

## Vivências de lazer do passado de pessoas 60+ da Ilha de Cotijuba (Belém, PA)

Flavio Henrique Souza Lobato

Matheus Yuri de Oliveira Rosa

Ana Paula Melo de Moraes

Juliana Azevedo Hamoy

Mirleide Chaar Bahia

*Ai, meu filho, eu gostava de me “atrepar” nas árvores, brincar macaca [amarelinha], pular corda, sabe?! Gostava mesmo de Peteca, porque nessa época minha mãe fazia aquelas saia grande e aí eu virava a saia e botava as petecas aqui, e dali eu brincava, sabe?!*

[...]

*Então eu te digo, mano, eu fico triste, porque, **hoje em dia, os meus netos, bisnetos não têm a liberdade que eu tive, sabe?! Não têm. É só celular, viu?! Todo tempo.** E aí quer dizer que depois que ele ficar rapaz, ou ela, não vai saber contar o que eu tô contando com 72 anos. Eu lamento essas criança hoje em dia viver só de celular, não tem uma pipa, não tem uma bola, não tem um pião, não sabe subir na árvore, porque se treme, tem medo, porque nunca subiu, viu?. Não sabe jogar um dominó, porque tudo isso a gente tinha. Eu tenho pena dos meus netos, dos meus bisnetos que não vão ter essas palavras que eu tenho para dizer para vocês*

*(Relato oral de pesquisa, moradora da Ilha de Cotijuba, 2024).*

### Introdução

O relato acima evidencia que, em diversas realidades brasileiras, especialmente no interior, no campo ou na zona rural, o lazer tem passado por transformações significativas. Antigamente, era comum que crianças e adolescentes encontrassem diversão em meio a brincadeiras que envolviam a criatividade e a interação com a natureza (Beltrão, 2003). Essas práticas, que em geral ocorriam nos chãos de terra de ruas e quintais, eram guiadas pela imaginação e fortaleciam laços afetivos e comunitários entre parentes, amigos e vizinhos (Lobato; Bahia, 2023). Nos tempos atuais, contudo, esse cenário tem sido completamente modificado. A tecnologia, com suas inúmeras possibilidades, passou a ocupar um espaço central no cotidiano de crianças, jovens e mesmo pessoas idosas. Videogames, *smartphones*, computadores e redes sociais têm substituído as brincadeiras tradicionais e concebido um novo conteúdo de lazer: o virtual (Schwartz, 2003, 2023).

Essa configuração atual, que compreende um fenômeno global, traz reverberações preocupantes quanto à perda de jogos e brincadeiras que se encontram em esquecimento ou desuso em razão das substituições pelas novas tecnologias. Os mais jovens, pois, estão de sobremaneira imersos em uma ludicidade virtual, que os

prende em frente a telas por horas. Aos mais velhos, atualmente, resta o dominó, o rádio, a tevê e as mensagens no “ZAP” como passa o tempo da maioria. Desse modo, a preocupação maior acentua-se no fato de que: os mais antigos, que ainda detêm na memória essas práticas, levarão consigo, para além dessas dinâmicas lúdicas, as regras, os sentidos e os significados inicialmente atribuídos a elas.

Diante disso, no âmbito do projeto “Lazer para envelhecer com futuro em comunidades tradicionais na Amazônia Paraense”, aprovado no 3º Edital Acadêmico de Pesquisa Envelhecer com Futuro do Itaú Viver Mais em parceria com o Portal do Envelhecimento, este estudo<sup>1</sup> buscou identificar as práticas de lazer vivenciadas durante a juventude pela população idosa da Ilha de Cotijuba (PA). Sob uma abordagem qualitativa, metodologicamente, foram realizadas pesquisas bibliográfica e de campo. Como instrumento de coleta de dados, realizaram-se observações diretas, conversas informais, registros fotográficos e a aplicação de questionários<sup>2</sup>, de forma individual, junto a 57 idosos residentes da Ilha de Cotijuba (PA). O instrumento abordou, entre outros aspectos, questões acerca das vivências de lazer no passado: o que gostavam de fazer, o que buscavam ao realizar tais atividades, onde costumavam realizá-las, se as consideravam lazer, entre outras questões.

Ao se considerar que muitas investigações são realizadas em uma perspectiva “vampiresca” ou “sanguessuga”, isto é, coletam dados e quase sempre não geram nenhum tipo de retorno direto às comunidades estudadas, como compromisso acadêmico, ético e social, realizou-se uma devolutiva aos participantes denominada “Dia de Lazer e Recreação na Ilha com idosos(as)”. A ação ocorreu por meio da apresentação dos resultados da pesquisa, de rodas de conversa, dinâmicas e brincadeiras, as quais proporcionaram momentos de reflexão, diversão, interação social e bem-estar aos idosos, bem como lhes permitiram rememorar suas experiências de lazer no passado.

No que concerne à perspectiva teórica, o lazer tem sido compreendido enquanto um direito social e uma necessidade, resultado de uma produção humana que se manifesta a partir das e pelas relações sociais (Lobato; Bahia, 2023). Nesse sentido, assume-se a posição de Gomes (2014), que entende o lazer como uma dimensão da cultura conformada pelo tripé: ludicidade, manifestações culturais e o tempo/espaço social. Nessa concepção, tempo e espaço não são considerados de forma isolada, mas de modo indissociável (Santos, 2002, 2004).

Em relação às práticas de lazer, adota-se a classificação dos conteúdos culturais, proposta por Joffre Dumazedier (1979). Embora se tenha certas críticas à universalização dos conhecimentos produzidos por esse autor, ele ainda nos ajuda a sistematizar, junto aos avanços/proposições de outros teóricos mais contemporâneos, as diferentes interfaces do lazer no cotidiano da vida. Desse modo, o lazer é classificado com base nos conteúdos: 1) físicos; 2) manual; 3) intelectual; 4) artístico

---

<sup>1</sup> A pesquisa contou com a aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Federal do Pará (UFPA) para a sua realização, sob o Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE) de nº 80373724.6.0000.0018.

<sup>2</sup> A aplicação dos questionários somente ocorreu após a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) pelos participantes, a fim de cumprir com requisitos éticos de pesquisa.

e 5) social, de Dumazedier (1979), além do 6) turístico, de Camargo (1989), e do 7) virtual, de Schwartz (2003, 2023).

### Vivências de lazer de pessoas idosas no passado

*Olha, ééé, meu filho, eu não tenho de me queixar do meu pai nem da minha mãe, porque têm muitos que diz que o pai e a mãe cedo botou pra trabalhar, né?! Claro, a gente fazia, a minha mãe ensinava, né?! **Mas nós tinha nosso lazer, sabe?! Mas nós tinha nosso lazer, sabe?!***

*(Relato oral da pesquisa, moradora da Ilha de Cotijuba, 2024).*

As práticas de lazer vivenciadas no passado pelos idosos e idosas da Ilha de Cotijuba, com base nos relatos durante a pesquisa, eram diversificadas. Conforme sistematizado no Quadro 1, as práticas mencionadas, que foram elencadas de acordo com os conteúdos culturais do lazer, envolviam:

- 1) atividades físicas, com movimentação e esforço físico;
- 2) atividades manuais, que estimulavam o trabalho com as mãos;
- 3) atividades intelectuais, como jogos de raciocínio;
- 4) atividades artísticas, em que a imaginação e a criatividade eram potencializadas;
- 5) atividades sociais, nas quais haviam processos de sociabilidade;
- 6) atividades turísticas, em que havia deslocamento e/ou viagem para experienciar determinados locais.

Não foram mencionadas práticas de conteúdo virtual, uma vez que na infância e na adolescência de muitas pessoas idosas sequer havia energia elétrica, muito menos *internet*, em Cotijuba ou em seus interiores de origem.

Quadro 1 – Práticas de lazer que a população idosa de Cotijuba (PA) realizava

Classificação das práticas de lazer de acordo com os conteúdo		
Conteúdos	Descrição	Práticas identificadas
<b>Físicos</b>	Atividades que envolvem movimento corporal e esforço físico.	<b>Pescar</b> ; Andar de bicicleta; Pular corda; Pular macaca (amarelinha); Andar na perna de pau; Jogar vôlei; Queimada; <b>Pular/subir em árvores</b> ; Jogar bola; Andar em cima de latas; Fazer ginástica; Canela de pau; Dança; Bandeirinha (corrida para pegar a bandeira do time oponente); <b>Brincar na chuva, Mariscar, Apanhar açaí.</b>
<b>Manuais</b>	Atividades que envolvem o uso das mãos para criar ou trazer algo.	<b>Fazer batom com raiz de árvore; Fazer farinha</b> ; Pintura; Artesanato; Crochê; Costurar; Cortar seringas; <b>Pescar, Mariscar, Apanhar açaí</b> , Fazer cadeiras de carrinho; Peteca; Soltar pião.
<b>Intelectuais</b>	Atividades que envolvem o uso da mente para aprender, refletir ou analisar.	Conversar; Jogar dominó, dama, baralho (considerando jogos de julgamento e estratégia).
<b>Artísticos</b>	Atividades que envolvem criatividade e expressão artística.	Pintura; Artesanato; Dança; Crochê; Costura; <b>Fazer batom com raiz de árvore.</b>

<b>Sociais</b>	Atividades que envolvem interação social e convivência com outras pessoas.	Ir para a festa; Piquenique; Conversar; Brincar de casinha; Brincar de Ônibus;
<b>Turísticos</b>	Atividades que envolvem deslocamento e exploração de novos lugares.	Viajar; Ir para a praia; Andar de canoa; Passear; <b>Tomar banho de igarapé; Tomar banho de rio.</b>
<b>Virtuais</b>	Atividades realizadas em ambientes digitais e online.	Não foram mencionadas práticas de lazer com conteúdo virtual.

Fonte: Pesquisa de campo (2024).

As motivações por trás dessas atividades estavam ligadas a diversos fatores, como: 1) gostos pessoais e satisfação - muitos idosos relataram que realizavam essas atividades simplesmente porque gostavam, achavam bonito ou se divertiam com elas; 2) interações sociais e familiares - muitas práticas envolviam a família e os amigos; 3) necessidade de sobrevivência: algumas atividades eram realizadas tanto por lazer quanto por subsistência, pois eram momentos de coleta, da pesca ou da caça de animais para alimentação. Portanto, além da diversão, esses momentos contribuíam para a saúde física e o bem-estar na infância, mantinham a mente ativa e engajada, ajudando a preservar a cognição e o bem-estar mental e, com efeito, permitiam que essas pessoas estimulassem sua imaginação em processos criativos, o que permitia que expressassem suas emoções. Ademais, ao possibilitarem interações e relações sociais, fortaleciam os laços comunitários.

Nas memórias lúdicas de Naza, uma idosa de 72 anos, residente da Ilha de Cotijuba, ela relembra que o lazer nos momentos passados eram ocasiões em que ela e os irmãos brincavam, compartilhavam histórias e tinham momentos de diversão dentro de casa e/ou no quintal: *“Sempre me diverti. Era em casa? Era! Com meus irmãos, porque a minha mãe não consentia nós de brincar na casa vizinho. Então nós brincava junto”*. Esses divertimentos sempre eram acompanhados dos olhos atentos dos pais, como ela nos contou: *“[...] E a gente brincava, né?! Muito legal. Meu pai fazia essas barracas, sem parede, né?! Pra mamãe enxergar de lá de onde a gente tava. Mas era super legal.”*

Com base nos relatos, compreendemos que as vivências lúdicas dos idosos da ilha desvelam uma rica diversidade de práticas recreativas, muitas vezes ligadas a tradições culturais locais. Essa variedade de práticas demonstra como a imaginação e a criatividade eram muito acionadas e estimuladas na infância, sendo elas, por vezes, elementos fundamentais nas brincadeiras e outras atividades recreativas. Depreende-se que jogos tradicionais, cantigas, danças e narrativas orais (como contação de histórias) eram comuns e, com efeito, incentivavam as crianças a desenvolverem habilidades criativas. Tais momentos lúdicos também eram ocasiões para transmissão de conhecimentos culturais entre gerações.

Para além disso, como essas práticas variavam de simples brincadeiras a atividades laborais, percebemos que a compreensão de lazer de muitos participantes da pesquisa era bem ampliada, pois eles consideravam os momentos de trabalho também como momentos de lazer. Conforme relatou uma das idosas: *“Era na hora de*

*você brincar, nós brincava, agora na hora de fazer alguma coisa a gente tinha de fazer, e foi isso. Então, eu amei, amo tudo aquilo que a minha mãe me ensinou, sabe?!".* Para muitos, os trabalhos diários, como pescar, fazer farinha e outras tarefas, continham elementos lúdicos, recreativos e prazerosos. Essa visão contrasta fortemente com a sociedade urbana e industrial contemporânea, para a qual o lazer é geralmente entendido como um tempo de descanso e diversão, separado das obrigações laborais (Gomes, 2014). Essa dicotomia é menos evidente nas comunidades tradicionais, nas quais as atividades do dia a dia frequentemente possuem outras lógicas e concepções de trabalho e lazer.

Muitas práticas recreativas mencionadas pelos idosos eram profundamente mediadas pela natureza, refletindo uma conexão íntima com os tempos/espços da ilha. As interações com elementos bióticos, como plantas e animais, eram frequentes e diversas. Plantas não somente serviam como materiais para a criação de brinquedos artesanais, como os batons feitos com raízes de vegetais, mas também como parte de brincadeiras, como os tradicionais saltos realizados na água de cima de árvores. Da mesma forma, os seres abióticos como a chuva, o ar, o sol e os igarapés faziam parte das práticas lúdicas cotidianas. Brincar ao sol era diferente de brincar à chuva, tendo em vista que a água que caía do céu potencializava a magia lúdica das brincadeiras. O vento, por sua vez, influenciava os melhores horários para “empinar” (soltar) pipas. O sol e as marés, por sua vez, ditavam os horários das brincadeiras, seja pelos picos de calor, seja pelo temor das águas agitadas, seja em respeito às entidades míticas que protegiam aquelas ambiências.

Nesses espaços/tempos de lazer do passado, essas pessoas se conectavam mais e possuíam maior respeito às lógicas e às temporalidades próprias da natureza (Bahia, 2014). Nessas atividades, os(as) idosos(as) mantinham um ritmo mais calmo, em sintonia com os “tempos lentos” da ilha. Pescar, mariscar, apanhar açaí e tomar banho de igarapé, além de serem fontes de diversão, também refletiam uma integração com o meio ambiente. Entendemos que essa conexão forte com a natureza não apenas enriqueceu as experiências lúdicas dos idosos na infância, mas também moldou uma ação-reflexão mais integrada, equilibrada e respeitosa com o local em que viviam.

As práticas como fazer farinha, brincar na rua, conversar e fazer artesanato, são exemplos de atividades que permitiam uma experiência de tempo mais ampliada e menos programada. Ao considerarmos as compreensões de Santos (2002, 2004), a atmosfera frenética do centro urbano de Belém contrasta fortemente com essa calma vivenciada pelos idosos em Cotijuba e/ou em seus outros interiores de origem. Desse modo, diferentemente das práticas de lazer contemporâneas, muitas vezes mediadas por tecnologias e ambientes artificiais, o lazer do passado era marcado por uma presença física e emocional mais plena, que valorizava os “tempos lentos”, o momento presente, os contatos e as interações humanas e não humanas.

Diante do exposto, é doloroso percebermos que essas práticas estão sendo enterradas juntamente com os mais velhos, pois representam um tesouro cultural que está desaparecendo. As vivências lúdicas tradicionais, enraizadas na interação com a natureza e na riqueza das tradições locais, carregam consigo uma herança de conhecimento, criatividade e valores comunitários. A real ameaça de perda dessas

práticas não é apenas uma questão de nostalgia, mas de ruptura com uma forma de viver e entender o mundo que valoriza o contato direto com a natureza e as relações interpessoais. Essa desconexão em curso significa que muitas das regras, dos sentidos e dos significados originais dessas práticas também se perderão ou serão resignificados.

## Conclusão

No contexto do projeto “*Lazer para envelhecer com futuro em comunidades tradicionais na Amazônia Paraense*”, aprovado no 3º Edital Acadêmico de Pesquisa do Itaú Viver Mais em parceria com o Portal do Envelhecimento, com este estudo buscamos identificar as práticas de lazer vivenciadas durante a juventude pela população idosa da Ilha de Cotijuba (PA). Com os dados coletados, identificamos que o lazer desses idosos e idosas no passado envolviam atividades: 1) físicas, 2) manuais, 3) intelectuais, 4) artísticas, 5) sociais e 6) atividades turísticas. Ao se considerar que na infância e na adolescência desses velhos e velhas não havia sequer energia elétrica, muito menos *internet*, não foram mencionadas práticas com conteúdo virtual.

As práticas de lazer mais comuns entre os idosos incluíam uma diversidade de brincadeiras e jogos, como amarrar latas e andar sobre elas, andar de bicicleta, andar na perna de pau, brincar de bola, casinha, dançar, jogar vôlei, entre outros jogos. Outras atividades mencionadas foram soltar papagaio, brincar de pião, peteca, pular macaca/amarelinha, pular corda, queimada e fazer telefone de lata. Além das brincadeiras, os idosos também se engajavam em atividades produtivas, como cortar seringa, fazer farinha, mariscar etc. No mais, foram identificadas como vivências de lazer: artesanato, bambolê, costura e crochê, desenho, pintura, festas e ir à praia. Passear, viajar e conversar com familiares e amigos eram outras formas de lazer fruídas.

As vivências de lazer do passado das pessoas idosas de Cotijuba refletiam um modo de vida mais conectado à natureza e à cultura cotidiana. As tarefas cotidianas como pescar e apanhar açaí, por exemplo, não eram apenas meios de ganhar a vida, mas também espaços/tempos de lazer. Esses dados nos permitem inferir que na época de juventude, essas pessoas combinavam lazer com trabalho em somente uma prática. Ademais, o lazer era visto enquanto um mediador das relações socioambientais entre humanos e não humanos. As práticas de lazer no espaço/tempo natural, pois, reforçavam os vínculos dessas pessoas com a natureza.

Em contrapartida, atualmente, as mudanças digitais têm transformado substancialmente a forma como as novas gerações experienciam o lazer, o trabalho, os costumes e as tradições locais. Em contextos amazônicos, como o da Ilha de Cotijuba, o acesso demorado às tecnologias, tanto por crianças, jovens e adolescentes quanto por pessoas idosas, se contrasta com a beleza e simplicidade da vida em meio ao rio e à floresta, nos quais antes aconteciam brincadeiras e outros divertimentos. Desse modo, as histórias, os ensinamentos, os sentidos e os significados culturais do lazer, que eram passados de geração em geração, estão à beira do esquecimento. Afinal, enquanto as práticas tradicionais desaparecem com os

mais antigos, o conhecimento associado a elas também se esvai. A cultura lúdica virtual, embora repleta de possibilidades, não substitui o valor das experiências vividas na interação direta com outros seres humanos e não humanos, nem o valor dos saberes dos velhos e das velhas amazônidas.

## Referências

BAHIA, M. C. **O lazer e as relações socioambientais em Belém-Pará**. 1. ed. Belém: Editora do NAEA, 2014.

BELTRÃO, J. F. Brincadeira ou lazer - um olhar antropológico. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 6, n. 1, p. 46-60, 2003.

CAMARGO, L. O. L. **O que é lazer**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

DUMAZEDIER, J. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

GOMES, C. L. Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 3-20, 2014.

LOBATO, F. H. S.; BAHIA, M. C. Comunidades carentes e lazer: um estudo etnográfico no campo da Amazônia brasileira. **World Leisure Journal**, Londres, v. 66, n. 3, p. 385-402, 2023.

SANTOS, M. O tempo nas cidades. **Ciência e cultura**, São Paulo, v. 54, n. 2, p. 21-22, 2002.

SANTOS, M. **Por uma Geografia Nova – da crítica da Geografia a uma Geografia crítica**. 6. ed. São Paulo: EdUSP, 2004.

SCHWARTZ, G. M. Lazer virtual 20 anos depois: homo zappiens e metalazer na pós-humanidade. **MOTRICIDADES: Revista da Sociedade de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana**, São Carlos, v. 7, n. 2, p. 105-113, 2023.

SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual: contemporizando Dumazedier. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 2, n. 6, p. 23-31, 2003.

*Data de recebimento: 05/08/2024; Data de aceite: 30/08/2024.*

## Agradecimentos

Às pessoas idosas da Ilha de Cotijuba que aceitaram de livre e espontânea vontade participar da pesquisa.

Ao Movimento de Mulheres das Ilhas de Belém (MMIB), pela disponibilização de suas instalações e pelo apoio logístico fornecido para a operacionalização da pesquisa.

Ao Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Sustentável do Trópico Úmido

(PPGDSTU), do Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (NAEA), da Universidade Federal do Pará (UFPA) pelo apoio institucional prestado junto ao Comitê de Ética e Pesquisa (CEP) durante o planejamento e a adequação ética da pesquisa.

**Nota**

O presente trabalho é produto do projeto de pesquisa “Lazer para envelhecer com futuro em comunidades tradicionais na Amazônia Paraense”, aprovado no 3º Edital Acadêmico Envelhecer com Futuro do Itaú Viver Mais em parceria com o Portal do Envelhecimento.

---

**Flavio Henrique Souza Lobato** - Doutorando e Mestre em Desenvolvimento Socioambiental pelo Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Sustentável do Trópico Úmido (PPGDSTU), pertencente ao Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (NAEA) da Universidade Federal do Pará (UFPA). Pesquisador Proponente do Projeto de pesquisa “Lazer para envelhecer com futuro em comunidades tradicionais da Amazônia Paraense”. E-mail: flaviohslobato@gmail.com

**Matheus Yuri de Oliveira Rosa** - Mestre em Ciência e Tecnologia de Alimentos (PPGCTA) pela Universidade Federal do Pará (UFPA, 2023), e Graduado em Tecnologia de Alimentos pela Universidade do Estado do Pará (UEPA, 2021). Pesquisador Auxiliar do Projeto de pesquisa “Lazer para envelhecer com futuro em comunidades tradicionais da Amazônia Paraense”. E-mail: matheusyurid@gmail.com

**Ana Paula Melo de Moraes** - Doutoranda e Mestra em Desenvolvimento Socioambiental pelo Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Sustentável do Trópico Úmido (PPGDSTU), pertencente ao Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (NAEA) da Universidade Federal do Pará (UFPA). Pesquisadora Auxiliar do Projeto de pesquisa “Lazer para envelhecer com futuro em comunidades tradicionais da Amazônia Paraense”. E-mail: paulamelmor@hotmail.com

**Juliana Azevedo Hamoy** - Doutora em Desenvolvimento Socioambiental pelo Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Sustentável do Trópico Úmido (PPGDSTU), pertencente ao Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (NAEA) da Universidade Federal do Pará (UFPA). Pesquisadora Auxiliar do Projeto de pesquisa “Lazer para envelhecer com futuro em comunidades tradicionais da Amazônia Paraense”. E-mail: julianahamoy@gmail.com

**Mirleide Chaar Bahia** - Doutora em Ciências do Desenvolvimento Socioambiental, pelo Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento Sustentável do Trópico Úmido (PPGDSTU), do Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (NAEA), da Universidade Federal do Pará (UFPA). Atualmente é Professora/Pesquisadora no PPGDSTU/NAEA/UFPA; Editora da Revista Novos Cadernos NAEA; Diretora-Adjunta do Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (NAEA/UFPA); e Líder do Grupo de Pesquisas em Lazer, Ambiente e Sociedade (GPLAS). E-mail: mirleidebahia@gmail.com.