

# A PEDAGOGIA DA RUA AINDA EXISTE? INVESTIGANDO A CULTURA LÚDICA DE JOGADORES(AS) PROFISSIONAIS DE FUTEBOL NASCIDOS A PARTIR DOS ANOS 2000

*DOES STREET PEDAGOGY STILL EXIST?  
INVESTIGATING THE PLAY CULTURE OF PROFESSIONAL  
FOOTBALL PLAYERS BORN FROM THE 2000S* 

*¿AÚN EXISTE LA PEDAGOGÍA DE LA CALLE? INVESTIGANDO LA  
CULTURA DEL JUEGO DE LOS FUTBOLISTAS PROFESIONALES  
NACIDOS A PARTIR DE LOS AÑOS 2000* 

 <https://doi.org/10.22456/1982-8918.139347>

 **Thomas Guido Fischer\*** <thomasfischer\_@hotmail.com>

 **Gabriel Orenge Sandoval\*** <gabrielorenga@hotmail.com>

 **Luis Felipe Nogueira Silva\*** <luisfelipenogu@gmail.com>

 **Alcides José Scaglia\*** <scaglia@gmail.com>

\* Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Campinas, SP, Brasil.

**Resumo:** No Brasil, a Pedagogia da Rua marcou a infância de muitos jogadores de futebol, caracterizando um processo de aprendizagem da modalidade com base nos jogos/brincadeiras em ambientes informais. Porém, o jogar/brincar na sociedade contemporânea tem sofrido ressignificações, impactando a cultura lúdica de crianças e jovens e suas relações com o esporte e outras práticas corporais. Sendo assim, a partir de uma abordagem qualitativa e entrevistas semi-estruturadas, este estudo teve por objetivo comparar a cultura lúdica de jogadores(as) profissionais de futebol da atual geração com a cultura lúdica de ex-jogadores, de modo a identificar possíveis similaridades e singularidades no processo de aprendizagem do futebol. Os resultados encontrados sugerem que a Pedagogia da Rua permanece viva na cultura lúdica dos(as) atuais jogadores(as) de futebol. Pois, ainda que o local majoritário de prática, aparentemente, tenha se alterado (deixando de ser a rua propriamente dita, e passando a espaços como quadras poliesportivas), o ambiente informal de aprendizagem colaborativa, que caracteriza a Pedagogia da Rua, segue presente nos relatos da atual geração.

**Palavras-chave:** Futebol. Aprendizagem. Cultura lúdica. Pedagogia da Rua.

Recebido em: 27 mar. 2024  
Aprovado em: 12 jun. 2024  
Publicado em: 13 set. 2024



Este é um artigo publicado  
sob a licença *Creative  
Commons* Atribuição 4.0  
Internacional (CC BY 4.0).

## 1 INTRODUÇÃO

Ao longo de muitas décadas, em diferentes regiões do Brasil, crianças e jovens passaram parte de suas infâncias jogando/brincando livremente na rua, símbolo-mor do contexto informal. O futebol, por sua vez, extremamente popular, sempre esteve presente nesses espaços, senão em sua forma institucionalizada – enquanto jogo/esporte – mas como jogo/brincadeira, adaptado e ressignificado segundo as possibilidades e desejos dos brincantes (Freire, 2011; Scaglia, 2011).

A partir disso foi parte da cultura futebolística brasileira forjada, caracterizando o que se pode chamar de Pedagogia da Rua: um processo de “aprendizagem, [...] pautado pelo jogo e suas idiossincrasias, expressa no ato lúdico de jogar e marcada decisivamente pelo ambiente de aprendizagem colaborativa informal” (Scaglia, 2021, p. 13).

Fischer *et al.* (2023) publicaram novas evidências da presença da Pedagogia da Rua na cultura lúdica de ex-jogadores profissionais de futebol, nascidos majoritariamente entre as décadas de 1970 e 1980. Entretanto, é sabido que os modos de viver contemporâneos alteraram-se: o crescimento do espaço urbano, a “marginalização” das ruas, o acesso cada vez maior a jogos eletrônicos (Godoy *et al.*, 2021), a massificação de condomínios e o protagonismo desse local na vida das pessoas (Marandola Jr., 2021) são exemplos de aspectos que podem impactar, significativamente, a construção da cultura lúdica.

Há, portanto, uma influência mútua entre a cultura lúdica – conjunto de brincadeiras e de formas de brincar – e a cultura geral (Brougère, 2002; Scaglia; Fabiani; Godoy, 2020), sendo possível supor, a partir disso, que a Pedagogia da Rua tenha sido impactada pelo modo de vida contemporâneo, ou seja, predominantemente urbano; o que justifica o temor de que os espaços informais de aprendizagem do futebol, tão característicos do Brasil, estejam desaparecendo.

Nesse sentido, o advento da “era digital” e as transformações dos modos de vida em sociedade suscitam, a priori, a noção de que as crianças do presente não brincam com a mesma qualidade que as do passado. Contudo, além dessa afirmativa representar uma espécie de saudosismo – em que os adultos “supervalorizam” a infância pretérita e resistem ao valor das novas possibilidades (Ribeiro, 2017) –, ela vai de encontro às conclusões apresentadas por estudos da cultura lúdica contemporânea. Alguns resultados têm apresentado que, apesar de ocorrerem mudanças nos modos de brincar e nos significados das brincadeiras – como esperado – não se pode dizer que as crianças não brincam e sim que brincam diferente (Fabiani; Scaglia, 2021; Godoy *et al.*, 2021); ainda, apesar do contato com o “mundo virtual” aumentar e possibilitar novas constituições da cultura lúdica (Ribeiro, 2017; Lima; Sartori, 2020; Farias; Wortmann, 2022), a presença dos jogos/brincadeiras tradicionais e “analógicos” parece continuar presente na vida das crianças (Ferreira, 2014; Fabiani, 2016; Zaim-De-Melo; Golin, 2019; Zaim-De-Melo *et al.*, 2023).

De todo modo, não é possível negar a realidade contemporânea e os aspectos que as caracterizam; é explícita a necessidade de investigação rigorosa à temática,

de modo a gerar evidências e reflexões acerca da formação dos(as) atuais futebolistas brasileiros(as). Sendo assim, através de uma abordagem metodológica qualitativa e uso de entrevistas semi-estruturadas, este estudo teve por objetivo comparar a cultura lúdica de jogadores(as) profissionais de futebol ativos – nascidos após os anos 2000 – com a cultura lúdica de ex-jogadores (Fischer *et al.*, 2023) de maneira a identificar possíveis singularidades e similaridades no processo de aprendizagem do futebol e, ao fim, ser capaz de apontar respostas à poética e simbólica pergunta: estaria morta – ou em processo de falência – a Pedagogia da Rua?

## 2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa caracterizou-se como qualitativa, do tipo descritivo-exploratória, transcendendo a pura descrição de fatos e fenômenos de determinada realidade (Triviños, 1987). Houve uma preocupação de investigar o problema e familiarizar-se com ele, a fim de torná-lo mais explícito (Gil, 2007). Depois da assinatura, por parte de todos(as) os(as) participantes, do TCLE (aprovado em 03 de fevereiro de 2023, pelo parecer nº 5.875.692, e CAAE: 49217721.20000.5404 no Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), iniciou-se a coleta de dados. Foram realizadas entrevistas semi-estruturadas (Manzini, 2012) com 5 jogadores profissionais de futebol (3 homens e 2 mulheres) atuantes em nível de competição estadual e nacional, nascidos após os anos 2000; 3 (três) participantes são oriundos da região Sudeste do país, 1 (um) da região Centro-oeste e 1 (um) da região Norte. A média de idade dos entrevistados, no momento da entrevista, era de, aproximadamente, 22 anos (21,8).

Vislumbrou-se, através da História Oral – aplicada, segundo Alberti (2005), quando se deseja o testemunho de acontecimentos –, ouvir relatos sobre a infância e a cultura lúdica dos(as) jogadores(as). Silveira (2007, p. 42) ressalta que “as narrativas orais são narrativas de memória”, o que implica em atentar-se sobre o “que tais memórias representam para o entrevistado e como elas estão sendo (re)construídas e externalizadas no momento da entrevista”. Se por um lado essas lembranças não podem “sacramentar certezas”, de outro, podem “diminuir o campo das dúvidas”, uma vez que se esforçam “em propor uma inteligibilidade; em compreender a forma como o passado chega até o presente.” Portanto, ao relembrar, o sujeito não simplesmente retoma o que já foi vivido, mas engendra o acontecido a novos significados, de modo que rememorar é um ato não só de revisitar o passado como também de (re)construir sentidos no presente. Nesse sentido, a afetividade se mostra um traço fundamental, pois as ações mnemônicas carregam uma carga emocional, de maneira que o indivíduo tende a lembrar daquilo que o marcou afetivamente (Carneiro, 2015); isso é, o que foi vivido de forma intensa, aquilo que o tocou é que tem espaço na rememoração. O sujeito recorda não exatamente do que passou, mas do que o passou; em suma, do que experienciou (Larrosa, 2002). Sendo assim, os entrevistados relataram uma história de vida pessoal e configurada em um tempo e espaço específico, evocando suas subjetividades; contudo, isso não diminui a importância da memória, somente dá a ela um significado próprio (Damásio, 2000), que condiz com a abordagem qualitativa deste estudo.

Quadro 1 – Caracterização da amostra

| Entrevistados(as) | Ano de nascimento | Nível de atuação    |
|-------------------|-------------------|---------------------|
| Entrevistada 1    | 2002              | 1ª Divisão Nacional |
| Entrevistada 2    | 2000              | 1ª Divisão Estadual |
| Entrevistado 3    | 2000              | 2ª Divisão Nacional |
| Entrevistado 4    | 2002              | 1ª Divisão Nacional |
| Entrevistado 5    | 2002              | 2ª Divisão Estadual |

Fonte: elaborada pelos autores

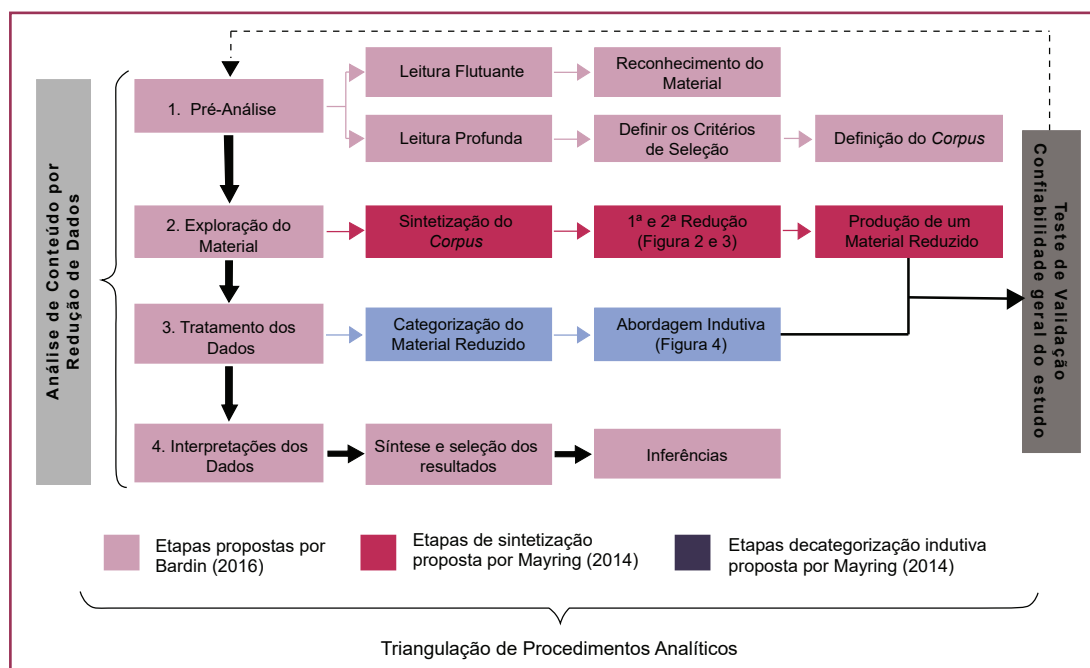
O roteiro de perguntas foi o mesmo utilizado pelos autores em pesquisa anterior, com ex-jogadores de futebol nascidos, majoritariamente, entre a década de 1970 e 1980 (Fischer *et al.*, 2023). A utilização de tal roteiro se justifica na medida em que as duas pesquisas (a anterior e a presente) possuem o mesmo interesse: a constituição da cultura lúdica e os primeiros contatos dos entrevistados com a prática do futebol; além de que, para ser possível uma comparação justa entre as duas gerações, foi necessária, obviamente, a utilização de um roteiro idêntico. Sendo assim, seis questões foram utilizadas: (1) Do que você brincava?; (2) Como eram as brincadeiras/quais eram as regras?; (3) Quais locais você brincava/como eram esses locais?; (4) Com quem você brincava?; (5) Em que momento surgiu o futebol para você?; (6) Como você aprendeu a jogar futebol?

As entrevistas foram realizadas e gravadas pela plataforma Google Meet e posteriormente transcritas e enviadas para cada um dos entrevistados, de modo que pudessem atestar a veracidade dos dados e confirmar o uso na pesquisa. Para analisar os relatos foi utilizado o método da análise de conteúdo por redução de dados (Leonardo; Krahenbühl; Scaglia, 2023), que se caracteriza pela complementaridade entre os métodos da análise de conteúdo (BARDIN, 2015) e da análise qualitativa de conteúdo (Mayring, 2014), de modo a superar os limites e aproveitar as forças de cada proposta. Desse modo, seguiu-se uma sequência de quatro grandes passos: pré-análise; exploração do material; tratamento dos dados; interpretação.

A pré-análise caracterizou-se por uma leitura flutuante, com o objetivo de adquirir noções básicas dos dados, formando uma espécie de “visão panorâmica” dos relatos. Na etapa de exploração do material, foram feitas duas reduções do texto original: a primeira composta pelos excertos considerados mais importantes – ainda de forma literal; a segunda, caracterizada por uma paráfrase do excerto, mantendo as palavras mais significativas.

A fase de tratamento foi realizada por meio de uma categorização dos trechos, numa abordagem indutiva. Cada excerto foi classificado a partir do tema central que evocava e agrupado com outros excertos de mesma natureza. Tal procedimento foi realizado pelo primeiro autor e apresentado aos demais autores que, ao fazerem suas próprias leituras da classificação, puderam validar o processo. Disso, emergiram três categorias centrais – apresentadas adiante – sobre as quais procedeu-se a última fase da análise, correspondente à interpretação dos dados. A partir da literatura disponível e do marco teórico estabelecido, foram realizadas as discussões.

**Figura 1** - Triangulação de procedimentos analíticos empregados para a análise de conteúdo: análise de conteúdo por redução de dados.



Fonte: Leonardo; Krahenbühl; Scaglia (2023)

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado, encontramos três categorias que emergiram dos relatos dos(as) entrevistados(as), cada uma evocando um tema pertinente para discussão. São elas: (1) Jogos/Brincadeiras que jogavam: relatos dos jogos e brincadeiras realizadas durante a infância; (2) Locais que brincavam: relatos acerca dos lugares em que realizavam os jogos/brincadeiras; (3) Com quem brincavam: relatos acerca das pessoas com quem realizavam jogos/brincadeiras. A seguir, tem-se cada categoria, com seus respectivos excertos, apresentada e discutida.

#### 3.1 JOGOS E BRINCADEIRAS QUE JOGAVAM

A primeira categoria emergente refere-se aos **Jogos e Brincadeiras que jogavam**. É possível identificar, através dela, quais jogos/brincadeiras e formas de brincar que compunham a cultura lúdica dos(as) atletas. São citadas diversas atividades, tais como: pique-bandeira, polícia e ladrão, brincar de boneca, taco/massa franca, soltar pipa, esconde-esconde, queimada, mamãe da rua, andar de *bike*, peteca, ir na piscina, brincar de vôlei e basquete, etc.

É possível, também, perceber nos relatos, o protagonismo ocupado pela bola na cultura lúdica de cada um(a). Os(as) jogadores(as) expressam o gosto por brincar de bola, mencionando o contato com ela desde muito pequenos.

O que eu mais brincava, e o que eu lembro no caso, é jogar futebol, sempre estava com uma bola, desde pequenininha. (E.1)

Eu brincava muito de brincadeiras de menino, não é? E as pessoas incluíam isso como muita brincadeira de menino que era jogar futebol [...]. (E.2)

Sempre foi o futebol mesmo, sempre foi bola. No máximo um joguinho de queimada ali que era da escola, mas sempre futebol, desde pequenininho. (E.3)

Com a bola, são citados a realização de vários jogos/brincadeiras de bola com os pés: “ping-pong” com a parede da garagem, tentém (semelhante aos 3 toques), chute ao gol e chute ao alvo, embaixadinha com frutas e bolinha de tênis, travinha, passou-levou, 3x3, rebatida, gol de cabeça, bobinho, altinha, 5x5, etc.

Esses resultados apontam para uma enorme similaridade entre a cultura lúdica dos(as) jogadores(as) entrevistados(as) e a de outras gerações de atletas (Fischer *et al.*, 2023), ambas marcadas pela vivência de jogos tradicionais e pelo protagonismo da bola e dos jogos/brincadeiras de bola com os pés (Scaglia, 1999; Kroger; Roth, 2002; Pires, 2009; Scaglia, 2011; Cândido, 2012). Isso evidencia que, diferentemente do que algumas hipóteses costumam supor, ainda que as infâncias investigadas – dos(as) jogadores(as) atuais e de ex-jogadores(as) – tenham sido vividas em épocas distintas, com características sociais singulares, não é possível afirmar que a atual geração de atletas não vivenciou jogos tradicionais ou não brincou de bola quando criança; pelo contrário, como dito, a cultura lúdica dos(as) participantes(as) é justamente composta desses elementos.

Isso corrobora com alguns achados da literatura acerca da constituição da cultura lúdica contemporânea, afirmando que os jogos tradicionais seguem presentes na vida das crianças, mesmo que possam, em alguns momentos, assumir traços particulares aos modos de vida atuais (Ferreira, 2014; Fabiani, 2016; Zaim-De-Melo; Golin, 2019; Zaim-De-Melo *et al.*, 2023). Inclusive, vale notar que não houve qualquer menção por parte dos(as) entrevistados(as) a jogos digitais, como *videogames*, por exemplo; o que não significa exatamente que eles(as) não os tenham jogado mas sim que eles não parecem ocupar um papel tão crucial em suas culturas lúdicas, como algumas hipóteses comuns supõem.

### 3.2 LOCAIS QUE BRINCAVAM

A categoria que trata dos **Locais que brincavam** evidencia os espaços onde os jogos/brincadeiras ocorriam. Os resultados mostram que as brincadeiras eram realizadas em diferentes lugares:

Então, com bola era garagem, era na garagem. (E.1).

Era na rua de casa, e ia bastante gente, ou na rua de trás, na rua do lado, e juntava todo mundo e ficava a tarde toda jogando taco. (E.1).

Em frente da minha casa, seria no pátio da minha casa. (E.2).

Antes de começar os treinos ou quando acabavam os treinos, nós ficávamos lá (na escolinha), nós pedíamos [...] “ô Cadinho (professor), deixa a bola aí pra nós brincarmos”, aí nós brincávamos. (E.3).

Na rua de casa, no Caíque, que era minha escola, só que tipo eu brincava quando era tempo de aula e depois eu ia pra escola também, porque brincava lá, tinha quadra, tinha um espaço lá e outro lugar no Dame, a outra quadra. (E.4).

Meu pai era zelador de condomínio, certo? Então eu sempre tive uma área muito grande para poder brincar. Lá tinha campo de futebol, tinha parque

de diversão. [...] Praia, na rua, na escola, na quadra, qualquer lugar que dava eu tava jogando... dentro de casa. (E.5)

É plausível admitir, com base nos relatos, que existem, ao mesmo tempo, aspectos singulares e similares a serem destacados no que tange aos locais das brincadeiras. Ao compararmos tais achados com a realidade de outras gerações, nota-se que a frequente menção às quadras poliesportivas – presentes nos condomínios, escolas e escolas de futebol –, bem como a tímida<sup>1</sup> presença da rua enquanto espaço de brincadeira, caracterizam uma singularidade na cultura lúdica dos(as) jogadores(as) atuais; acenando para o impacto das mudanças existentes no modo de vida contemporâneo (Godoy *et al.*, 2021) nos locais destinados às brincadeiras. Isto é, enquanto outras gerações brincavam frequentemente na rua e em campinhos improvisados (Fischer *et al.*, 2023), os(as) jogadores(as) atuais parecem ter nas quadras um local mais comum para a realização de seus jogos, ainda que não tenham abandonado a rua por completo.

Por outro lado, independentemente do local, há um aspecto similar em ambas as realidades: a criação de um ambiente de jogo, transformando o espaço disponível num ambiente informal de aprendizagem. Pois não importa se o lugar é um campo destinado à prática, com as linhas de jogo traçadas e as balizas específicas da modalidade ou se é o espaço de rua entre as calçadas, em que os chinelos disponíveis formam o alvo a ser atingido; o que importa é que o desejo de jogar faz com que aquele espaço seja apropriado e ressignificado pelas crianças que jogam. Portanto, o ambiente de jogo criado no condomínio é o mesmo da rua, que é o mesmo do pátio de casa ou da quadra na escola; nisso, ambas as realidades são similares.

Sendo assim, tais resultados escancaram que a *Rua*, à qual a Pedagogia da Rua se refere, não se trata do espaço físico existente entre as calçadas mas sim do ambiente informal de aprendizagem, que é passível de estabelecer-se em qualquer local a partir de um ambiente de jogo, criado e mantido pelo desejo de jogar, oriundo de quem joga (Scaglia, 2021).

Sob um viés quantitativo, Ford *et al.*, 2012 investigaram o tempo de prática do futebol, destinados por jovens futebolistas (atuantes em seleções nacionais sub-17) em cada ambiente de aprendizagem. Foi constatado que os jogadores brasileiros, até os 11 anos de idade, possuíam muito mais tempo de prática em ambientes informais do que futebolistas de outras nações, corroborando com os resultados supracitados, que apontam para a continuidade do protagonismo destes ambientes na cultura lúdica dos(as) jogadores(as).

### 3.3 COM QUE BRINCAVAM

Por último, a categoria “**Com quem brincavam**” diz respeito às companhias existentes para a realização das brincadeiras, bem como as relações firmadas entre os brincantes. É possível notar, como nos trechos a seguir, que os jogos eram realizados frequentemente a partir da interação com vizinhos e amigos da escola.

<sup>1</sup> Essa “timidez” se refere ao fato de que, na geração anterior, a rua - enquanto espaço literal - foi o local principal de brincadeira, aparecendo em todos os relatos (Fischer *et al.*, 2023). Porém, o mesmo não pode ser dito para os(as) jogadores(as) atuais, em que as quadras poliesportivas ocuparam este protagonismo.

Era na rua de casa, e ia bastante gente, ou na rua de trás, na rua do lado, e juntava todo mundo e ficava a tarde toda jogando taco. (E.1).

Eu brincava mesmo com os meninos que foi do meu ano, vamos dizer assim, às vezes, tinha um ou dois mais velhos, mas fora isso a gente cresceu creio que quase todo mundo junto ali. (E.2)

O “da hora” é que era sempre o mesmo pessoal praticamente, o mesmo pessoal que era na rua, era na escola, porque morava na mesma rua, estudava na mesma escola, e a maioria tinham a mesma idade, aí era a mesma escola, aí se enfrentava na inter classe, jogava junto no inter escolar, alguns iam pra escolinha juntos, sempre foi o mesmo ciclo de amizade também, sabe?. (E.3).

Na rua de casa lá tinham uns dez moleques, todos com a mesma faixa de idade, e a gente brincava lá. [...] eu conheci eles quando eu mudei lá pra rua mesmo [...], aí fui crescendo junto com eles ali, fui conhecendo, conheço eles da rua mesmo, onde eu morava, da vizinhança. (E.4)

Nota-se o estabelecimento de Pequenas Sociedades Lúdicas, isto é, a existência de uma gama de relações entre os brincantes, constituindo uma identidade para o grupo e definindo papéis para cada membro, muitas vezes, com base na própria habilidade para jogar. As crianças, guiadas por um interesse comum - o prosseguimento do jogo - “brincam entre elas, aprendem entre elas, definem papéis, firmam identidades, definem prioridades, desenvolvem habilidades [...]” sem necessitar das orientações de adultos (Freire, 2022). Tais relações constituem um aspecto fundamental da Pedagogia da *Rua*, pois o afeto existente entre os integrantes e a sensação de pertencimento ao grupo são fatores que alimentam a realização dos jogos/brincadeiras e, por vezes, sustentam o processo de aprendizagem colaborativa (Freire, 2022). Neste sentido, o processo vivido pelos(as) jogadores(as) atuais é bastante similar aos atletas de outras épocas (Fischer *et al.*, 2023) pois em ambas as gerações se constata a existência das Pequenas Sociedades Lúdicas, constituídas, em sua maioria, por crianças vizinhas e colegas da escola.

Por outro lado, há um aspecto singular a ser destacado, que diz respeito aos episódios de brincadeiras solitárias:

No pátio da minha casa era eu, às vezes era eu sozinha, ou quando não, era eu e mais um primo meu que ele era praticamente um irmão meu. (E.2).

No quintal de casa, acho que uns quatro ou cinco anos, só ficava chutando a bola na parede na verdade não é? Mas já se divertia para “caramba”. (E.3).

Eu praticamente passava a maior parte do tempo chutando bola sozinho. (E.5).

Parece haver, nos relatos dos(as) jogadores(as) atuais, um maior tempo constituído do jogar solitário, em que a criança brinca consigo mesma, sem a presença de outra companhia. Corroborando com pesquisas recentes, que constataram a presença do brincar solitário na cultura lúdica contemporânea (Godoy *et al.*, 2021; Fabiani *et al.*, 2021).

Contudo, este jogo sozinho não deixa de ser prazeroso, educativo e complexo (Martins, 2020); o jogador realiza-se, ainda que só. A fala do Entrevistado 5 evidencia

isso e demonstra que, conforme Freire, 2002, p. 115, “jogo é tudo aquilo que a minha percepção disser que é jogo.”

Ah, normalmente eu imaginava um mundo na minha cabeça, que eu tava disputando um campeonato, que eu tava jogando sozinho, aí pegava as coisas que tinha no condomínio, tipo, tinha banco na pracinha do condomínio, aí colocava o banco lá no campo e ficava fingindo que era barreira, ficava driblando, ficava fazendo essas coisas. (E.5)

A razão para que a brincadeira solitária se mostre mais frequente nesta geração pode estar também associada às mudanças no modo de viver contemporâneo, em que, por exemplo, a constituição das famílias tende a ser menos numerosa, ou ainda, em que a “marginalização” das ruas pode fazer com que os pais, por vezes, não permitam que seus filhos brinquem fora de casa – como, inclusive, relatou a Entrevistada 2. Conforme observado por Marandola Jr. (2021), a massificação de condomínios induz a uma relação casa-região mais distante, ou seja, os muros passam a impressão de um distanciamento da casa com o restante da cidade, por estarem, muitas vezes, territorialmente distantes do centro, assim como do restante da família, tornando longínquas as redes de proteção. Dessa forma, o jogar sozinho sofre influência de uma questão urbana: a casa – ou os limites do condomínio – ganham uma dimensão de proteção que não se encontra em outros lugares, fazendo com que jogar ali seja muito mais sedutor do que em outros espaços.

Por fim, no intuito de deixar os resultados ainda mais claros, a partir da interpretação feita dos relatos, elaborou-se o Quadro 2, contendo um resumo do que foi apresentado. Esse quadro esquematiza, a partir das três categorias discutidas, os aspectos singulares que se destacaram na cultura lúdica de cada geração de futebolistas [a atual e a de ex-jogadores (entrevistados em pesquisa anterior (Fischer *et al.*, 2023), bem como os aspectos considerados similares entre as gerações, isto é, características da cultura lúdica que se mostraram presentes nos dois públicos.

**Quadro 2** - Resumo dos resultados

| Resumo dos Resultados                |                                                              |                                                  |                                                                                                     |
|--------------------------------------|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Categoria/<br>Tema                   | Singularidades dos<br>jogadores(as) atuais                   | Singularidades dos ex-<br>jogadores              | Similaridades entre os<br>jogadores(as) e ex-<br>jogadores                                          |
| Jogos/<br>brincadeiras<br>que faziam | -                                                            | -                                                | Possuem uma cultura lúdica protagonizada pela bola e pelos jogos/ brincadeiras de bola com os pés;  |
| Locais que<br>brincavam              | Protagonismo de quadras poliesportivas e de lugares em casa; | Protagonismo da rua e de campinhos improvisados; | Se apropriam e ressignificam os locais disponíveis, criando ambientes informais de aprendizagem;    |
| Com quem<br>brincavam                | Emergência do jogo solitário;                                | -                                                | Estabelecem Pequenas Sociedades Lúdicas, composta majoritariamente por vizinhos e amigos da escola; |

Fonte: Elaborada pelos autores

## 4 CONCLUSÃO

Conclui-se, a partir do que foi observado, que os(as) jogadores(as) atuais possuíam, em suas infâncias, uma cultura lúdica protagonizada pela bola e pelos jogos/brincadeiras de bola com os pés, co-construída em ambientes informais de aprendizagem e partilhada em pequenas sociedades lúdicas, constituídas em função do jogo. Isso demonstra que o processo de aprendizagem do futebol de tais indivíduos é bastante similar ao de jogadores de outras gerações, que apresentam essas mesmas características em suas culturas lúdicas (Fischer *et al.*, 2023).

Constatam-se, ainda, algumas singularidades na atual geração de atletas, evidenciadas no protagonismo das quadras poliesportivas e de espaços dentro de casa, enquanto locais de brincadeiras; além da emergência do jogo solitário enquanto uma forma de brincar frequente.

De todo modo, conclui-se que a Pedagogia da Rua não deixou de existir, afinal, ainda que os jogos/brincadeiras ganhem novos significados, os locais de prática mudem ou os brincantes variem, o desejo de jogar, por parte dos(as) jogadores(as), permanece construindo um ambiente de jogo e estabelecendo ambientes informais de aprendizagem colaborativa, que são, em última instância, a verdadeira expressão da *Rua*.

A *Rua* não morreu  
Morto, talvez o espaço entre as calçadas  
Mas a *Rua* sobrevive  
Creio, seja imortal  
Seria suicídio matá-la

Ela vive em cada um que deseje vivê-la  
E ainda que sequestrem os desejos do mundo, ela não perece  
Escapa e aparece, nos lugares mais diversos;  
múltiplas formas

Viva a *Rua*! Viva, a *Rua*.  
Thomas Fisher

## 5 ALGUMAS IMPLICAÇÕES PRÁTICAS

Para aqueles que trabalham com o ensino do futebol, é evidente a necessidade de valorização dos ambientes informais de aprendizagem, não apenas no sentido de fomentá-los, mas de perceber neles o que há de melhor para uma aula formal: a criação de um ambiente de jogo. Nesse sentido, recomenda-se a leitura do artigo “Pedagogia do Jogo” (Scaglia, 2017).

Além disso, a possibilidade de formação de Pequenas Sociedades Lúdicas em torno do jogo aponta para a necessidade de valorizarem-se os vínculos entre os jogadores (e os seus com o(a) professor(a) de futebol), atribuindo-lhes papéis

e responsabilidades, colaborando na sensação de pertencimento e proporcionando maior interesse pelo esporte.

Ademais, não parece haver motivos para desespero quanto ao desaparecimento da Pedagogia da Rua nas novas gerações; ao invés disso, sugere-se a observação das diferentes possibilidades em que ela pode se apresentar. A *Rua*, enquanto espaço informal de aprendizagem, deve ser fomentada; ao mesmo tempo, pode manifestar-se nas aulas formais de futebol, por meio de suas características.

## 6 LIMITAÇÕES DO ESTUDO

O presente estudo entrevistou sujeitos de 3 (três) regiões do Brasil, sendo a maioria da região Sudeste, tornando necessário que investigações envolvendo as 5 (cinco) regiões do Brasil sejam feitas. Outra questão pouco enfocada neste estudo e que pode ser tema de pesquisa futuras é a influência da condição econômica na constituição da cultura lúdica. Além disso, pesquisas de natureza quantitativa são importantes, abrangendo uma amostra maior e estatisticamente significativa da sociedade, mitigando as lacunas deixadas nesse quesito através de uma abordagem qualitativa. Por exemplo, é possível investigar se o tempo dedicado pelos(as) jogadores(as) atuais à *Rua* é o mesmo de outras gerações.

## REFERÊNCIAS

- ALBERTI, Verena. Histórias dentro da História. In: PINSKY, Carla B. (org.). **Fontes históricas**. São Paulo: Contexto, 2005.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2015
- BROUGÉRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.
- CÂNDIDO, Filipe Manuel Nunes. **As pegadas de um jogador de futebol**. Exploração do conhecimento da prática: Estudo de caso sobre a vivência de um jogador de futebol. 205 p. Dissertação (Mestrado em treino em alto rendimento esportivo) - Universidade do Porto, Porto, 2012.
- CARNEIRO, Kleber Tüxen. **Por uma memória do jogo**: a presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários. 2015. Tese (Doutorado em Educação Escolar) - UNESP, Araraquara, 2015.
- DAMÁSIO, António. **O mistério da consciência**: do corpo e das emoções ao conhecimento de si. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- FABIANI, Débora Jaqueline. **O jogo no horário livre**: a Educação Física na educação não formal. 2016. 177 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016.
- FABIANI, Débora Jaqueline; SCAGLIA, Alcides José. Aprendizagens da/na cultura lúdica: possibilidades e potencialidades do jogo nos contextos informais. **Brazilian Journal of Policy and Development**, v. 3, n. 3, p. 79-95, 8 nov. 2021.

FABIANI, Débora Jaqueline *et al.* Brincar na pandemia: implicações para a Educação Física a partir do inventário da cultura lúdica. **Educación Física y Ciencia**, v. 23, n. 4, 2021. DOI: <https://doi.org/10.24215/23142561e197>

FARIAS, Michelle Chagas de; WORTMANN, Maria Lúcia Castagna. O brinquedo e o brincar da era digital. **Educação**, v. 47, n. 1, p. 1–22, 2022. DOI: <https://doi.org/10.5902/1984644452854>

FERREIRA, Marlucci Guthiá. **A cultura lúdica das crianças contemporâneas na 'sociedade multitela'**: o que revelam as 'vozes' de meninos e meninas de uma instituição de educação infantil. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2014.

FISCHER, Thomas Guido *et al.* Como se aprende futebol: evidências da Pedagogia da Rua na história de vida de ex-jogadores profissionais. **Corpoconsciência**, v. 27, jan./dez. 2023. DOI: <https://doi.org/10.51283/rc.27.e15301>

FORD, Paul R. *et al.* The developmental activities of elite soccer players aged under 16 years from Brazil, England, France, Ghana, Mexico, Portugal and Sweden. **Journal of Sports Sciences**, v. 30, n. 15, p. 1653–1663, 2012. DOI: <https://doi.org/10.1080/02640414.2012.701762>

FREIRE, João Batista. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

FREIRE, João Batista. **O jogo na escola: introdução à pedagogia da rua**. Campinas: Autores Associados, 2022.

FREIRE, João Batista. **Pedagogia do futebol**. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2011.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GODOY, Luis Bruno de *et al.* Reflexões sobre o brincar na sociedade contemporânea. **Revista Lúdicamente**, v. 10, n. 20, 2021.

KROGER, Christian; ROTH, Klaus. **Escola da bola: um abc para iniciantes nos jogos esportivos**. São Paulo: Phorte, 2002.

LARROSA, Jorge. **Notas sobre a experiência e o saber da experiência**. 2002.

LEONARDO, Lucas; KRAHENBÜHL, Tathiane; SCAGLIA, Alcides José. Validação e confiabilidade metodológica na pesquisa qualitativa: aplicações a um estudo em pedagogia do esporte. **Motrivivência**, vol. 35, núm. 66, 2023. DOI: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2023.e94050>

LIMA, Laura Waldomiro; SARTORI, Cássia Maria Tasca Duarte. O novo brincar e os jogos eletrônicos: impactos positivos e negativos. **Cadernos de Psicologia**, v. 2, n. 4, p. 482- 508, jul./dez. 2020. Disponível em: <https://seer.uniacademia.edu.br/index.php/cadernospsicologia/article/view/2851>. Acesso em: 10 jan. 2023.

MANZINI, Eduardo José. Uso da entrevista em dissertações e teses produzidas em um programa de pós-graduação em educação. **Revista Percursos**, v. 4, n. 2, 2012. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Percursos/about>. Acesso em 10 jan. 2023.

MARANDOLA JR, Eduardo. **Fenomenologia do ser-situado: crônicas de um verão tropical urbano**. São Paulo: Editora Unesp, 2021. p. 154.

MARTINS, Hudson. **Sobre o complexo entre uma parede e a bola**. São Paulo: Universidade do Futebol, 2020. Disponível em: <https://universidadedofutebol.com.br/2020/03/25/sobre-o-complexo-entre-uma-parede-e-bola/>. Acesso em: 10 jan. 2023.

MAYRING, Phillip. **Qualitative content analysis**: theoretical foundation, basic procedures and software solution. Klagensfurt: Institute of Psychology and Center for Evaluation and Research, 2014.

PIRES, Bruno. **A importância do futebol de rua na formação de jogadores de futebol de excelência**. 84p. Monografia (Licenciatura em Desporto e Educação Física) - Universidade do Porto, Porto-Portugal, 2009.

RIBEIRO, Marcelo Silva de Souza. Cultura lúdica digital: novas infâncias.

**Aprender** - Caderno De Filosofia E Psicologia Da Educação, v. 2, n. 15, 2017. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/2450>. Acesso em: 10 jan. 2023.

SCAGLIA, Alcides José. **O futebol e as brincadeiras de bola**: a família dos jogos de bola com os pés. São Paulo: Phorte, 2011.

SCAGLIA, Alcides José. **O futebol que se aprende e o futebol que se ensina**. 1999. 242 p. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas/SP, 1999.

SCAGLIA, Alcides José. Pedagogia do jogo: o processo organizacional dos jogos esportivos coletivos enquanto modelo metodológico para o ensino. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, v. 17, n. S1A, p. 27–38, 2017. DOI: <https://doi.org/10.5628/rpcd.17.S1A.27>

SCAGLIA, Alcides José. **Pedagogia, futebol... e rua**. Goiânia: Talu, 2021.

SCAGLIA, Alcides José. FABIANI, Débora Jaqueline; GODOY, Luis Bruno de. Dos jogos tradicionais às técnicas corporais: um estudo a partir das relações entre jogo e cultura lúdica. **Corpoconsciência**, v. 24, n. 2, p. 187-207, mai./ago., 2020. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/10780>. Acesso em: 10 jan. 2023.

SILVEIRA, Éder da Silva. História Oral e memória: pensando um perfil de historiador etnográfico. **Métis**: história e cultura, v. 6, n. 12, p. 35-44, 2007.

TRIVIÑOS, Augusto Nibaldo Silva **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

ZAIM-DE-MELO, Ricardo *et al.* Aprendi jogar bolita com meu irmão!": Saberes e vivências de crianças do ensino fundamental acerca de brincadeiras tradicionais brasileiras. **Retos**, vol. 49, p. 775-781, 2023. DOI: <https://doi.org/10.47197/retos.v49.98941>

ZAIM-DE-MELO, Ricardo; GOLIN, Carlo Henrique. Entre o tradicional e o eletrônico: os jogos e brincadeiras de estudantes em Corumbá-MS. In: LINHARES, Wendell Luiz (org.). **Ciências do esporte e educação física**: uma nova agenda para a emancipação. Ponta Grossa: Atena, 2019. DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.6621902098>

**Abstract:** Street Pedagogy marked the childhood of many Brazilian football players, featuring a process of learning the sport based on games/play in informal environments. However, playing in contemporary society has undergone new meanings, impacting the playful culture of children and young people and their relationships with sport and other bodily practices. Therefore, based on a qualitative approach and semi-structured interviews, this study aimed to compare the playful culture of the current generation of professional football players with the playful culture of former players, in order to identify possible similarities and singularities in the football learning process. The results suggest that Street Pedagogy remains alive in the recreational culture of current football players: even though the most common place of practice has apparently changed (no longer being the street itself, and moving to spaces such as multi-sports courts), the informal environment of collaborative learning, which characterizes Street Pedagogy, is still present in reports from the current generation.

**Keywords:** Football. Learning. Playful culture. Street Pedagogy.

**Resumen:** En Brasil, la Pedagogía de la Calle marcó la infancia de muchos futbolistas, caracterizando un proceso de aprendizaje del deporte, basado en juegos en ambientes informales. Sin embargo, el juego en la sociedad contemporánea ha experimentado nuevos significados, impactando la cultura lúdica de niños y jóvenes y sus relaciones con el deporte y otras prácticas corporales. Por lo tanto, a partir de un enfoque cualitativo, mediante entrevistas semiestructuradas, este estudio tuvo como objetivo comparar la cultura lúdica de los futbolistas profesionales de la actual generación con la cultura lúdica de los ex jugadores, con el fin de identificar posibles similitudes y singularidades en el proceso de aprendizaje del fútbol. Los resultados encontrados sugieren que la Pedagogía de Calle sigue viva en la cultura lúdica de los futbolistas actuales. Porque, si bien el lugar mayoritario de práctica aparentemente ha cambiado (ya no es la propia calle, y pasa a espacios como canchas polideportivas), el ambiente informal de aprendizaje colaborativo, que caracteriza a la Pedagogía de Calle, sigue presente en los relatos de la generación actual.

**Palabras clave:** Fútbol. Aprendiendo. Cultura lúdica. Pedagogía de calle.

## LICENÇA DE USO

Este é um artigo publicado em acesso aberto (*Open Access*) sob a licença *Creative Commons* Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0), que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, desde que o trabalho original seja corretamente citado. Mais informações em: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

## CONFLITO DE INTERESSES

Os autores declararam que não existe nenhum conflito de interesses neste trabalho.

## CONTRIBUIÇÕES AUTORAIS

**Thomas Guido Fischer:** Conceitualização; Investigação; Redação – rascunho original.

**Gabriel Orega Sandoval:** Conceitualização; Redação – revisão e edição.

**Luis Felipe Nogueira Silva:** Conceitualização; Redação – revisão e edição.

**Alcides José Scaglia:** Conceitualização; supervisão.

## FINANCIAMENTO

O presente trabalho foi realizado com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. (CNPq)

## ÉTICA DE PESQUISA

A pesquisa seguiu os protocolos vigentes nas Resoluções 466/12 e 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde do Brasil e foi aprovado pelo Comitê de Ética de Pesquisa (CEP) da Universidade Estadual de Campinas. Número de protocolo 49217721.20000.5404

## COMO REFERENCIAR

FISCHER, Thomas; SANDOVAL, Gabriel Orega; SILVA, Luis Felipe Nogueira; SCAGLIA, Alcides José. A Pedagogia da Rua ainda existe? Investigando a cultura lúdica de jogadores(as) profissionais de futebol nascidos a partir dos anos 2000. **Movimento**, v. 30, e30022. jan./dez. 2024. DOI: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.139347>

## RESPONSABILIDADE EDITORIAL

Alex Branco Fraga\*, Elisandro Schultz Wittizorecki\*, Guy Ginciene\*, Mauro Myskiw\*, Raquel da Silveira\*

\*Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança, Porto Alegre, RS, Brasil.