

## **O BRINCAR DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES NA GRANDE FLORIANÓPOLIS (SC): INVESTIGAÇÃO SOBRE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS EM DIFERENTES CONTEXTOS**

Maria Clara Schaefer<sup>1</sup>, Alcyane Marinho<sup>2</sup>, Beatriz Freitas da Cunha<sup>3</sup>, Maria Eduarda Tomaz Luiz<sup>4</sup>, Samara Escobar Martins<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Acadêmica do Curso de Bacharelado em Educação Física CEFID - Bolsista PROBIC/UDESC.

<sup>2</sup> Orientadora, Departamento de Educação Física CEFID - alcyane.marinho@hotmail.com.

<sup>3</sup> Mestranda, Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano PPGCMH/UDESC.

<sup>4</sup> Doutoranda, Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano PPGCMH/UDESC.

O brincar pode ser considerado como elemento estruturante da humanidade e meio pelo qual as crianças e os adolescentes participam da produção de cultura e se desenvolvem. Para além disso, as características singulares do próprio brincar podem apresentar diferentes contornos, dependendo de quem brinca, bem como do contexto em que está inserido. Diante deste cenário, este projeto tem como objetivo geral investigar o brincar de crianças e adolescentes, manifestado por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras, em diferentes contextos da Grande Florianópolis (SC). Caracteriza-se como um estudo de campo, descritivo e exploratório, com abordagem e análise qualitativa dos dados. Participaram desta pesquisa crianças e adolescentes de diferentes contextos que aceitaram participar voluntariamente. Foi utilizado diário de campo para o registro das observações participantes, bem como foram realizadas observações e entrevistas semiestruturadas, registradas por meio de um gravador de áudio. Os dados foram organizados com auxílio do *software* N-VIVO, versão 12, e analisados por intermédio da técnica de análise de conteúdo. Foram fruto desta pesquisa três dissertações de mestrado e dois trabalhos de conclusão de curso. A partir destes estudos seis artigos foram construídos e submetidos para periódicos nacionais e internacionais, conforme apresentado na tabela 1.

**Tabela 1.** *Artigos originados do projeto.*

	<b>TÍTULO</b>	<b>REVISTA</b>	<b>DATA</b>
<b>1</b>	Children and the city's streets: playing as a possibility for leisure in different communities in Florianópolis, Southern Brazil	Leisure Studies	12/2021
<b>2</b>	Traditional capoeira street circles in Florianópolis (Southern Brazil): impacts of the covid-19 pandemic	Leisure Studies	12/2021
<b>3</b>	Play of children and adolescents in child and youth care institutions in a city in southern Brazil	Journal of Leisure Research	04/2022
<b>4</b>	A história da capoeira e suas possibilidades lúdicas, brincantes e imaginárias	Revista Brasileira de Estudos do Lazer	06/2022
<b>5</b>	Perceptions of Brazilian physical education teachers about the repercussions of the covid-19 on their	Actualidades Investigativas en	07/2022

	pedagogical practices	Educación	
<b>6</b>	The leisure and play of the participants of traditional capoeira street circles in Florianópolis (South of Brazil)	Leisure Studies	08/2022

Fonte: Autoria própria (2022).

Os objetivos e principais resultados de cada um dos estudos foram: **1.** A investigação visou compreender a configuração do brincar em comunidades vulneráveis de Florianópolis, durante a pandemia de covid-19. Os resultados são apresentados sob forma de narrativas que descrevem a delicadeza de cada observação sobre as crianças que brincam e vivenciam o lazer nas ruas. Brincar nas ruas das comunidades de Florianópolis tem significados que revelam o lazer como manifestação da experimentação criativa de sujeitos com direitos. **2.** A pesquisa investigou os impactos da pandemia da covid-19 nas rodas tradicionais de capoeira em Florianópolis (Sul do Brasil). Ela nos permitiu uma compreensão necessária da capoeira como uma prática contraditória, mas produtiva, contemplando o lazer no momento vivido a partir das necessidades percebidas por grupos específicos, principalmente nas relações de classe, mas também (e a partir delas), étnico-raciais e de gênero. **3.** A investigação identificou a manifestação do brincar de crianças e adolescentes a partir da perspectiva dos profissionais dos referidos locais. Os resultados indicam que o brincar situa-se como ação imprescindível às instituições de acolhimento, servindo como forma de ressignificação de vivências e afirmação da criança e do adolescente enquanto seres dignos de uma infância e uma adolescência plena. **4.** O estudo teve como objetivo refletir sobre as possibilidades históricas da capoeira com o lúdico. Neste ensaio teórico defendemos que os potenciais lúdicos e brincante presentes no jogo de capoeira se constituem não só como uma característica possível, mas fundamental à própria experiência do jogo em sua plenitude. **5.** A pesquisa investigou as percepções de professores de Educação Física de Florianópolis sobre as repercussões da pandemia de covid-19 em suas práticas pedagógicas. Os resultados apontam para dificuldades, facilidades e aprendizados decorrentes das vivências durante a pandemia, sendo identificados aspectos do ensino remoto emergencial, a aplicação de protocolos de segurança nas aulas de educação física e o potencial da educação física para alunos neste contexto e em contextos futuros. **6.** O estudo buscou investigar a manifestação do brincar dos participantes das rodas de rua tradicionais de capoeira em Florianópolis (Sul do Brasil). Os resultados ofereceram uma perspectiva promissora em compreender de forma mais ampla as relações que se estabelecem entre o brincar e o ativismo social, ao refletir sobre a manifestação da roda de capoeira na rua. Estas produções científicas contribuíram, cada uma em seu contexto, para a ampliação da compreensão do brincar de crianças e adolescentes, a partir de percepções que valorizem a sua potencialidade como elemento ímpar para o desenvolvimento do ser humano.

**Palavras-chave:** Lúdico; cultura; lazer.