



TESSITURAS CULTURAIS NO BRINCAR DE CRIANÇAS QUILOMBOLAS/PA¹

*WEBSITES OF CULTURAL KNOWLEDGE IN PLAYING OF
QUILOMBOLA CHILDREN IN PARÁ*

*TESITURAS CULTURALES EN EL JUEGO DE NIÑOS
QUILOMBOLAS/PA*

Shirley Silva do Nascimento²
Nazaré Cristina Carvalho³

PALAVRAS-CHAVE: *Tessituras 1; Cultura 2; Brincar 3.*

1 INTRODUÇÃO

Este texto é um recorte a partir da pesquisa vinculada ao Programa de Pós Graduação em nível de Mestrado em Educação da Universidade do Estado do Pará. Esta produção apresenta enfoques relacionados às tessituras culturais existentes no fazer e fazer-se ludicamente desvelando a teia de significados vivenciados e expressados. Justifica-se pela necessidade de reconhecer o processo cultural presente nas relações entre brinquedos e brincadeiras considerando os elementos educativos que perpassam pelo ensinar e aprender na dinâmica da ludicidade. O objetivo foi compreender que o brinquedo e as brincadeiras dialogam diretamente com as práticas cotidianas, impregnadas pela dinâmica sociocultural vivenciada pelo grupo nos quais estão inseridas. Os subsídios teóricos perpassam por Brougère (2008,p.63), Geertz (2012,p.36), Thompson (1995,p.181), e Vygotsky (2009,p.12) .

2 METODOLOGIA

As crianças que participaram da pesquisa foram 4 (quatro) meninas e 6 (seis) meninos, com faixa etária entre 6 (seis) e 12 (doze). Caracterizou-se como uma pesquisa de campo com abordagem qualitativa de acordo com Minayo (1994,p.18). Realizou-se levantamento bibliográfico, rodas de conversas, observação, entrevistas e registros fotográficos. Para as análises, buscou-se a orientação no método da Análise de Conteúdo.

1 O presente trabalho (não) contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

2 Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará (IFPA), shirley.nascimento@ifpa.edu.br

3 Universidade do Estado do Pará (UEPA), n_cris@uol.com.br

3 DESCRIÇÕES, RESULTADOS, INTERPRETAÇÕES

As crianças de Campo Verde/PA no contexto do brincar fazem uso de alguns brinquedos industrializados: boneca, coelho de plástico, carro, peças de dominó, espingarda, bolas pequenas, apito, sapo de plástico, violão, peixe, petecas, um pica-pau de pelúcia e uma bola de futebol.

Brougère (2008, p.8) fala sobre os brinquedos artesanais e as crianças de suas construções: carros de lata de sardinha e rodas de tampa de garrafa, boneco de pano, revólver de folha de bananeira, barquinho de casca de cacau, “fufu”, bilhar, vasilhinha de barro, baladeira, arma, flecha, bilhar.

As brincadeiras observadas foram: dar cambalhotas, as cantigas de roda, saltar da ponte no rio, andar de canoa no rio, quem consegue ficar mais tempo com a cabeça embaixo da água, baralho, pira⁴ alta, casinha, bole-bole, peru, cantar, pular cipó, fazer roupas do mato, pendurar-se nos galhos de árvores e no teto, bandeirinha e a disputa de quem comia uma fruta azeda sem fazer caretas, quem tira a maior carta do baralho.

As “vozes” das crianças sobre onde brincam perpassam pelo olhar cultural voltado ao que compreendem como o “lugar” de seus brincareis, ou seja, o significado lúdico atribuído ao contexto vivido. Os espaços apontados pelas crianças são: o campo de futebol; o ramal; o terreiro da casa ou o terreiro dos outros; no mato; no retiro da avó; na casinha velha; na escola; debaixo das árvores; embaixo de uma barraca; na sede; na casa de uma das intérpretes e no rio.

As relações comunitárias das crianças, como na agricultura familiar, entrelaçam-se nos seus processos criativos, envolvendo-se intimamente com os seus fazeres lúdicos, evidenciando que a cultura lúdica não está segregada das expressões culturais do contexto na qual se realiza.

Segundo Geertz (2012,p.38) as relações entre os sujeitos tornam-se fundamentais para compreender o aspecto cultural dos fenômenos, para Thompson (1995,p.185) é preciso priorizar o contexto. As crianças ressignificam os espaços e objetos em um processo criativo para sua essência lúdica, a partir de elementos presentes e disponíveis na sua realidade. De acordo com Geertz (2012,p.10) a teia de significados atribuídos, validados e compartilhados constitui as tessituras culturais do brincar.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As crianças são sujeitos de suas vivências e criações lúdicas, as quais não estão desvinculadas da realidade vivida, pois os processos criativos envolvem-se na prática do brincar, resignificando objetos e contextos revelando os desdobramentos culturais a fim de saciarem-se ludicamente.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2008.

GEERTZ, C. **A interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2012.

⁴ Brincar de pegador.

MINAYO, M. Ciência, Técnica e Arte: o desafio da pesquisa social. In: MINAYO, M. (Org). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 1994.

THOMPSON, J. B. **Ideologia e Cultura Moderna**: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis, RJ: Vozes: 1995.

VYGOTSKY, L. **A imaginação e a Arte na Infância**. Rio de Janeiro: Relógio D'água, 2009.