendo atividades da escola nesses dias? Como está sendo? Está gostando?
12. O que você está achando desse momento que estamos passando? Você ouviu falar do coronavírus e da quarentena?
13. Como é para uma criança ficar em quarentena?
14. E antes da quarentena, qual lugar você mais gostava de ir?
15. Você costuma brincar? De quê e onde? (na rua, no condomínio, no quintal?)
16. Tem algum parque ou praça perto da sua casa? Você costumava frequentar? O que você fazia lá?
17. Com quem costuma brincar?
18. Qual a sua brincadeira preferida?
19. Conheceu alguma brincadeira nova durante a quarentena?
20. Qual é a importância do brincar na quarentena?
21. Quais são as 5 coisas que você mais gosta na quarentena?
22. Quais são as 5 coisas que você mais odeia na quarentena?
23. Quais são as 5 coisas que você sente mais saudades?
24. Qual é a primeira coisa que você pensa em fazer quando sair da quarentena?
25. Gosta de desenhar? Participaria da pesquisa mandando desenhos?

Apêndice 2: Material de divulgação

Iniciei a divulgação no dia 18/07/20, através das redes sociais WhatsApp, Facebook e Instagram.

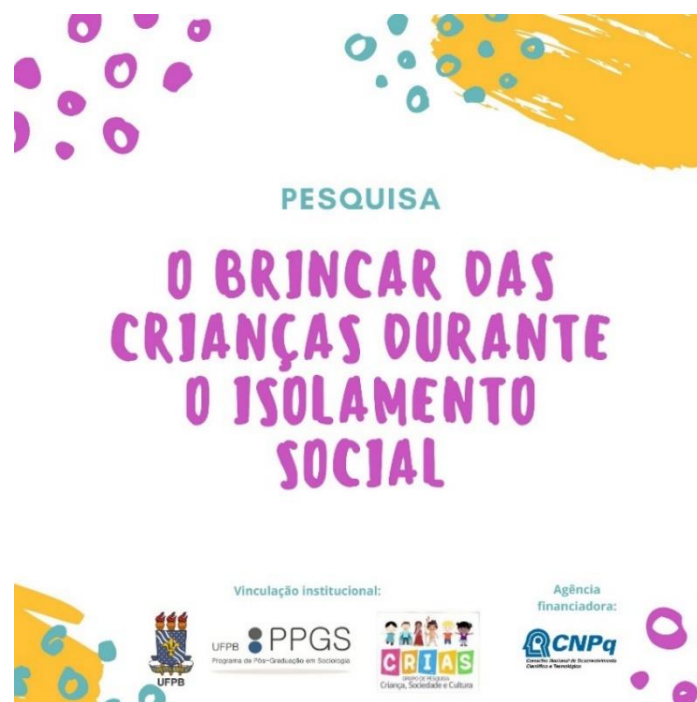


Figura 10 - Folder de divulgação da pesquisa.

“Oi gentes, tudo bem com vocês? Por aqui as coisas estão bem, na medida do possível. Me chamo Hacsa Oliveira e estou fazendo o mestrado em Sociologia (PPGS) na UFPB e minha pesquisa é sobre o brincar das crianças no Recife e Região Metropolitana, pensando as relações com os espaços públicos antes e durante a quarentena. Portanto, estou à procura de crianças na faixa etária dos 6 aos 10 anos que possam contribuir com a pesquisa através de uma entrevista online para falar sobre a sua experiência do brincar antes e durante a quarentena do COVID-19. A participação na pesquisa é voluntária e o nome das crianças e de seus responsáveis serão preservados. Conhece responsáveis por crianças nessa faixa etária? Compartilha, por favor! Ajuda as pesquisadoras :)”

Quem tiver interesse em participar é bem simples. É só mandar uma mensagem no Whatsapp (81) 99873-4558 ou no e-mail hps@academico.ufpb.br. Daí eu explico

melhor a pesquisa e se vocês (responsável e a criança) toparem, marcamos a entrevista online.

Desde já agradeço aos amigos e amigas que compartilharem!”