

# Brinquedos e brincadeiras no ambiente urbano contemporâneo: atividades criativas e coletivas na cidade de Belo Horizonte

Nadja Maria Mourão\*  
Ana Célia Carneiro Oliveira\*\*

## Introdução

Atualmente, a qualidade de vida nos espaços urbanos desafia o potencial criativo da sociedade contemporânea. Buscam-se soluções urbanas, ambientais, sociais e culturais que possibilitem a melhoria da qualidade de vida. O extenso período pandêmico causado pela Covid.19, a partir de 2020, impossibilitou a diversão ao ar livre e outras atividades recreativas para as crianças. No entanto, a vida retorna após o isolamento social e muitas das atividades que ficaram restritas, aos poucos, voltam a ocupar o ambiente da metrópole mineira.

Quando as cidades eram menos populosas os problemas sociais eram outros. Assim, a diversão, as brincadeiras e os brinquedos eram bem diferentes. “A atividade lúdica era um dos principais meios disponíveis para estreitar laços coletivos, o que

---

\* Doutora e mestra Design pelo PPGD/ UEMG, Pós-doutoranda em Design pelo PPGDg/UFMA, bolsista do CNPq. Pós-Graduação em Arte Educação pela FAE/UEMG. Bacharel em Design de Ambientes pela Fundação Mineira de Arte Aleijadinho - Escola de Artes Plásticas. Atualmente é membro de pesquisas do Centro Latino-Americano de Estudos em Cultura. Professora Titular da Escola de Design da UEMG. Líder do Grupo de Pesquisa do CNPq: Estudos em Design, Comunidades, Tecnologias Sociais e Iniciativas Sustentáveis - DECTESIS. Consultora e gestora de projetos solidários, socioculturais e ambientais. Membro de criação e execução da Tecnologia Social Librário. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em: Design, Sustentabilidade, Tecnologias Sociais, Comunidades, Identidade e Cultura.

E-mail: nadjamourao@gmail.com

\*\* Mestre em Design, PPGD/UEMG. Pós-Graduação em Arte-Educação pela UEMG - FAE/UEMG; Bacharel em Design de Ambientes pela Fundação Mineira de Arte Aleijadinho - Escola de Artes Plásticas. Atualmente é pesquisadora associada do Centro Latino-Americano de Estudos em Cultura e Líder da linha de Pesquisa 3: Dinâmicas socioterritoriais e culturais da/na América Latina. Vice - líder do Grupo de Pesquisa do CNPq: Estudos em Design, Comunidades, Tecnologias Sociais e Iniciativas Sustentáveis/DECTESIS. Membro de projetos do CEDA - Centro de Estudos em Design de Ambientes e membro de projetos do Centro de Extensão da Escola de Design da UEMG. Professora titular da Escola de Design / ED - UEMG. Membro Titular do Conselho Departamental e do Colegiado do curso de Design de Ambientes /ED - UEMG. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em: Design de Ambientes, Cultura, Memória Cultural, Patrimônio Cultural, Design para a Felicidade, Lugar e Sustentabilidade.

E-mail: anaceliadesign@gmail.com

acontecia durante as festas quando crianças, jovens e adultos participavam igualmente dos folguedos” (NASCIMENTO, 2009, p. 35). As ruas eram os espaços do brincar e o espaço coletivo onde os cuidados com as crianças eram compartilhados entre vizinhos, sem distinção etária. A recreação não é a mesma vivenciada em gerações antecessoras. Nos ambientes urbanos ocorreram mudanças que impossibilitam o uso dos espaços públicos tais quais eram antigamente. Contudo, o desenvolvimento da formação do caráter depende do conhecimento, da influência do ambiente e também da capacidade de criar, do potencial lúdico, do brincar, conforme Sarmiento (2003). Dessa forma, faz-se necessário repensar a utilização dos espaços públicos para a socialização, a diversão e o bem-estar da sociedade.

O objetivo desse trabalho é analisar a existência de espaços urbanos na cidade de Belo Horizonte que possibilitem a realização de brincadeiras infantis e de uso de brinquedos para a recreação coletiva. Busca-se conhecer os espaços e as possibilidades de lazer e diversão entre familiares e do brincar infantil. Segundo Tristão (2010), o lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimento em todas as relações de espontaneidade.

Em pesquisa qualitativa foi utilizada a metodologia não estruturada e exploratória, tendo como objeto de estudo à cidade de Belo Horizonte. A capital mineira possui muitas opções de áreas de lazer que possibilitam o lazer infantil. Dessa forma, as crianças podem abstrair as formas dos objetos atribuindo-lhes novas funções e significados, subvertendo a lógica espacial criada pelos adultos e mostrando outras cidades possíveis através de inúmeras possibilidades.

## Referencial teórico

Milton Santos, respeitado geógrafo brasileiro, abordou de forma crítica a problemática contemporânea das cidades. Apresentou algumas das contradições nas cidades, afirmando, por exemplo, que se elas são lugares de desenvolvimento e progresso, são também locais de inúmeros problemas sociais. Relata que o valor do homem depende de sua localização no espaço. Nesse sentido, deve-se considerar e interpretar as classes sociais considerando o lugar ocupado por elas. Dessa forma, “[...] pode-se inferir a existência de uma correlação entre a localização das pessoas e o seu nível social e de renda” (SANTOS, 1987, p. 83). O espaço urbano também é dividido e ocupado em função das classes sociais, e o lugar ocupado é fundamental para a reprodução das desigualdades entre as pessoas.

Todavia, as formas de sociabilidade e as práticas culturais para as cidades não podem ser vistas somente como reprodutoras das desigualdades, pois também podem

propiciar a “[...] criação de novos padrões de troca e de espaços para a sociabilidade e para rituais da vida pública” (MAGNANI, 2002, p. 24).

O contexto urbano tem seus espaços e equipamentos criados e construídos a partir do imaginário do adulto, não considerando o imaginário infantil.

As tomadas de decisões relativas à organização dos espaços públicos utilizam uma linguagem tecnocrática e estilos de negociação que não consideram a integração das vozes infantis, que ficam diluídas em uma ordem social dos adultos (NASCIMENTO, 2009, p. 40).

Por outro aspecto, é preciso incentivar a reflexão do mundo contemporâneo sobre o compromisso com a infância nos espaços urbanos, “[...] buscando oferecer às crianças o mundo lúdico, próprio de suas idades, o qual as sociedades concorrenciais têm destruído sistematicamente” (LIMA, 1995, p. 190).

Considerar os direitos das crianças referenciados na sua produção cultural é uma possibilidade para a construção da cidadania. Nesse sentido, um projeto urbano, que considere as crianças como cidadãs, precisa “[...] encarar e compreender a infância, focalizar as ações no presente e não no futuro, ouvir as crianças com sensibilidade e respeitar os seus direitos” (WÜRDIG, 2007, p. 187).

Observa-se que espaço urbano contemporâneo é bastante complexo, repleto de transformações, seja pelo crescimento da criança ou pelas ações no espaço urbano, o que possibilita, criativamente, que “o brincar” esteja disponível para todos. Todavia, a relação das crianças com o ambiente e a cultura está inserida na transmissão de valores e tradições, muitas vezes produzidas pela memória coletiva.

## **Memória coletiva**

Não apenas os seres humanos individualmente lembram-se das coisas, como também grupos e as mais diversas coletividades. Em estudo sobre a memória, os modos de recordar variam com o passar dos anos e segundo a formação cultural em que são criados. A partir da década de 1920, ao mostrar que a memória é uma construção social, Halbwachs (2006) apontou que os indivíduos recordam daquilo que consideram importante para seu grupo. Para ele, as lembranças são sempre coletivas. Pois, mesmo que, em determinadas circunstâncias a pessoa esteja fisicamente só, ela poderá ter recordações a partir de referenciais, composições simbólicas e culturais de um grupo social.

Halbwachs (2006) esclarece que a memória coletiva está diretamente relacionada à história vivida, porquanto ela se baseia em experiências vivenciadas pelo grupo, que busca conservar a imagem do seu passado. O autor caracteriza dois tipos de memória: a primeira, refere-se a lembrança involuntária, provocada por circunstâncias, objetos, pessoas ou lugares, em cuja experiência passada faça aflorar a recordação; a segunda, trata-se do trabalho consciente e sistemático de recobramento das lembranças, processo de rememoração do que ocorreu no passado. Cada época produz seu universo de símbolos, significados e a representação do seu tempo histórico.

A memória coletiva aflora a identidade de um povo, o que Castells (2000, p. 22) explica, que é “[...] a fonte de significado e experiência de um povo. Toda e qualquer identidade é construída” e que Pollak (1992, p. 2000), reforça esta colocação:

Podemos, portanto, dizer que a memória é um elemento constituinte do sentimento de identidade, tanto individual como coletiva, na medida em que ela é também um fator extremamente importante do sentimento de continuidade e de coerência de uma pessoa ou de um grupo em sua reconstrução de si.

Apesar de toda a construção contemporânea em torno das novas tecnologias, constata-se que há práticas lúdicas muito antigas e tradicionais que se mantêm vivas no patrimônio cultural, deixando fortes alguns brinquedos na condição de mensageiros de uma memória coletiva. Para Latour (2001), há uma simetria a ser explorada entre sujeitos e objetos: os humanos criam objetos interferindo inteiramente sobre eles, mas estes objetos também interferem nas formas de viver, de ser e estar no mundo dos homens, pois a vida do ser humano não transcorre isoladamente da ação que os objetos exercem sobre eles.

Chateau (1987) vê o exercício do brincar como o laboratório do espírito e do intelecto onde ocorrem as necessárias experiências que a criança precisa ter pelo que há de vir e que têm papel fundamental para a vida na sociedade. Mello (2007) afirma que a interação com o brinquedo pressupõe uma determinada aprendizagem social, uma vez que as relações estabelecidas nessa ação demandam captar os signos e significados estabelecidos enquanto elementos da cultura lúdica, e da cultura em geral.

No entanto, o elemento lúdico é dado como objeto, de modo que, o objeto (brinquedo) é peça fundamental na constituição da brincadeira, bem como, na incorporação de valores socioculturais de seu tempo. Segundo Perrotti (1990), vê-se a produção cultural da criança ser substituída por uma produção cultural “para a

criança”. O brinquedo, objeto de desejo na esfera de consumo, restringe a ação da criança como produtora de cultura.

## O brincar e a criança

Conforme Hupsel (2016) a coordenadora do Nepsid (Núcleo de Estudos e Pesquisas em Simbolismo, Infância e Desenvolvimento), Adriana Friedmann, diz que o repertório das crianças do século passado, especialmente nos primeiros anos, decorria das culturas tradicionais e era mais ligado à natureza, com menos brinquedos e mais objetos aliados à imaginação. A brincadeira relacionava-se com o espaço livre, pois o brincar é uma forma de expressão do ser humano. Os formatos de brincadeira são diferentes, no entanto, elas são as mesmas.

Para Sarmiento (2005) as culturas infantis são construídas nas relações com outras manifestações culturais marcadas pelas associações de classe, gênero e etnia, sendo, portanto, plurais e heterogêneas. As crianças possuem modos particulares de interpretação e ação no mundo, constituindo as culturas da infância. Ou seja, para a formação de um adulto saudável, é fundamental que haja uma estrutura do ambiente social, que possibilite a integridade e a qualidade de vida para todos, de modo permanente.

A forma com a qual as crianças utilizam os espaços, segundo Carvalho (2007), é determinante para que elas construam seus saberes, a noção de pertencer a um lugar e o processo de apropriação da cultura. As crianças vão a todos os lugares, se incluem ou não em atividades, criando a noção de participação e decisão referentes a aspectos de sua vida, conforme experimentam e descobrem o mundo a sua volta com autonomia. Ressalta-se a importância das crianças em viver em espaços de qualidade, com segurança, que promovam a educação e brincadeiras infantis. Os espaços urbanos se mostraram elementos importantes para a construção das culturas da infância.

O brincar proporciona às crianças possibilidades de vivenciar momentos de imaginação, criatividade, relação social, apropriação do espaço e dos materiais disponíveis. Segundo Müller (2007), torna-se importante investigar suas brincadeiras, aproximando da realidade que ela vivencia: ideias, anseios, necessidades e vontades.

## O brinquedo e o brincar na cidade

A habilidade de brincar é inata nas crianças e preservada ao longo de sua existência, seja no jovem, no adulto ou no idoso, servindo como fonte de criatividade e resiliência. Morin (1999), expõe que o ser humano adquiriu o conhecimento em seu processo evolutivo, mas deve-se considerar que ele também é um ser criativo, que

também brinca. No cotidiano, a capacidade que o adulto tem de brincar aumenta sua resistência às frustrações.

Para Tristão (2010), a infância, como categoria social, não é estável e nem equilibrada, sendo também produto das transformações econômicas, políticas, sociais, culturais e ideológicas. No contexto urbano, a infância deve ser compreendida como possibilidade de construção histórica e cultural da sociedade. O contexto cultural influencia e é influenciado na cultura infantil.

Ambientes diferentes proporcionam modos diferentes de brincar, o que leva a crer que contexto e brincadeira estão intimamente ligados. Como na Figura 1, a participação de crianças e a presença de adultos em um dos equipamentos para diversão infantil, na Praça do Papa, em Belo Horizonte.

Figura 1 – Parquinho da Praça do Papa em Belo Horizonte



Fonte: Foto de Edesio Ferreira/ E.M/ D. A Press (PARREIRAS, 2020).

Além disso, conhecer as singularidades de cada ambiente, bem como seus aspectos culturais não é somente de fundamental relevância na compreensão da brincadeira, mas da própria compreensão do desenvolvimento humano, segundo Santos e Bichara (2005).

As diferentes brincadeiras, o modo de viver em sociedade, a visão que os adultos têm das crianças e as produções que são direcionadas para a infância, são resultado dos

diferentes modos de significar a realidade. Esse emaranhado de relações constitui na formação dos indivíduos, a partir da infância, à medida que as próprias crianças também atribuem sentido ao mundo, nas interações que estabelecem com o mundo ao seu redor, conforme Lopes, Mendes e Faria (2005).

Em décadas precedentes, as crianças e jovens se relacionavam livremente em ruas, escolas, praças, parques ou qualquer ambiente da cidade, além do ambiente de moradia, algumas com áreas externas. A liberdade, aparentemente incondicional, era proporcionada pela presença física e observativa dos adultos, que, coletivamente, conviviam com as brincadeiras das crianças e jovens, em meio às atividades de trabalho ou lazer da comunidade (SARMENTO, 2005).

Por meio da criatividade, do bom humor e do prazer pela diversão, no espaço urbano como em qualquer ambiente, os equipamentos e estruturas da cidade se transformam em possibilidades lúdicas. Dessa forma, a rua, como espaço livre, emerge como um local rico e relevante para o desenvolvimento infantil, diferente dos espaços controlados, como parquinhos. Lima (1994) expõe que, a liberdade de brincar na rua, proporciona às crianças e jovens de idades diferenciadas, de ambos os gêneros, possibilidades de usos diferenciados de ocupação do espaço urbano, possibilitando o entendimento natural das relações e das posições.

## **Ambientes para recreação infantil em Belo Horizonte**

A pesquisa “Resgate cultural de brinquedos e brincadeiras infantis”, desenvolvida pelas autoras desde o início dos anos 2000, respondeu a muitas perguntas, mas também gerou novas indagações que, nas últimas décadas, conduziram à novas investigações. Neste caso, o objeto de estudo são os ambientes para a diversão infantil em Belo Horizonte, destinados aos brinquedos e brincadeiras infantis. Inicia-se nesta etapa, o estudo exploratório, também classificado como o passo inicial no processo de investigação pela experiência, conforme Minayo (2001). Assim, analisar espaços urbanos de Belo Horizonte que abrigam brinquedos e a realização de brincadeiras para todos os cidadãos, tornou-se a premissa deste trabalho. Preocupa-se com a criança, o brincar e a interação entre pais, filhos e sociedade, em ambiente lúdico, livre de pressões e avaliações.

A cidade, enquanto espaço urbano fragmentado, tem sido objeto de estudo em diversas áreas, seja pelo enfoque nos problemas sociais, em suas potencialidades, projeto político e social, em sua história, cultura, habitantes ou em outros aspectos que a compõe, segundo Faria Filho (1998).

A cidade de Belo Horizonte, capital mineira situada na região central do Estado de Minas Gerais, é cercada pela Serra do Curral, que lhe serve de moldura natural e referência histórica. Melo (2008) relata que na década de 1990, com muitas áreas verdes e jardins, a metrópole foi indicada pelo *Population Crisis Committee*, organismo credenciado à Organização das Nações Unidas (ONU), como a 45ª entre as 100 melhores cidades do mundo para se viver.

Hoje, enfrenta os problemas urbanos e de restrições sociais causados pela pandemia, como as demais cidades no território brasileiro. Aos poucos, o uso dos espaços públicos retorna às suas funções na cidade, condicionados às normas sanitárias da Organização Mundial da Saúde (OMS) para inibir novos contágios novo coronavírus, responsável por causar a doença COVID-19.

Conforme Site da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte, a cidade possui importantes monumentos, parques e museus, como: o Museu de Artes e Ofícios, o Museu de Ciências Naturais da PUC Minas, o Circuito Cultural Praça da Liberdade e o Conjunto Arquitetônico da Pampulha. Esse último tornou-se patrimônio cultural da humanidade pela Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (Unesco), em 17 de julho de 2016. Além disso, há ainda uma lista considerável de eventos lúdicos que é disponibilizada ao público através do site “[soubh.com.br](http://soubh.com.br)”, denominada “Agendinha”. Os eventos vão desde as visitas guiadas em espaços públicos aos espetáculos infantis, informando como efetuar o agendamento (quando necessário para controle de ocupação e regras de distanciamento social).

O site “[belohorizonte.mg.gov.br](http://belohorizonte.mg.gov.br)” informa a programação atualizada de cultura e lazer. Acrescenta-se o site “[aondelevarascrianças.wordpress.com](http://aondelevarascrianças.wordpress.com)” que disponibiliza dicas de lugares para as crianças para conhecerem os parques com segurança.

A plataforma “Na pracinha”, surgiu da necessidade das mães da cidade de Belo Horizonte encontrarem praças para as crianças brincarem ao ar livre. Essa plataforma organiza os eventos em praças e parques na cidade (encontros, feiras de trocas de brinquedos, piqueniques literários, musicais, entre outros) e também compartilha as experiências e opiniões de seus usuários.

## **Parques e cultura do brincar**

Belo Horizonte possui 790 praças e 74 parques, sendo que, a maioria, oferece algum tipo de estrutura destinada à diversão de crianças e adultos. Destaca-se o uso de vários parques que, além de equipamentos para recreação, executam programas de educação ambiental, culturais, entre outros.



O Parque das Mangabeiras, por exemplo, localizado na região sul da cidade, abraça a Serra do Curral (patrimônio cultural de Belo Horizonte). Sua área de 2,4 milhões de m<sup>2</sup> e altitude de 1.000 a 1.300 metros, integra a Bacia do Rio São Francisco, com 59 nascentes do Córrego da Serra. Parte da história da cidade, o parque foi fundado em 1966, com a finalidade de preservar a Serra do Curral e proporcionar uma área de recreação. Em 1974, além da autorização para implantação, Roberto Burle Marx elaborou o paisagístico. Em 1982, foi inaugurado sob a administração da Empresa Municipal de Turismo, e hoje, além das diversas áreas para recreação e eventos recreativos e culturais, conserva a natureza promovendo três roteiros para visitação: Roteiro da Mata, Roteiro do Sol e Roteiro das Águas (Figura 2).

Figura 2 – Mapa do roteiro de visitas guiadas do Parque das Mangabeiras



Fonte: Prefeitura de Belo Horizonte (2016).

A descrição dos parques de Belo Horizonte pode ser acessada no site da Prefeitura de Belo Horizonte – Fundação de Parques Municipais e Zoobotânica.

Na Semana da Criança, até o ano de 2019, tradicionalmente se realiza no Parque das Mangabeiras, o evento “Fantástico Mundo da Criança”, reunindo aproximadamente 60 mil pessoas, durante oito dias de atividades diárias. Devido às restrições pelo risco de contágio do novo coronavírus, as atividades foram interrompidas. Mas, para atender a todas as regiões da cidade e o extenso público as atividades de recreação, apresentações culturais, intervenções artísticas, rua de lazer do Sesc-MG, exposições

fotográficas e ações de educação ambiental e oficinas, se dividiram também, para outros parques: Parque Municipal Américo Renné Giannetti, Parque Municipal Fazenda Lagoa do Nado, Parque Primeiro de Maio e Parque Ecológico Roberto Burle Marx (Parque das Águas). Apresenta-se na Figura 3, um dos momentos do 28º Fantástico Mundo da criança, no Parque das Mangabeiras.

Figura 3 - Fantástico Mundo da criança, no Parque das Mangabeiras



Fonte: Acervo da Pesquisa (2016).

Destaca-se também, o Parque Promotor Francisco Lins do Rego ou Parque Ecológico da Pampulha, com 30 hectares de áreas verdes, localizado na Ilha da Ressaca, que foi formada pelo acúmulo de resíduos sedimentares depositados ao longo dos anos na Lagoa da Pampulha. Possui estrutura em inclusão social, lanchonete, fraldário, banheiros e os equipamentos para crianças e adultos, como bicicletário gratuito e do projeto Bike BH. Além da extensa esplanada para brincadeiras e áreas arborizadas para piqueniques, oferece uma programação permanente de educação ambiental e cultura. O espaço do parque é dividido em três áreas, uma de visitação pública, outra de visitação monitorada e a terceira com plantas do Cerrado, da Mata Atlântica e até da Floresta Amazônica. Além disso, o parque é monitorado em pragas, como carrapatos, em função das capivaras na região. Contudo, o espaço público do parque é cercado para recreação e piqueniques (Figura 4), evitando o contato com animais silvestres, e

nenhum funcionário do parque teve qualquer contaminação até hoje, conforme Prefeitura Municipal de Belo Horizonte.

Figura 4 - Piquenique no Parque Ecológico



Fonte: Acervo da pesquisa (2016).

O parque Ecológico da Pampulha possui uma grande área gramada propícia para brincar, em especial, para soltar pipas. Por vezes, nos meses de muito vento, como julho e agosto, ocorrem os festivais e as oficinas para confecção de pipas. As pipas divertem tanto as crianças quanto os adultos.

A história das pipas data de muitos séculos e se confunde com a própria história da civilização, sendo utilizado como brinquedo, instrumento de defesa, arma, objeto artístico e de ornamentação. Conhecido como quadrado, pipa, papagaio, pandorga, barrilete ou outro nome, dependendo da região ou país, ela é um velho conhecido de brincadeiras infantis. O ser humano deve empenhar-se em preservar sua beleza e simbologia, pois uma infância sem pipa seguramente não é uma infância feliz. As pipas adornam, disputam espaço, fazem acrobacias, mapeiam os céus. É a extensão natural da mão, querendo tocar nas fantasias. Além do aspecto puramente lúdico, de lazer e encantamento diante das possibilidades de fazer com que os ventos trabalhem a favor, as pipas, ao longo da história, tiveram uma importância fundamental nas pesquisas e descobertas científicas (OLIVEIRA; ENGLER; MOURÃO, 2016).

Soltar pipas no Parque Ecológico da Pampulha é uma atividade recreativa que já faz parte da cultura local. Há sempre uma criança correndo com uma pipa e uma rabiola

rodopiando divertidamente. Nos finais de semana e feriados esta é uma atividade apreciada por muitos frequentadores do parque, que também apreciam a paisagem em piqueniques com familiares.

Figura 5 – Imagens da “Oficina de memória com pipa”, no Parque Ecológico da Pampulha



Fonte: Oliveira, Engler e Mourão (2016, p. 15).

## Praças, Espaços de interação e os Parklets

Os espaços de interação social e ambientes lúdicos contribuem para a qualidade de vida, sendo adaptados e renovados constantemente. O papel do adulto no espaço é o de um parceiro mais experiente que promove as interações, que planeja e organiza atividades com o objetivo de, através das relações dentro do espaço que oferece, conforme Carvalho (2007).

São necessários, além da recreação, espaços externos que proporcionam condições de descanso para banhos de sol, para todas as idades. Carvalho (2007) cita que pelo menos uma vez por dia (antes das 10 horas e/ou depois das 16 horas), as crianças e também os idosos, precisam de um pouco de sol. Daí a importância desses espaços.

Verifica-se uma distinção entre as praças de bairros e as praças centrais da cidade. As primeiras possuem a função de espaço de lazer local e as centrais combinam diferentes usos, tais como: realização de feiras e eventos culturais, apresentações de teatros, músicas, danças e também são utilizadas para atividades físicas. Durante as

manhãs, as praças são mais utilizadas pelo público infantil, segundo Andrade e Baptista (2015).

Quanto às praças mais frequentadas pelas famílias é a Praça da Liberdade por estar inserida no “Circuito Cultural Praça da Liberdade”, instituído em 2010. Reconhecido como um importante corredor cultural brasileiro, o Circuito Liberdade está abrigado em uma área histórica da cidade, composto por várias instituições, dentre museus, centros de cultura e de formação, que mapeiam diferentes aspectos do universo cultural e artístico. A comunidade utiliza da praça para passeios, atividades de recreação, caminhadas e eventos para toda a comunidade.

No entanto, houve um fenômeno urbano, principalmente entre os anos de 2015 a 2019, levando as crianças e jovens a conhecerem os parques e praças e pontos turísticos da cidade em busca dos “Pokémons”. O jogo de realidade aumentada “Pokémon Go”, da série da Nintendo para “iPhone” e Android se estendeu pelo “mundo real”. A plataforma apresentava os “pokéstops” espalhados pela cidade, pontos de paradas onde os jogadores poderiam coletar itens como “pokébolinhas” que possibilitavam a captura das criaturas, entre outros itens. Os pontos de paradas mapeados por meio do site Mapa Pokémon Go, utilizavam dados do Google Maps (MOURÃO; OLIVEIRA; CASTRO, 2016). Em vários pontos da cidade, jovens, crianças e adultos, usuários da plataforma, circulando na Praça da Liberdade, como por exemplo (Figura 6).

Figura 6 - Uso do aplicativo “Pokémon Go” em BH



Fonte: Mourão, Oliveira e Castro (2016, p. 35).

O Jogo Pokémon está ativo, contudo, durante a pandemia, com as restrições de locomoção para evitar a contaminação do coronavírus, a busca por Pokémons na cidade

ficou restrita. Assim, os jogadores estão envolvidos com outras modalidades do jogo e não se sabe ainda se haverá o mesmo interesse dos jovens.

Quanto aos espaços públicos culturais, alguns possuem estrutura para lazer, mas com atividades temporais, como a esplanada do Mineirão e Museu do Futebol, Mirante Mangabeiras, Palácio das Artes, Museu de história Natural e Jardim Botânico da UFMG, Museu de Ciências Naturais da PUC Minas, Museu Abílio Barreto, Museu do Brinquedo, Museu Giramundo (maior acervo de teatro de bonecos do Brasil), Feiras, Ruas de Lazer, entre outros.

Como espaço de interação social cita-se, inclusive, o projeto Parklets (varandas urbanas), um conceito de ocupação e mobilidade urbana de construção coletiva. São áreas contíguas às calçadas, onde são construídas estruturas a fim de criar espaços de lazer e convívio, em lugar de áreas para estacionamento de carros.

Apesar da maior parte dos parklets serem localizados em áreas comerciais, eles também podem obter sucesso em áreas residenciais. No planejamento dos parklets para a cidade de Belo Horizonte, cita-se a referência histórica como parques portáteis, desde os anos de 1970:

A ideia de ocupar espaços de estacionamento na rua com instalações temporárias e removíveis não é inteiramente nova. Um dos exemplos pioneiros aconteceu nos anos 1970 com instalações da artista estadunidense Bonnie Ora Sherk, batizadas de “Parques Portáteis”. Nos anos 1990, o arquiteto espanhol Santiago Cirugeda propôs “receitas urbanas” que os cidadãos podem seguir e adaptar para promover diretamente pequenas mudanças na cidade (SECRETARIA MUNICIPAL ADJUNTA PLANEJAMENTO URBANO/PBH, 2016, p. 1).

Em Belo Horizonte, os Parklets começaram a ser implantados em 2015. Dos 134 aprovados pela Prefeitura de Belo Horizonte, 66 foram implantados (BRITO, 2021). Contudo, a implantação destas varandas urbanas teve uma retração, devido ao período de pandemia, a partir de 2020.

Nos exemplos da Figura 7, trata-se do Parklet da Rua Marília de Dirceu e Rua Cláudio Manual, que serviram também para banhos de sol da população local, um contato externo do isolamento social, pelo período da pandemia.

Figura 7 – Parklets da Rua Marília de Dirceu e da Rua Cláudio Manuel



Fonte: Cardoso (2016).

Considera-se importante citar o projeto “No Domingo a Rua é Nossa”, uma programação com diversos eventos para atender às crianças e adultos, nas ruas de Belo Horizonte, que esteve ativo até 2019. A partir de julho de 2021, em alguns bairros da cidade, a Prefeitura de Belo Horizonte permitiu o retorno do projeto. Para as brincadeiras, as ruas sem o movimento de trânsito, eram destinadas à prática do lazer: caminhar, correr, brincar, andar de patins e de bicicleta, e tantas outras possibilidades (Figura 8).

Figura 8 – Evento “Domingo a rua é nossa” – BH



Fonte: Prefeitura de Belo Horizonte (2019).

“Ao enfatizarmos as práticas lúdicas das crianças e darmos visibilidade às suas brincadeiras nos espaços urbanos, buscamos mostrar uma parte importante de suas vidas” (CARVALHO, 2008, p. 3). Os brinquedos e brincadeiras elaborados e vivenciados pelas crianças ao longo da história da humanidade são, portanto, uma das fundamentações da cultura. Isso ocorre em à medida que a sociedade entende a infância como categoria geracional sociologicamente instituída e produtora de uma cultura própria. O ambiente urbano deve ser propício para todos.

## Resultados e considerações

Existe uma problemática contemporânea das cidades, ao mesmo tempo em que elas desenvolvem e buscam soluções coletivas, elas geram resultantes que degradam, poluem e dificultam o acesso e uso de ambientes saudáveis para o desenvolvimento da vida humana. Dessa forma, para a execução desse trabalho, foi preciso compreender os conceitos e as análises à cerca das temáticas, bem como: paisagem urbana, espaços e comunidade; a criança e o brincar; o brinquedo e o brincar na cidade.

No estudo sobre a cidade de Belo Horizonte foram identificados usos muito diversos, decorrentes dos próprios contextos de localização. As praças nos bairros são utilizadas para banhos de sol, brincadeiras e descanso e eventuais eventos. Já as centrais desempenham um papel turístico e simbólico nas cidades, mas também cumprem o papel de servir à diversão. Os parques são utilizados por uma multiplicidade de usos que o público (adulto ou infantil), consoante a hora do dia, o dia da semana e os indivíduos que os procuram. Concluiu-se ainda que, em grande parte, utilizam os parques para o lazer em família.

Buscou-se, nesse trabalho, analisar a existência de espaços urbanos na cidade de Belo Horizonte que possibilitem a realização de brincadeiras e a diversão para todos os cidadãos. A pesquisa observou a existência de mudanças nas relações sociais em ambientes da cidade e na cultura local, dos brinquedos, brincadeiras e meios de diversão.

Entende-se a brincadeira com as pipas, como experiência cultural e como um tempo marcado pelas experiências que cruzam diferentes tempos e lugares, passado, presente e futuro. Procura-se explorar a pipa como objeto gerador de uma prática significativa com o objetivo de construir o cotidiano das crianças e as relações desse brinquedo com outros tempos e espaços.

Novos espaços de interação social como os parklets (na região central), atividades de recreação como o aplicativo “Pokémon Go” (principalmente em pontos turísticos) e



o evento dominical “No Domingo a Rua é Nossa” (em bairros da cidade), estão proporcionando mudanças comportamentais no lazer, na diversão e na forma de brincar entre adultos, jovens e crianças na cidade.

A atual realidade não é a mesma em recreação vivenciada por antepassados. Contudo, sempre haverá tempo de transformar o momento em prazer e diversão, adequando os ambientes para uma realidade menos agressiva e inclusiva, por meio dos valores culturais. Os novos equipamentos de lazer, as atividades de recreação e eventos culturais em família, podem possibilitar melhoria na qualidade de vida para os moradores da capital mineira.

## Referências

ANDRADE, L. T. de; BAPTISTA, L. V. Espaços públicos: interações, apropriações e conflitos Sociologia. **Revista da Faculdade de Letras da Universidade do Porto**, v. 29, 2015.

**BELOHORIZONTE.MG.GOV.BR**. Projeto No Domingo a Rua é Nossa. 2016. Disponível em: <<http://www.belo Horizonte.mg.gov.br/evento/2016/01/projeto-no-domingo-rua-e-nossa>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

BRITO, A. Menos da metade dos parklets aprovados foram implantados em BH. **O Tempo**, 20 maio 2021. Disponível em: <<https://www.otempo.com.br/cidades/menos-da-metade-dos-parklets-aprovados-foram-implantados-em-bh-1.2488099>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

CARDOSO, L. Parklets em Belo Horizonte – entenda esse lindo projeto. **LAR Imóveis**, 04 ago. 2016. Disponível em: <<https://larimoveis.com.br/blog/parklets-em-belo-horizonte/>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

CARVALHO, L. D. **Imagens da infância**: brinquedo, brincadeira e cultura. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007.

CARVALHO, L. D. Infância, brincadeira e cultura. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 31, 2008, Caxambu. **Anais...** Recife, 2008. p. 1-21. Disponível em: <<http://31reuniao.anped.org.br/1trabalho/gt07-4926--int.pdf>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

CASTELLS, M. **O Poder da Identidade**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CHATEAU, J. **O jogo a criança**. Tradução de Guido de Almeida. São Paulo: Summus, 1987.

ESTADO DE MINAS GERAIS. **Pokémon Go, o game, torna praça da liberdade cenário perfeito para a caça às divertidas criaturas**. 03 ago. 2016. Disponível em: <[http://www.em.com.br/app/noticia/gerais/2016/08/03/interna\\_gerais,790836/pokemon-go-o-game-torna-praca-da-liberdade-cenario-perfeitom-paara-a.shtml](http://www.em.com.br/app/noticia/gerais/2016/08/03/interna_gerais,790836/pokemon-go-o-game-torna-praca-da-liberdade-cenario-perfeitom-paara-a.shtml)>. Acesso em: 20 dez. 2021.

*Brinquedos e cultura: Aspectos interdisciplinares do brincar*

Brinquedos e brincadeiras no ambiente urbano contemporâneo: atividades criativas e coletivas na cidade de Belo Horizonte  
DOI: 10.23899/9786589284239.7

FARIA FILHO, L. M. O espaço escolar como objeto da história da educação: algumas reflexões. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 24, n. 1, São Paulo, jan./jun. 1998.

**GERENCIA DE PARQUES MUNICIPAIS DE BELO HORIZONTE**. Disponível em:

<<http://portalpbh.pbh.gov.br/pbh/ecp/comunidade.do?app=pbh&mapasite.do>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

HALBWACHS, M. **A Memória Coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.

HUPSEL, R. Adriana Friedmann. **Brincar na linha do tempo**. Mapa do Brincar. 2016. Disponível em:

<<http://mapadobrinca.folha.com.br/mestres/adrianafriedmann/>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

LATOURETTE, B. **A esperança de Pandora**. Bauru/SP: EDUSC, 2001.

LIMA, M. W. de S. A importância da qualidade do espaço na educação das crianças. **Criança**. Brasília, n. 27, 1994.

LIMA, M. W. de S. **A Arquitetura e educação**. São Paulo: Nobel, 1995.

LOPES, K. R.; MENDES, R. P.; FARIA, V. L. B. de. (Orgs.). **Livro de estudo**: Módulo II. Brasília: MEC. Secretaria de Educação Básica. Secretaria de Educação a Distância, 2005.

MAGNANI, J. G. C. De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, São Paulo, v. 17, n. 49, p. 11-29, 2002.

MELLO, S. A. Infância e humanização: algumas considerações na perspectiva histórico cultural. Perspectiva. **Revista do Centro de Educação da Universidade Federal de Santa Catarina**. v. 25, n. 1. jan./jun. 2007.

MELO, C. Novamente Cidade Jardim. **Revista Ecológico**, 2008. Disponível em:

<<http://www.revistaecologico.com.br/materia.php?id=2&secao=14&mat=13>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

MINAYO, M. C. de S. (Org.). **Pesquisa Social**. Teoria, método e criatividade. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORIN, E. **O método 3: o conhecimento do conhecimento**. Porto Alegre: Sulina, 1999.

MOURÃO, N. M.; OLIVEIRA, A. C. C.; CASTRO, F. N. O. Espaços urbanos para todos: em busca de brinquedos e brincadeiras em Belo Horizonte. In: COLÓQUIO IBERO AMERICANO PAISAGEM CULTURAL, PATRIMÔNIO E PROJETO - DESAFIOS E PERSPECTIVAS, 4, 2016, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte, v. 01, 2016. p. 21-38.

MÜLLER, J. M. R.; RIBEIRO, L.; PELEGRINI, P. O brincar das crianças: aproximações às culturas infantis. **Revista Digital** - Buenos Aires, ano 11, n. 104, 2007. Disponível em: <<http://www.pca.uem.br>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

NA PRACINHA. **Brincadeiras**. Disponível em: <<http://www.napracinha.com.br/p/em-casa.html>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

NASCIMENTO, N. B. **A Cidade (Re)Criada pelo Imaginário e Cultura Lúdica das Crianças** – Um Estudo em Sociologia da Infância. Dissertação (Mestrado em Estudos da Criança) – Especialização em Sociologia da Infância/SP. Universidade do Minho, Carapicuíba, out/2009. Disponível em:

<<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/11020/1/tese.pdf>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

OLIVEIRA, A. C. C.; ENGLER, R. de C.; MOURÃO, N. M. Paisagem urbana e os objetos que revelam a cultura e memória: a pipa em Belo Horizonte. In: COLÓQUIO IBERO-AMERICANO - PAISAGEM CULTURAL, PATRIMÔNIO E PROJETO, 4, 2016, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte, UFMG, v. 01, 2016. p. 42-55.

ONU. ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Relatório do Desenvolvimento Humano**. 2015. Disponível em: <[http://www.pnud.org.br/hdr/arquivos/RDHglobais/hdr2015\\_ptBR.pdf](http://www.pnud.org.br/hdr/arquivos/RDHglobais/hdr2015_ptBR.pdf)>. Acesso em: 20 dez. 2021.

PARREIRAS, M. Com parques e clubes restritos, praças de BH são tomadas no Dia das Crianças. **Estado de Minas Gerais**, 12 out. 2020. Disponível em: <[https://www.em.com.br/app/noticia/gerais/2020/10/12/interna\\_gerais,1193900/com-parques-e-clubes-restritos-pracas-de-bh-sao-tomadas-dia-criancas.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/gerais/2020/10/12/interna_gerais,1193900/com-parques-e-clubes-restritos-pracas-de-bh-sao-tomadas-dia-criancas.shtml)>. Acesso em: 20 dez. 2021.

PERROTTI, E. A criança e a produção cultural: apontamentos sobre o lugar da criança na cultura. In: ZILBERMANN, R. **A produção cultural para a criança**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1990. p. 09-27.

POLLAK, M. **Memória e Identidade Social**. Estudos Históricos, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, 1992.

**PREFEITURA DE BELO HORIZONTE**. “BH é da gente” e “no domingo a rua é nossa” não serão realizados no dia 10/11. 07 nov. 2019. Disponível em: <<https://prefeitura.pbh.gov.br/noticias/bh-e-da-gente-e-no-domingo-rua-e-nossa-nao-serao-realizados-no-dia-1011>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

**PREFEITURA DE BELO HORIZONTE**. Disponível em: <<http://portalpbh.pbh.gov.br/pbh/>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

PREFEITURA DE BELO HORIZONTE/FUNDAÇÃO DE PARQUES MUNICIPAIS E ZOOBOTÂNICA. **Parque Municipal Mangabeiras**. Disponível em: <<https://prefeitura.pbh.gov.br/fundacao-de-parques-e-zoobotanica/informacoes/parques/parque-das-mangabeiras>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

SANTOS, A. K.; BICHARA, I. D. Brincadeiras e contextos: Alguns pressupostos para o estudo desta relação. In: PONTES, F. A. R.; MAGALHÃES, C. M. C.; MARTINS, W. L. (Eds.). **Temas pertinentes à construção da Psicologia Contemporânea**. Belém/PA: Editora da Universidade Federal do Pará, 2005.

SANTOS, M. **O Espaço do Cidadão**. São Paulo: Nobel, 1987.

SARMENTO, M. J. **Imaginário e culturas da infância**, 2003. Disponível em: <[http://www.iec.minho.pt/cedic/textos de trabalho](http://www.iec.minho.pt/cedic/textos%20de%20trabalho)>. Acesso em: 20 dez. 2021.

SARMENTO, M. J. Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 26, n. 91, p. 361-378, maio/ago., 2005.

SECRETARIA MUNICIPAL ADJUNTA PLANEJAMENTO URBANO/PBH. **Manual de Varandas urbanas de Belo Horizonte**, 2016. Disponível em: <[https://prefeitura.pbh.gov.br/sites/default/files/estrutura-de-governo/politica-urbana/manual\\_varandas\\_urbanas\\_de\\_bh.pdf](https://prefeitura.pbh.gov.br/sites/default/files/estrutura-de-governo/politica-urbana/manual_varandas_urbanas_de_bh.pdf)>. Acesso em: 20 dez. 2021.

**SOU BH**. Varandas urbanas: 10 parklets para curtir em BH. 09 ago. 2016. Disponível em: <<http://www.soubh.com.br/materias/bem-estar/parklets-bh/>>. Acesso em: 20 dez. 2021.

TRISTÃO, M. B. **O lúdico na prática docente**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

*Brinquedos e cultura: Aspectos interdisciplinares do brincar*

Brinquedos e brincadeiras no ambiente urbano contemporâneo: atividades criativas e coletivas na cidade de Belo Horizonte

DOI: 10.23899/9786589284239.7

WÜRDIG, R. C. **O quebra-cabeça da cultura lúdica**: lugares, parcerias e brincadeiras das crianças: desafios para políticas da infância. 2007. 229f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2007.