

Universidade de São Paulo
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas
Departamento de Geografia

Melina Yumi Carmo Niide
A Geografia do Brincar no Brasil

São Paulo
2018

MELINA YUMI CARMO NIIDE

A Geografia do Brincar no Brasil

Trabalho de Graduação Individual
apresentado ao Curso de Geografia da
Universidade de São Paulo para a
obtenção de título de Bacharel em
Geografia. Nível de Graduação.

Área de Concentração: Geografia
Cultural

Orientador(a): Prof. Dr. Rodrigo Ramos
Hospodar Valverde.

SÃO PAULO
2018

RESUMO

Niide, Melina Yumi Carmo. **A Geografia do Brincar no Brasil**. 2018. Trabalho de Graduação Individual - Departamento de Geografia, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo. 2018.

O presente trabalho trata da importância cultural e geográfica dos brinquedos e do brincar das crianças ao redor do território brasileiro. Dessa forma, busca por meio de análise bibliográfica, listar as brincadeiras e sua distribuição geográfica, à medida que se tenha uma retomada da cultura popular, costumes, histórias, tradições e características geográficas daquela região. Também realizamos uma análise desse brincar infantil, para coleta de dados que nos levam a um agrupamento de características que unem as diferentes formas de brincar regionais em um grupo que apresentem significados e características culturais em comum, as quais acreditamos serem necessária a manutenção da cultura regional e que se demonstra através do imaginário infantil. Assim, é pretendido que se entenda a necessidade geográfica de preservação do brincar das crianças.

Palavras Chave: Brincar, Cultura Regional, Geografia Cultural, Geografia da Infância

ABSTRACT

Niide, Melina Yumi Carmo. **The Geography of Child's Games in Brazil**. 2018.
Trabalho de Graduação Individual - Departamento de Geografia, Faculdade de
Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo.
2018.

This paper approaches the cultural and geographical relevance of kids toys and games across the Brazilian territory. Through bibliographic analysis, it lists the different games along with its geographical distribution, so that it recaptures the region's popular culture, habits, history, traditions and geographical characteristics. An analysis of the child's games was also made, resulting in a set of characteristics that connects the different regional ways of playing in a group that presents similar cultural traits that we believe are necessary to preserve the local culture and is demonstrate on the kid's imagination. Therefore it is intended that we understand the geographical need to preserve the kid's games.

Key words: games, regional culture, cultural geography, childhood geography.

Sumário

Introdução

Capítulo 1 - O Brincar 8

- 1.1 Metodologia da Pesquisa 8
- 1.2 A Importância Pedagógica do Brincar 9
- 1.3 O Brincar e Cultura 12

Capítulo 2 - Aproximações com a Geografia 14

- 2.1 A Geografia no Brincar 14
- 2.2 A Geografia Humanística Nas Relações Entre o Brincar e o Espaço 14

Capítulo 3 - Descrição das Brincadeiras 19

- 3.1 Brincadeiras com Características de Comunidades Indígenas 19
- 3.2 Brincadeiras com Traços de Manifestações Populares 23
- 3.3 Brincadeiras Resultantes de Intercâmbio Cultural 26
- 3.4 Brincadeiras com Traços de Comunidades Ribeirinhas 31
- 3.5 Brincadeiras com Traços do Contexto Socioeconômico 33

Capítulo 4 - Reflexões Sobre o Brincar das Crianças do Brasil 38

- 4.1 O Reflexões Sobre o Brincar no Brasil 38
- 4.2 As Características do Brincar Brasileiro 40
 - 4.2.1 Brincadeiras com Características de Comunidades Indígenas 40
 - 4.2.2 Brincadeiras com Traços de Manifestações Populares 42
 - 4.2.3 Brincadeiras Resultantes de Intercâmbio Cultural 44
 - 4.2.4 Brincadeiras com Traços de Comunidades Ribeirinhas 46
 - 4.2.5 Brincadeiras com Traços do Contexto Socioeconômico 49

Considerações Finais 53

- 5.1 A Pluralidade da Infância Brasileira 53

Referências 57

Introdução

O brincar existe desde que o homem é homem. Ele esteve presente nas mais diversas culturas ao decorrer da história como uma atividade comum a adultos e crianças. Hoje, o brincar é um elemento da cultura e do folclore que continua vivo enquanto patrimônio lúdico-cultural. Essa percepção leva a uma valorização de brincadeiras tradicionais regionais, colocando o brincar como um fenômeno universal, porém único de cada grupo social dos vários povos do mundo. As crianças, assim como os adultos, porém com sua própria perspectiva de mundo, partilham rituais, brincadeiras e jogos, que são transmitidos entre as gerações.¹ Com o intuito de estudar as características do brincar das crianças do Brasil e, portanto, compreender as relações que se estabelecem entre a brincadeira e o modo de ser e de viver ao longo do território, para esta monografia, o brincar estudado será apenas o que diz respeito às crianças do Brasil.

Segundo Kishimoto (1998), pode se conceituar a brincadeira como um conjunto de ações que acontecem sozinhas ou em grupos, com ou sem objetos, mas com características da cultura lúdica, como regras e imaginação. A definição do que é brincar é ampla e varia de cultura para cultura: (p.20)

"Brincar supõe, de início, que, no conjunto de atividades humanas, algumas sejam repertoriadas e designadas como "brincar" a partir de um processo de designação e interpretação complexo. [...] esse processo de designação varia no tempo de acordo com as diferentes culturas. [...] Cada cultura, em função de analogias que estabelece, vai construir uma esfera delimitada (da maneira mais vaga que precisa) daquilo que numa determinada cultura é designável como jogo."

Para definir cultura lúdica, o presente estudo recorre também a Kishimoto (1998). A autora explica a cultura lúdica como um conjunto de procedimentos que permitem começar uma brincadeira, de maneira a diferenciá-la da realidade: (p.25)

"a cultura lúdica é, antes de tudo, um conjunto de procedimentos que permite tornar o jogo possível. [...] A cultura lúdica é, então, composta de certo número de esquemas que permitem iniciar a brincadeira, já que se

¹ Retirado do site <http://www.nepsid.com.br>

trata de produzir uma realidade diferente daquela da vida cotidiana."

O brincar, neste trabalho, está relacionado com as brincadeiras de conduta livre, onde segundo Velasco (1996), a criança faz escolhas, explora, imagina e experimenta. No brincar livre, a criança deve agir com autonomia, escolhendo os brinquedos, jogos, materiais, parceiros, entre outros. O intuito do estudo não é fazer comparações entre as formas de brincar: brincar livre e brincar dirigido. Se trata de ressaltar a importância da expressão livre das crianças para que se tenha durante a brincadeira um entendimento de si e do mundo a sua volta.

No Brasil, brincadeira foi considerada direito garantido às crianças tanto na Constituição Federal (BRASIL, 1988), artigo 227, quanto no Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA (BRASIL, 1990). Hoje, não há mais dúvidas da sua importância para o desenvolvimento infantil. Com a noção de criança como sujeito social, com direitos e como produtor de culturas, muda-se a imagem que se tinha da criança como passivas e apenas absorvedora da cultura dos adultos. Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2010 p. 10) a definição dada à criança é:

"Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura."

Segundo Barbosa e Richter (2017), entender a criança como sujeito social e de direitos, implica em reconhecer que as crianças são criadoras de cultura. Com base nos modos como participam e vivenciam os meios sociais de que fazem parte, as crianças constroem sua própria cultura quando ressignificam o que está a sua volta, deixando suas próprias marcas. Sarmiento (2005) destaca que as crianças apresenta um modo próprio de interpretação do mundo, o que é chamado de "cultura da infância". As culturas da infância são explicadas por Corsaro (2009 p. 34):

"um conjunto estável de atividades ou rotinas, artefatos, valores e ideias que as crianças produzem e partilham em interação com seus pares"

A brincadeira é a forma como a criança interage socialmente. Ela exige espaço e tempo para que, dessa forma, a criança expresse seu modo de pensar e de relacionar-se. É na brincadeira que a criança compartilha sua vida e seus sentimentos com outras crianças. Segundo Barbosa e Richter (2017), as brincadeiras são o modo das crianças de aprender e produzir cultura, o que acontece quando a criança vive e reinventa a brincadeira que lhe foi transmitida. Para isso, é preciso garantir o direito das crianças brincarem livremente sem que sejam sempre conduzidas pelos adultos. (p. 84)

"Se toda a cultura é processo vivo de relações, interações e transformações, isso significa que a experiência lúdica não é transferível e não pode ser simplesmente adquirida, fornecida por meio de modelos prévios. Tem que ser vivida, interpretada, co-constituída, por cada grupo de crianças, e por cada criança, em um contexto cultural dado, pois suas tradições e sistemas de significações têm que ser interpretados, ressignificados, rearranjados, recriados. [...] Por isso, é fundamental, no mundo contemporâneo, promover contextos lúdicos para que as culturas infantis possam se desenvolver."

A infância não pode ser concebida à partir de uma só ideia, uma vez que só pode ser definida sabendo da concepção de criança e de sociedade a qual ela está inserida. A infância é, portanto, segundo retratado por Brougère (2000), uma construção social e foi pensando nisso que esta pesquisa foi se construindo. Através dos estudos sobre as brincadeiras, observamos que a brincadeira é uma ação social organizada, apreendida, inventada e reinventada pela criança. Assim como toda atividade humana, é atravessada pela cultura e pelas relações sociais, carregando características culturais regionais do contexto em que está inserida.

O Brasil conta com uma cultura lúdica bastante diversa devido a fatores como a colonização, os movimento migratórios, períodos históricos de crescimentos das cidades, globalização, entre outros. O brincar da criança brasileira se constitui como patrimônio lúdico e cultural da humanidade e em cada região, revela seu povo, tradições e valores.

Neste estudo, pretende-se entender como os costumes, tradições e a relação que o indivíduo - nesse caso, a criança - tem com espaço em que vivem são refletidas nas brincadeiras do imaginário infantil. O objetivo final do estudo é tornar

possível o entendimento da importância da expressão do brincar livre como instrumento geográfico e cultural em todos os cantos do território brasileiro. Dessa forma, este relato pretende contribuir com os estudos da Geografia da Infância, fazendo não só mapeamento de brincadeiras, mas buscando fazer uma análise mais ampla dos contextos das culturas da infância brasileira.

O primeiro capítulo é dedicado a uma aproximação com o objeto de pesquisa. Considerando o brincar como mecanismo de reconhecimento social do mundo, movido por sentimentos vivenciados a partir das relações da vida cotidiana e do ser humano com seu espaço. À partir de conceitos vindos de estudos de diversos autores e de diversas áreas de conhecimento acerca do brincar, levanto a importância do objeto dentro de cada área e uma aproximação interdisciplinar entre elas.

O segundo capítulo traz as concepções geográficas que me fazem acreditar na importância desse debate para a Geografia. Abordando as concepções humanísticas, de Yi Fu Tuan, de ambiente, espaço e lugar.

O terceiro capítulo é voltado para a descrição das brincadeiras, trazendo, sempre que possível, dados históricos, culturais e regionais que se fazem presentes no seu desenvolvimento de forma a podermos observar familiaridades entre elas.

No quarto capítulo faço uma aproximação entre a geografia e o brincar, baseado nos diversos estudos colhidos sobre o tema, obtidos por diversos pesquisadores que foram a campo observar o movimento das brincadeiras infantis, embasada pelas teorias humanísticas da geografia e o conceito apresentado por Yi Fu Tuan. Para a análise, levo em consideração as características da geografia física, da cultura local e global, contextos sociais, econômicas e histórias de cada região vivenciado pelas crianças, fazendo um paralelo entre eles e as brincadeiras.

1. O Brincar

1.1 Metodologia da Pesquisa

A conversa sobre o brincar na sua forma mais tradicional e da "desaceleração" do ritmo da vida das crianças, em meio ao advento da tecnologia, a quantidade de atividades e de informação a qual as crianças são submetidas, vem crescendo e ganhando cada vez mais adeptos. Existem hoje diversos projetos que

visam o brincar desligado da agitação e ligado a elementos da natureza e do espaço físico, a exemplo disso, existe o projeto *Slow Kids*. Por ter um contexto de trabalho ligado a educação infantil e ser atualmente aluna de pedagogia, coloco o brincar como objeto de pesquisa nesta monografia, considerando a brincadeira como uma coisa séria, essencial para o desenvolvimento da criança e ser uma representação da cultura infantil e da cultura regional.

O tema do estudo foi escolhido de maneira a permitir que a criança, vista como produtora de cultura, fosse posta em discussão, questão que até pouco tempo era negligenciada em estudos mais aprofundados. Diante disso, se fez necessário um olhar para a criança de forma a compreensão de suas identidades, suas vivências e visões sobre o mundo. Foi nesse sentido que o diálogo entre diferentes campos de pesquisa foi importante.

Para colher as informações sobre o objeto de pesquisa, conheci a série *Território do Brincar*. Projeto de Renata Meirelles, onde a autora foi a campo, ao longo de vinte e um meses, para conhecer as diversas infâncias do Brasil. Grande estudiosa do brincar, Meirelles também foi fonte de pesquisa com o livro *Giramundo e Outro Brinquedos e Brincadeiras dos Meninos do Brasil*. Na busca por entender o brincar das crianças brasileiras em diferentes realidades socioculturais, encontrei também o *Projeto Infâncias*, que as retrata de forma poética. Tomando como base essas e tantas outras obras de grandes estudiosos da infância brasileira como Adriana Friedmann, Câmara Cascudo, Gilberto Freyre, Kishimoto e Lucilene Silva, realizei um levantamento sobre as formas de brincar ao redor do território brasileiro. A partir de pesquisas bibliográficas, pesquisas documentais, análises de vídeos, fotos, objetos e textos, foi realizada uma análise e um agrupamento entre as formas de brincar.

1.2 Importância Pedagógica do Brincar

Estudos e narrativas acerca da criança no decorrer da história nos mostram que, até meados do século XVII, não havia uma concepção de infância ou de criança. Sem nenhum tipo de diferenciação do universo adulto, a imagem de criança não despertava nem mesmo sentimentos afetivos. A falta de preocupação no olhar para a criança esteve atrelada ao fato de que nos primeiros anos de vida, no

contexto da época, era muito alto o índice de mortalidade. As crianças que sobreviviam a essa fase, compartilhavam das rotinas e regras do mundo adulto. Como mostra Ariès (1981), a infância neste contexto era uma fase sem importância.

No Brasil, as coisas não foram diferentes. Os estudos de Priore (2004) sobre a infância brasileira, nos mostram uma entrada muito cedo da criança no mundo do trabalho no século XVI. Imersas no universo adulto, não havia lugar para criança ser criança. O debate sobre o brincar só ganhou força na primeira metade do século XX, com o surgimento de movimentos sociais reivindicando uma legislação trabalhista. Dentre as reivindicações, constava a ideia de não utilização da mão de obra infantil e adolescente.

Sabe-se que a concepção de criança foi se transformando ao longo da história. Essas transformações levaram os estudiosos da infância a reconhecer a importância do brincar como parte fundamental do desenvolvimento infantil. Além disso, a valorização da criança como indivíduo de direitos, que somente ocorreu no Brasil com a Constituição Federal de 1988, e outra série de fatores levaram à implementação de políticas públicas para a Educação Infantil. Atualmente, é regulamentado pela Lei nº 12.796 que a criança a partir dos 4 anos, deve estar matriculada na educação infantil. Além disso, segundo definido pelo Conselho Nacional de Educação, que define as diretrizes para a matrícula no Ensino Fundamental, a criança só pode ingressar ao 1º ano do Ensino Fundamental com 6 anos completos até 31 de março do ano de ingresso.

O espaço exerce uma função de notável importância para o desenvolvimento da criança. Desde muito pequena, para a visão interacionista de Jean Piaget e Lev Vygotsky, a criança constrói seu aprendizado a partir das interações entre ela e meio. Além disso, a visão interacionista afirma que o processo cognitivo da criança ocorre "de fora para dentro", sendo dependente das interações sociais. Considerando o brincar a grande forma de interação entre a criança e o meio social a sua volta, o brincar se faz necessário para que esse aprendizado seja concretizado.

Os estudos de Piaget (1999) partem da premissa de que a relação da criança com o mundo externo, ao nascer, é de indiferenciação, o que é chamado de período sensório-motor. A medida em que a criança se desenvolve, por

intermédio de experiências sensoriais, ocorre uma gradativa separação da figura dela com o mundo, tomando consciência de si e diferenciando-se do mundo a sua volta, ocorrendo assim a noção de espaço-tempo. Para as crianças, o seu espaço é composto dos lugares onde brinca, passeia e vive.

Para Vygotsky (1998), a criança nasce pertencente a um meio cultural com significações sociais já definidas. Os significados são constantemente ressignificados e apropriados pelas relações que a criança estabelece com o meio. Para o autor, a brincadeira de faz de conta promove novas interpretações e entendimento do mundo real. A criança quando imersa no faz de conta, tem a oportunidade de ser aquilo que ainda não é, ter controle de situações que fogem de suas mãos no mundo real, agindo de forma a imitar o mundo adulto e exercitar-se na compreensão de papéis sociais. Enquanto brinca, a criança realiza muitas descobertas sobre o mundo que a cerca e sobre si mesma. Dessa forma, vemos em Vygotsky (1998, p. 124) a imitação que se tem do universo social dos adultos:

“[...]a situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori. A criança imagina-se como mãe da boneca e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer às regras do comportamento maternal.”

Para Friedmann (1996), as brincadeiras populares da cultura brasileira são um resgate da cultura e uma forma de preservação da mesma, além de um bom escape para a vida das crianças nos contextos atuais de acúmulo de informações e de hiperconsumo. As brincadeiras tradicionais populares são também grandes estímulos físicos, motores, sensoriais, sociais, e intelectuais.

É de comum constatação nas obras de todos os autores estudados, a importância das brincadeiras para a construção da criança como sujeito no mundo ao seu redor, compreendendo seu universo, aprendendo a se relacionar com ele e com as pessoas que o habitam, além de serem fundamentais para o desenvolvimento físico intelectual e motor da criança. Para além disso, é ainda citado por Friedmann (1996) a importância das brincadeiras da cultura brasileira.

Partindo desse ponto, compreendo a importância da manutenção das brincadeiras populares contidas nesta pesquisa.

1.3 O Brincar e a Cultura

Brincadeiras são, para Carvalho (2007), expressões das crianças, repetidas, transmitidas e recriadas como se fossem rituais que acontecem em ambientes socioculturais distintos, como tradições culturalmente transmitidas. Algumas delas capazes de ultrapassar os limites territoriais e culturais, sendo reproduzidas em diversos lugares ao longo do tempo. Em consequência disso, algumas brincadeiras desaparecem, outras se modificam e outras permanecem. O brincar infantil é um exercício da cultura permeado por valores, característica e conhecimentos sociais construídos e reinventados por um grupo de crianças. A respeito disso, temos em Machado (2003, p.21):

“Brincar é nossa primeira forma de cultura. A cultura é algo que pertence a todos e que nos faz participar de ideais e objetivos comuns. A cultura é o jeito de as pessoas conviverem, se expressarem, é o modo como as crianças brincam, como os adultos vivem, trabalham, fazem arte. Mesmo sem estar brincando com o que denominamos “brinquedo”, a criança brinca com a cultura.”

Segundo Kishimoto (1999), as brincadeiras tradicionais da infância são parte da cultura popular. São a expressão de um povo em sua época e contexto, ligados ao folclore, possuem as características de anonimato, transmitidos pela oralidade e incorporando criações. As brincadeiras tradicionais são manifestações da cultura popular que perpetuam a cultura infantil.

Atualmente é observado, como em Friedmann (1996), uma preocupação com o resgate do brincar infantil enquanto patrimônio lúdico-cultural. O que leva a valorização de brincadeiras tradicionais regionais, nos contextos das diferentes culturas e épocas, colocando o brincar como um fenômeno universal. Para Salgado, não só as brincadeiras são reflexo da cultura, como uma expressão de construção dela:

“Fazer do lúdico um espaço dialógico entre crianças e adultos abre a possibilidade de participarmos da vida da criança e de sua cultura como um outro que traz experiências, histórias, visões e valores distintos e, por ocupar um outro lugar social e olhar para a vida sob outras perspectivas,

apresenta modos diversos de interpretar e lidar com a cultura contemporânea”.
(2008, p.105)

2. Aproximações com a Geografia

2.1 A Geografia no Brincar

Durante os anos 90 foi notável o crescimento dos estatutos políticos e legais que garantiam os direitos das crianças e estendem a ideia do direito da criança ao espaço. Esses fatores impulsionam os estudos da Geografia da Infância. Dessa forma, quando é dado o viés geográfico sobre a infância, é entendida a sua pluralidade, portanto não é possível falar de uma única infância, mas de uma infância concebida em cada sociedade.

Whiting e Edwards (1988) ressaltam que os fatores ecológicos, assim como as questões sociais, econômicas e o cotidiano da sociedade a que a criança pertence, influenciam e direcionam as brincadeiras. Ao brincar, a criança reproduz, mesmo que indiretamente, as relações vivenciadas no seu universo social. Portanto, não basta investigar que existam brincadeiras em diferentes culturas e contextos, mas investigar os aspectos que demonstram de alguma forma como a criança se relaciona com os valores da sociedade e da cultura a qual pertence.

Carvalho (2007) observou que alguns brinquedos são construídos em certos lugares, tanto pelos materiais disponíveis, quanto pelo universo adulto com o qual as crianças dialogam. Tal brinquedo é, portanto, uma prática singular e própria de determinado grupo de crianças. Um repertório de brincadeiras e brinquedos também caracteriza uma cultura local, com traços específicos do contexto onde é praticado, o que fundamenta a ideia de que existe, ao mesmo tempo, a universalidade e a diversidade da brincadeira como prática cultural.

As crianças estão inseridas em um contexto onde, segundo Kramer (2007), não formam uma comunidade isolada, fazem parte de um grupo já estabelecido, dessa forma, são produto da cultura de onde vivem. A criança enxerga o mundo de sua própria forma, tornando-se também produtora de cultura. Portanto, as brincadeiras expressam as características do grupo em que pertencem. A criança quando brinca, participa de um processo de auto conhecimento no contexto social e cultural ao seu redor, tornando-se um ser geográfico.

2.2 A Geografia Humanística nas Relações Entre o Brincar e o Espaço

O presente estudo conta com o embasamento teórico da Geografia Humanística, que tem como grande precursor Yi Fu Tuan. As teorias se propagaram e, hoje, encontram-se relacionadas com as ideias da Geografia Cultural. Os estudiosos da Geografia Humanística acreditam na valorização do subjetivo e de suas experiências, valores e sentimentos com relação ao meio. Tuan (1982) expressa essa relação sociedade e natureza em:

"A Geografia Humanística [...] procura um entendimento do mundo humano através das relações das pessoas com a natureza, do seu comportamento geográfico bem como dos sentimentos e idéias a respeito do espaço e do lugar." (1982, p. 143).

Para compreender a relação de um povo com o meio, Tuan (1980) expressa por meio da Geografia Humanística, que isso significa interpretar as experiências de determinada sociedade, formadas por uma longa sucessão de percepções. Percepção como palavra chave para o estudo, é tratada em:

"[...] muito do que percebemos tem valor para nós, para a sobrevivência biológica, e para propiciar algumas satisfações que estão enraizadas na cultura. Atitude é primariamente uma postura cultural, uma posição que se toma frente ao mundo. Ela tem maior estabilidade do que a percepção e é formada de uma longa sucessão de percepções, isto é, de experiências." (TUAN, 1980, p.4)

Tuan (1983) apresenta o termo experiência. Para ele, experiência é a junção de sensações, percepções, concepções, emoções e pensamentos. Acreditando que o espaço é a condição para a existência, mas não somente isso, o espaço é reflexo dos sentimentos do homem.

A discussão a respeito dos conceitos de espaço e lugar é bastante abordada por Tuan em "Espaço e Lugar: A Perspectiva da Experiência." (1983) e "Topofilia: Um Estudo da Percepção, Atitudes e Valores do Meio ambiente." (1980). O "espaço" segundo Tuan (1983, p. 39), diz respeito às questões relativas ao espaço físico, sua configuração espacial e os elementos que dele fazem parte.

Segundo Tuan (1983), a criança desde pequena, também desenvolve sentimentos pelos espaços que experimenta de acordo com os sentimentos que desenvolve ao longo da vivência, sentimentos os quais serão determinantes de suas atitudes futuras com determinado espaço.

Quando o espaço físico é vivenciado e experienciado por um indivíduo, ele é transformado em ambiente. De acordo com a geografia humanística de Tuan, "ambiente" é o conjunto de elementos naturais sob as quais a pessoa vive somado elementos culturais que influenciam o desenvolvimento desse indivíduo.

As interpretações que a criança fará do espaço vivenciado, agora chamdo ambiente, serão contruções simbólicas e relacionadas a sentimentos construídos pelas impressões vividas, absorvidas através dos sentidos. Lima (1989) definiu o ambiente social da criança como o conjunto de espaços onde ela interage, cujo apego e apropriação são facilitados pela familiaridade.

Os signos e os símbolos, segundo Vygotsky (1984), são elementos que são aprendidos desde o nascimento, baseados em determinada cultura, que regem o comportamento das crianças. A aprendizagem dos símbolos é dada, por exemplo, por meio das brincadeiras de "faz-de-conta", onde as crianças imitam situações do cotidiano. Segundo Oliveira (1995), tais atividades transmitem as regras do mundo adulto e exemplificam comportamentos e atitudes culturais.

Segundo Tuan, as experiências e sensações vividas determinarão sentimentos e atribuirão valores ao ambiente que passa a ser compreendido como lugar. Pequenos lugares podem ser concebidos através da experiência direta incluindo os sentidos como audição, olfato e tato. Para Tuan, a experiência é a capacidade de aprender a partir da sua vivência. A criação de um sentimento e pensamento à partir da realidade. A experiência é o fenômeno capaz de transformar o espaço em lugar. O sentimento de apego ao lugar, baseado no afeto que se tem por ele, foi chamado por Tuan de topofilia.

"O que começa como espaço indiferenciado transforma-se em lugar à medida que o conhecemos melhor e o dotamos de valor [...] As idéias de "espaço" e "lugar" não podem ser definidas uma sem a outra." (TUAN 1983, p. 6)

É possível falar em experiências diretas, assim como dito por Tuan nos parágrafos anteriores, adquiridas de forma afetivas, sensoriais e experimentais, quando os indivíduos em sua experimentação usam de seus próprios recursos. Assim como é possível falar em experiências a partir de conceitos e símbolos culturais embasados em determinado juízo de valor, sem necessariamente tê-lo

experimentado ativamente. Dessa forma, cada lugar é repleto de significados simbólicos, atribuídos de maneiras diferentes por cada sociedade:

"A natureza do espaço é nomeada de inúmeras maneiras. Cada lugar está associado a um determinado tipo de experiência humana; sentimentos e pensamentos respondem por um lugar e o qualificam. Assim sendo, um lugar transmite uma imagem para o usuário, decorrente da experiência humana nesse lugar. Os espaços podem ser alegres (felizes), tristes, angustiantes, altivos, enfadonhos, temerosos, duvidosos, sofridos, enfim, uma multiplicidade de qualificações que são decorrentes de uma multiplicidade de qualidades e produções humanas. Uma aura própria envolve cada lugar, estabelecendo um valor humano e um modo de vida. O sentido perceptivo do sujeito o leva a captar uma qualidade particular e a produzir uma série de pensamentos, sentimentos e ações. O indivíduo percorre um caminho sob a influência da memória do lugar, manipulado pelas forças que este engendra. O espaço possui um imaginário próprio que abriga a produção do passado, as experiências que estão sendo realizadas no presente e as expectativas futuras." (COSTA 2001, p. 02)

As relações que se tem com o espaço, estão atreladas ao indivíduo e tendem a sofrer influências dos fatores culturais. As características pessoais e culturais de cada indivíduo interferem na percepção que ele terá de um determinado espaço e do valor que a ele será atribuído. Desta forma, um mesmo espaço físico poderá ter diversas leituras de acordo com os indivíduos que o vivenciarem.

Portanto, os conceitos de "ambiente", "espaço" e "lugar" formulados por Tuan (1980 e 1983) refletem as relações culturais, de afeto, valores e vínculos dos indivíduos e de determinadas culturas. Uma vez vivenciando o espaço, este se transforma em ambiente. Mais tarde, o indivíduo se apropria do ambiente e desenvolve relações afetivas de vínculo, dotando-o de valor, transformando-o em "lugar".

As sociedades dão significados aos lugares através do conjunto de percepções e experiências. O território, portanto, tem historicidade, mas, sobretudo, tem memórias, identidades e simbolismos. Assim, nesse caminho da Geografia Humanística, não se nega a materialidade, mas se escolhe compreender, também, a subjetividade presente no espaço.

Neste estudo, o contexto físico, social e afetivo a volta da criança é entendido na perspectiva de lugar. O espaço que as cerca, a medida em que é apropriado e

dotado de valores, se diferencia dos demais e se torna lugar. A relação afetiva com o espaço é o que gera esse sentimento de pertencimento.

Tuan recorre a Piaget em suas análises sobre as crianças, tendo como foco da pesquisa o desenvolvimento infantil e a noção de espaço e lugar nas crianças. Afirma que a experiência depende de nossos sentidos. Dessa forma, seria difícil compreender a visão de mundo de uma criança.

De acordo com Tuan (1983), um bebê não faz distinção entre ele e o ambiente externo, este pouco conhecido por ele, se resumindo aos pais e aos poucos espaços que é levado. Com o passar dos meses, adquirindo desenvolvimento motor, à medida que consegue se movimentar pelo espaço, seu mundo começa a ganhar extensão.

Tuan (1983) afirma, porém, que as crianças podem fazer usos dos espaços de maneira distinta da dos adultos. Para o autor: (1983, p.37)

"O lugar pode adquirir profundo significado para o adulto através do contínuo acréscimo de sentimento ao longo dos anos. Cada peça dos móveis herdados, ou mesmo uma mancha na parede, conta uma estória. A criança não tem apenas um passado curto, mas seus olhos, mais do que os dos adultos, estão no presente e no futuro imediato. Sua vitalidade para fazer coisas e explorar o espaço não condiz com a pausa reflexiva e com a olhada para trás que fazem com que os lugares pareçam saturados de significância."

As crianças enquanto grupo social possuem, portanto, uma visão do lugar diferente da visão dos adultos. Dessa forma, os espaços podem ser utilizados por elas com uma função diferente daquela para que foram criados. As crianças constroem a sua territorialidade infantil a partir de suas experiências, de maneira isolada da dos adultos. Sendo assim, as crianças são atores sociais e não apenas sujeitos passivos da sociedade dos adultos.

Para compreender as diversas experiências infantis que marcam esses lugares presentes ao redor do território brasileiro, se faz fundamental o olhar atento aos detalhes das produções infantis, acreditando nas crianças como sujeito ativo que é, ao mesmo tempo, produto e produtor de cultura.

3. Descrição das Brincadeiras

O Objetivo deste capítulo não é explicar a classificação escolhida para as brincadeiras, mas demonstrar a diversidade lúdica encontrada ao redor do território brasileiro. Obtidas por meio de pesquisa bibliográfica, as descrições das brincadeiras buscam a exposição dos aspectos que caracterizam as práticas culturais infantis, compreendendo de que maneira e que sentidos as crianças constroem e vivenciam com essas experiências, tornando possível observar similaridades e especificidades que caracterizam cada contexto e cada grupo.

A escolha das brincadeiras foi feita de maneira a assegurar que hajam brincadeiras das cinco regiões determinadas no território brasileiro, de forma a garantir a presença de expressões da cultura infantil de lugares distintos. Diante da escolha das 39 brincadeiras, a separação nos cinco grupos deste capítulo surgiu com a observação de aspectos em comum entre elas e leitura de bibliografia. Dessa forma, as familiaridades encontrada em algumas das brincadeiras levaram a separação da lista em: Brincadeiras com Características da Cultura Indígena, Brincadeiras com Traços de Manifestações Populares, Brincadeiras Resultantes de Intercâmbio Cultural, Brincadeiras com Traços de Comunidades Ribeirinhas e Caiçaras e Brincadeiras com Traços do Contexto Socioeconômico.

3.1. Brincadeiras com Características da Cultura Indígena

Brincadeira: Tucuxi

Origem: Amazonas

Fonte: Artemis Soares

É uma brincadeira muito popular no Norte do país, principalmente nas proximidades dos rios. A palavra tucuxi significa boto-cinza, uma espécie de golfinho fluvial existente na bacia do Amazonas. Essa brincadeira acontece dentro da água, onde uma equipe representa os pescadores e a outra o boto. Os pescadores devem tocar os botos com algum objeto que simbolize as flechas para pescar-los. Os botos, que estão dentro da água, devem desviar desse objeto para se manterem vivos. O boto que é pescado pode “morrer” ou pode trocar de lugar com o pescador.

Brincadeira: Curupira

Origem: Amazonas

Fonte: Artemis Soares

A criança que será o Curupira deve ficar de olhos vendados enquanto será girada três vezes. Em seguida, uma criança pergunta ao Curupira “o quê que tu perdeu?” e o Curupira pode responder o que quiser. Todas as crianças em volta daquela que está de olhos vendados podem perguntar o que ela perdeu. A última criança da roda muda a pergunta e questiona sobre o que o curupira quer comer. Nesse momento, o Curupira responde e tira a venda. Ao abrir os olhos, ele nota que a comida solicitada não existe e corre atrás das crianças. Aquela que for pega por ele será o novo curupira.

Brincadeira: Farinhada

Origem: Vila Pajuçada, Pará

Fonte: Renata Meirelles

A farinhada é uma brincadeira de roda, onde ao decorrer da cantoria, são chamadas ao centro da roda, uma por uma, as crianças que vão fazer o movimento de quem peneira farinha.

"Vou fazer uma farinhada

Todo mundo vai gostar

Só quem entende de farinha

Venha peneirar aqui

Só quem entende de farinha

Venha Peneirar aqui

Vou chamar a/o _____

Pra vir se apresentar

Só quem entende de farinha

Venha peneirar aqui"

Brincadeira: Pirarucu

Origem: Amazonas

Fonte: Artemis Soares

A brincadeira acontece com as crianças de mãos dadas em círculo e uma delas ao centro da roda. A criança do meio tem a função de se deslocar e pegar no braço de outra criança perguntando “qual é essa madeira?”. A criança questionada responde algum nome de madeira que conheça, provavelmente algum madeira da região. Quando o Pirarucu perguntar para a última criança da roda, começa a fuga. O pirarucu corre e tenta sair do roda, que é o “lago”. A crianças que estão na roda ficam de mãos dadas pois são as madeiras fortes, que devem tentar impedir a saída do pirarucu com os braços. Quando o pirarucu consegue sair, a criança que não conseguiu impedir a fuga deve substituí-lo.

Brincadeira: Arranca Mandioca

Origem: Espírito Santo

Fonte: Renata Meirelles

A brincadeira faz referência a maneira a qual a mandioca é colhida. As crianças ficam enfileiradas, sentadas no chão em frente a uma árvore qualquer, abraçando a cintura de quem está na sua frente. A brincadeira consiste em tirar a última criança da fila, uma por uma. Para algumas tribos, vale tudo, até mesmo cócega, para outras, não vale, só vale usar a força. A brincadeira também é conhecida por "tatu", pois seria mais difícil ainda pegar um tatu, já que uma vez que finca as unhas no chão, não solta mais.

Brinquedo: Zunidor

Origem: Amazonas

Fonte: Renata Meirelles

Instrumentos do madeira fina e leve de aproximadamente 25 cm por 5 cm com um furo na ponta, amarrado em um barbante resistente. Segurando no fio, a criança roda a madeira até que ela se enrole no fio, para que depois ela gire em uma alavanca maior, acompanhando o movimento do giro do braço. O som que o instrumento produz é parecido com o rugido da onça e há quem acredite que o instrumento a chame. As crianças da comunidade brincam usando o instrumento no

intuito de caçar onça quando as galinhas da comunidade estão sendo devoradas pelo animal.

Brincadeira: Jogo da Onça

Origem: Aldeia Nasêpotiti – Terra Indígena Panará, PA

Fonte: Renata Meirelles

A brincadeira remete ao animal mais temido da região, a onça. Na brincadeira, o pekã é um pássaro que sabendo dos perigos da onça, avisa aos demais quando ela se aproxima. A criança que será o pekã deve ficar em um lugar alto e deve avisar os porcos a hora de sair. Outra criança é escolhida para ser a onça. Todos os restantes, que serão os porcos, devem sentar em fila, um atrás do outro, com as pernas abertas e encaixados como em um trêm. O último porco da fila, ao ouvir o aviso do pekã, deve sair de seu lugar e tentar sentar na frente da fila antes que a onça o coma. Quando a onça consegue pegar o porco, ela o devora e o porco fica fora da fila, então a fila de porcos vai diminuindo. O jogo continua até que todos os porcos sejam caçados pela onça.

Brincadeira: Cabas

Origem: Tribo Tikuna, centro-oeste do Amazonas

Fonte: Raimunda Evane de Barros Souza

Caba é o nome indígena usado para a palavra marimondo, inseto bastante comum na mata, do qual é sabido que a picada causa dor e febre. O jogo se trata de um de pega-pega que conta com mais de um pegador. As crianças são divididas em dois grupos, sendo uma equipe de cabas e outra de trabalhadores da roça. As cabas ficam amontoadas de mãos dadas, imitando um ninho de marimondo. O grupo de roceiros, faz movimentos como se estivessem cuidando de sua plantação. Em algum momento, um deles esbarra no ninho e as cabas devem sair correndo para picá-los. O roceiro que for pego, deve virar uma caba e ajudar o restante nas picadas.

Brinquedo: Cobra verde

Origem: Território Indígena Kaimbé, município de Euclides da Cunha, BA

Fonte: Carine Queiroz

Brinquedo tradicional da comunidade, remete à um mito local, o da cobra verde. O brinquedo é feito de forma artesanal, como uma espécie de trança, feita de tiras compridas de folhas de árvores. A história conta que os Kaimbé buscavam água em um minadouro onde havia uma cobra verde. Sabendo disso, iam para lá nos horários em que a cobra não estava, e caso estivesse, eles a deixavam lá. Certo dia, acabaram por matar a cobra verde desse olho d'água e, desde então, a água ficou com gosto de gás e o minadouro secou quase totalmente.

3.2. Brincadeiras com Traços de Manifestações Populares

Brincadeira: Soltar Bombas

Origem: Território Indígena Kaimbé, município de Euclides da Cunha, BA

Fonte: Carine Queiroz

A crianças Kaimbé são vistas frequentemente brincando de soltar bombas. Uma forma de brincar dos meninos Kaimbé é tirar a pólvora da bomba, colocando-a em cima de uma pedra, para que ao jogar outra pedra em cima dela, se de um estouro. Em outro momento da brincadeira, acendem o montinho de pólvora direto com um isqueiro.

Brinquedo: Caretas de Papelão

Origem: Acupe, BA

Fonte: Renata Meirelles

As caretas de papelão em Acupe são moldadas em barro e cobertas por papelão e cola. Secas ao sol, formam figuras monstruosas, coloridas e com dentes grandes. Os corpo são cobertos por tecidos e folhas de bananeira e as máscaras usadas no rosto para sair às ruas todos os domingos de julho, assustando e encantando a população. Segundo a tradição, os desfiles de hoje são lembranças da festa que ocorria na época da escravidão, no Engenho do Acupe. Durante a festa, senhor do engenho dava máscaras para que seus convidados festejassem. Os escravos tiveram a ideia de criar as próprias máscaras para poderem participar das próximas festas e assim surgiram as tradições de criar caretas.

As crianças mais velhas de Acupe já não tem medo dos bichos monstruosos, e ano a ano exercitam sua coragem, encorajando os mais novos. Elas confeccionam as caretas e brincam junto aos adultos durante todo o mês de julho e sozinhas durante o restante do ano.

Brincadeira: Nego fugido

Origem: Acupe, BA

Fonte: Renata Meirelles

Também aos domingos do mês de julho, as ruas de Acupe são palco para as brincadeiras do Nego Fugido. Com os rostos pintados de preto com uma mistura de óleo e carvão moído e a boca vermelha de papel crepom para representar o sangue dos escravos, contam a história de perseguição, captura e libertação dos escravos. Os negros e os caçadores comumente são dramatizados por crianças. Os caçadores fortes que capturam os negros usam saias de folhas de bananeira. A Princesa Isabel aparece vestida de branco simbolizando o começo de uma trégua. No último domingo do mês o rei é preso e obrigado a assinar a carta de alforria. A brincadeira acontece ao som de músicas e cantorias com características africanas.

Durante os preparativos para a festa, as crianças seguem um caminho já conhecidos por elas, para escolher as palhas utilizadas na produção das saias de folhas de bananeira, que serão usadas na fantasia de caçador. Eles colhem as folhas secas e amarram-nas em montinhos de três folhas por vez. O ritual de preparação das saias também é feito por grupos de adultos, que repetem os mesmos gestos adquiridos no tempo de meninos.

Foto 1. Dramatização do Nego Fugido.



Fonte: Imas Pereira

Brincadeira: Boi de Mamão

Origem: Ilha de Santa Catarina, SC

Fonte: Edison d'Ávila e Márcia d'Ávila

O Boi de Mamão é uma brincadeira folclórica da região de Santa Catarina, que envolve dança e cantoria em torno do tema da morte e ressurreição de um boi. As crianças brincam e interpretaram os personagens envolvidos na narrativa. A interpretação retrata o desespero de Mateus, um vaqueiro simples do interior da Ilha, que ao ter seu boi morto, busca um médico e um curandeiro para ressuscitá-lo. Ao fim, o boi volta à vida e todos comemoram com cantorias e danças.

Brincadeira: Jacaré Boiô

Origem: São Luís, MA

Fonte: Teca Alencar de Brito

A brincadeira se trata de um cacuriá, dança de origem maranhense. Em roda, as crianças brincam e dançam ao som da música.

"Eu sou, eu sou, eu sou

Eu sou jacaré boiô (bis)

Sacode o rabo, jacaré
Sacode o rabo, jacaré
Eu sou jacaré boiô (bis)"

Brincadeira: Cavalos de Pau
Origem: Mazagão Velho, Amapá
Fonte: Renata Meirelles

O brinquedo de madeira de miriti em formato de cabelo, feito de pedaços compridos da madeira. Às vezes o brinquedo conta com pedaços triangulares de madeira colados na ponta, imitando a cabeça do cavalo ou o que mais surgir da imaginação das crianças.

3.3. Brincadeiras Resultantes de Intercâmbio Cultural

Brinquedo: Bola de Borracha de Seringueira
Observado em: Vila Jurucumã, Amazonas
Fonte: Renata Meirelles

As bolas de borracha são feitas com o látex das seringueiras. A produção é feita em duas etapas. No primeiro dia, as crianças vão até as seringueiras com seus facões e dão golpes nas árvores para fazer escorrer o látex. No dia seguinte, quando o látex se encontra na consistência ideal para confeccionar o brinquedo, as crianças o enrolam devagar como um novelo de lã, até que a bola fique do tamanho desejado. As crianças sabem que se enrolarem a bolinha muito rápido, o látex se quebra e fica difícil de continuar o processo. Para saber se a bola deu certo, eles precisam ir até suas casas, para testar se elas conseguem quicar no chão. Isso acontece pois as bolas só quicam em chãos de madeira.

Brinquedo: Bacurau
Origem: São José do Galibi, Amapá
Fonte: Renata Meirelles

Brinquedo feito de talas trançadas de arumã, planta nativa do Brasil que cresce em regiões semi-alagadas. A arumã é uma espécie de cana de caule liso e

reto, com superfícies planas, flexíveis e resistente, que após ariado, pode ser utilizado fazer tranças para fins artesanais. O nome foi dado pois o brinquedo, que é uma espécie de pião, ao ser lançado, pula igual ao pássaro de mesmo nome.

Brinquedo: Pião de Ferro Velho

Origem: Taboão da Serra, São Paulo

Fonte: Renata Meirelles

O brinquedo é feito de tampinhas de detergente acoplados em ferros-velhos de diversas formas, como arruelas, ferrolhos, rolimãs, porcas, peças de relógio, engrenagem de bicicletas e tudo que se puder imaginar. As tampinhas de detergente são itens de grande desejo dessas crianças e são procurados nas ruas ou pedidas aos vizinhos. Já os objetos de ferro velho podem ser encontrados em depósitos, garagens, nas ruas e oficinas. Depois de prontos, os meninos colocam os piões para disputar entre si dentro de uma bacia nas ruas. Em alguns momentos da brincadeira, os piões ganham super poderes que disputam entre si, ideia tirada de um desenho da televisão. Esses piões são feitos de maneira a imitar os piões de brinquedo que comercializados em lojas. As crianças que brincam com os piões de ferro velho, em geral, não possuem poder aquisitivo que permita a compra.

Brincadeira: Estoque

Origem: São Gonçalo do Rio das Pedras, Minas Gerais

Fonte: Renata Meirelles

Estoque é uma espécie de arma feita de bambu, onde a munição é o papel. As crianças serram o bambu nas suas pontas e limpam o meio dele, onde será colocado o gatilho. Com a ajuda de uma varetinha feita do caule de alguma planta, será dado o impulso na munição.

Foto 2. Menino brincando com estoque.



Fonte: Renata Meirelles

Brincadeira: Pião de Biorra

Observado em: Abadia, Minas Gerais

Fonte: Renata Meirelles

Em Abadia as crianças confeccionam seu próprio pião usando bambu e biorra. Biorra é um fruto pequeno e verde da região, de vista parecido com um pequeno abacate, mas que os moradores contam que só os macacos e os pássaros comem. A vareta de bambu tem que ser reta pois será o eixo do pião. As crianças escolhem as varetas ideais e lixam até ficar do jeito certo para brincar. O objetivo da brincadeira, assim como nas outras brincadeiras de pião, é ser o dono do pião que roda por mais tempo.

Foto 3. Menino brincando com o pião de biorra.



Fonte: Renata Meirelles

Brinquedo: Fane

Origem: São José do Galibi, Amapá

Fonte: Renata Meirelles

O brinquedo é um pião é feito da semente de tucumã, espécie de palmeira regional do Amazonas, que ao ser lançado, faz barulho ao girar. Para seu preparo, são escolhidas as melhores sementes de tucumã, depois são feitos pequenos furos e o seu interior é raspado e limpo, pois nele é preso um pedaço de madeira usado para enrolar um barbante, necessário para lançar o pião.

As crianças brincam da mesma forma que os adultos brincavam quando crianças. Todas as crianças lançam seus piões em cima de uma rede e quem ganha a brincadeira é o dono do pião que parar de rodar por último, sem ir para fora de rede.

Brincadeira: Espingardinhas

Origem: Vila Juruamã, Amazonas

Fonte: Renata Meirelles

Feitas de vara de bambu, usando como munição os espinhos de tucumã. Tucumã é uma palmeira com uma faixa de espinhos negros que chega a medir 15 metros, regional do Amazonas. As espingardinhas são usada para caçar insetos como grilos, gafanhotos e mutucas, mas não com a finalidade de matá-los, e sim de acoplar ao corpo deles, ainda vivos, uma mensagem amarrada com um fio de cabelo, na intenção de usá-lo para se comunicar com alguma criança da comunidade.

Brincadeira: Coquita

Origem: Tribo Tikuna, centro-oeste do Amazonas

Fonte: Raimunda Evane de Barros Souza

A coquita é um brinquedo parecido com o bilboquê, feito artesanalmente pelos indígenas com elementos da natureza. O nome dado ao brinquedo surgiu do material utilizado na produção, a coquita, uma semente com formato de sino, muito comum na região. Na ponta da semente, amarra-se um barbante e um pequeno cabo de madeira. Para brincar, basta tentar encaixar a boca da semente no cabo de madeira, jogando-a para cima.

Brincadeira: Bole Bole

Origem: Arquipélago do Bailique, Amapá

Fonte: Renata Meirelles

Sentados no chão, em roda, uma criança de cada vez tem a sua chance de jogar algumas pedras para cima e tentar apanhá-las com as costas da mão antes que elas retornem ao chão. Em uma espécie de jogo de *Cinco Marias*, com as regras um pouco modificadas e os materiais adaptados para seu contexto.

Brincadeira: Bodoque

Origem: Sertão Nordestino

Fonte: Mary Del Priore

Trazido pelos portugueses, tradicional brinquedo dos meninos dos sertões e do interior do país. Se trata de uma pequena arma utilizada pelas crianças para caçar bichos pequenos. Palavra de origem árabe, bondok foi utilizada como

instrumento bélico na Espanha e Portugal. É um pequeno arco confeccionado com madeira “airi”. Possui duas cordas bem esticadas e separadas por dois pedacinhos de madeira; no meio, as cordas são unidas por um trançado chamado “malha”, “rede” ou “sanga”. É nessa parte que se coloca a munição, que em geral, se trata de pelotas de barro cozido ou pedrinhas redondas.

3.4. Brincadeiras com Traços de Comunidades Ribeirinhas e Caiçaras

Brinquedo: Barquinhos do Mamanguá

Origem: Paraty, RJ

Fonte: Rui Alão e Álvaro Gregório

As miniaturas dos barcos coloridos de madeira são uma tradição em Paraty. Pequenas canoas, veleiros e saveiros feitos dos galhos da Caxeta, árvore nativa dos manguezais da Mata Atlântica, de madeira alva, leve e macia. Os barcos que tradicionalmente eram de madeira natural, hoje são coloridos e lembram as traineiras que navegam nas águas de Paraty.

Brinquedo: Currupio

Origem: Amazonas

Fonte: Renata Meirelles

O brinquedo feito da mandíbula de tambaqui. Nela são feitos 2 furinhos e um barbante de aproximadamente 60 cm é passando por eles. Segurando a extremidade do fio, a criança gira no mesmo sentido até ele ficar bem enrolado, depois é só puxar as pontas para que o brinquedo gire de volta. O brinquedo é feito da mandíbula do tambaqui, porém também ser feito de uma das escamas do pirarucu, caso fosse esse o peixe pescado.

Brinquedo: Brinquedos de Miriti

Origem: Pará

Fonte: IPHAN

São animais, barcos e bonecos bem coloridos, cuja matéria-prima é o Miriti, esculpidos à mão por artesãos. Miriti é uma fibra leve da palmeira também conhecida como Buriti, de aspecto parecido com o isopor. Para se obter a matéria

prima dos brinquedos, o miriti é descascado e se aproveita apenas o miolo. As cascas que são bem flexíveis, depois de secas, transformam-se em cestos, varetas de pipas, etc. O miolo, trabalhado com facões de mato, é transportado para os produtores dos brinquedos.

Brincadeira: Carrapixo

Origem: Tatajuba, CE

Fonte: Renata Meirelles

O carrapixo é uma embarcação feita de folha de coqueiro. Os meninos tiram as laterais da folha, até que se tenha só um filete dela. Quando dobrado, o filete é amarrado ou preso no centro da folha, formando a vela da embarcação.

Foto 4. Menino brincando com embarcação carrapixo.



Fonte: Renata Meirelles

Brincadeira: Tamancas

Origem: Acupe, BA

Fonte: Renata Meirelles

O chinelo velho é matéria-prima para essa embarcação. Eles são usados para fazer as tamancas, barcos com velas bem semelhantes aos usados pelos pescadores da região. Os materiais são sola de chinelo de borracha, tampinha de

garrafa de metal, varetas pequenas e sacola plástica de embalagem. Para confeccionar, a criança faz 2 furos na frente e 2 atrás da sola de sapato, espeta as varetas nesses furos e cola as sacolas nas varetas. Em seguida, faz um rasgo na parte de trás da sola para colocar uma tampinha de garrafa de cerveja achatada. A dica que as crianças dão, é colocar um peso sobre o barco para que ele navegue melhor.

Brincadeira: Salto Mortal

Origem: Ilha do Marajó, Ponta de Pedras, PA

Fonte: Reis, Borges, Mendes e Pontes

A brincadeira só acontece no período de cheia, quando as crianças e adolescentes utilizam troncos de árvores como trampolim. Uma de cada vez, sobem no tronco, dão piruetas, giros e saltos no ar antes de cair na água. A brincadeira não consiste em uma competição, não apresentando ganhadores.

Brincadeira: Maracá

Origem: Ilha do Marajó, Ponta de Pedras, PA

Fonte: Reis, Borges, Mendes e Pontes

Construído com o ouriço de castanha-do-pará, o Manacá é um brinquedo sonoro que emite sons estridentes e graves quando balançado. As crianças procuram os ouriços da castanha, abundantes em determinados meses do ano, e os enchem de pedras ou sementes para poder gerar o barulho desejado.

3.5. Brincadeiras com Traços do Contexto Socioeconômico

Brinquedo: Mané Gostoso

Origem: Pernambuco

Fonte: Janayna Clímaco

O Mané-Gostoso é um boneco de madeira tipo compensado, com movimento nas pernas e nos braços. Eles se movem quando o manipulador aperta as hastes de madeira, puxados por cordões que estão passando pelas mãos do boneco. É também conhecido por outros nomes como: Mané Besta, Mané Bestalhão, Mané Coco, Mané de Souza. É encontrado em todo Nordeste, mas a

cidade de Bezerros, interior de Pernambuco é conhecida pela grande produção do brinquedo.

Brincadeira: Carrinhos de Carretel

Origem: Tatajuba, CE

Fonte: Renata Meirelles

Em Tatajuba, Ceará, as redes de pescas são comumente tecidas por senhoras para seus maridos. Devido a isso, os carretéis vazios são também comuns na região. Os carrinhos de carretel são construídos pelas próprias crianças, com paus de mangue compridos, retos e com uma forquilha na ponta. A busca pelo pau de mangue é a parte mais difícil, já que a árvore de mangue é baixa e de troncos tortos.

Foto 5. Criança brincando com o carrinho de carretel



Fonte: Renata Meirelles

Brincadeira: Máquina de Fazer Linguíça (Wurst Dreige)

Origem: Santa Maria de Jetiba, ES

Fonte: Renata Meirelles

Nessa comunidade de Alto de Santa Maria, região onde no final do século XIX recebeu diversos imigrantes provenientes da Pomerânia, quase todas as casas

tem uma máquina de fazer linguiça. Quase todas as famílias da comunidade criam porcos e fazem suas próprias linguiças. Wurst Dreige quer dizer “máquina de fazer linguiça” na língua dos pomeranos. Essa brincadeira acontece com as crianças de mãos dadas, sem fechar um círculo, se misturando enquanto cantam repetidamente as palavras "wurst dreige", como se imitassem o movimento da linguiça sendo preparada. Em um momento da brincadeira, elas se alinham novamente e uma das crianças que está fora da "corda" pergunta se a linguiça já está pronta e ao ouvir "não" das demais, resolve pegar um pedaço dela mesmo assim. Nesse momento, quem está fora tenta puxar a criança da ponta para fora e as demais crianças que estão de mãos dadas tentam segurá-la. Repete-se o movimento até a última criança.

Brinquedo: Bonecas de Pano

Origem: Paraíba

Fonte: Vila do Artesão

Brinquedo bastante difundido no cotidiano nordestino, sempre foi vendido nos mercados e feiras populares como brinquedo das meninas do interior. As "bruxinhas", como também são conhecidas, passaram pelas mãos de várias gerações de meninas. As bonecas de pano são confeccionadas artesanalmente por mulheres a partir de retalhos e linhas e são consideradas artigos de decoração de grande valor agregado que remete à cultura nordestina e a infância.

Brincadeira: Caminhões de Madeira

Origem: Itabaiana, SE

Fonte: Ana Karina Santos

Os caminhões de madeira do agreste sergipano, comumente vendidos em barracas de feira, são uma parte importante do repertório de brincadeiras das crianças da região. Em suas brincadeiras, aparecem puxados por barbantes, carregados de areia, tampinhas e gravetos, usados como carga dos caminhões, dentre outros enredos possíveis para o tema.

Brincadeira: Laçada da Vaca Mecânica

Origem: Jaguarão, RS

Fonte: Renata Meirelles

A brincadeira consiste na construção de uma estrutura de madeira com rodas que conta uma carcaça da cabeça de algum animal morto. A vaca mecânica é puxada por um adulto de moto e atrás vem uma criança montada em um cavalo, tentando laçar a vaca. As crianças aprendem a fazer o laço observando os adultos da região.

Foto 6. Menino com seu avô brincando de laçada da vaca mecânica.



Fonte: Renata Meirelles

Brinquedo: João Redondo e Mamulengos

Origem: Rio Grande do Norte e Pernambuco

Fonte: Clarinda de Sousa

Em diferentes cidades e lugarejos do Nordeste, existem mãos que se movimentam e dão vida e voz à personagens, contando histórias engraçadas sobre assuntos sérios. Esses bonecos são fantoches, marionetes ou títeres. São feitos de madeira, metal, papel, palha, entre outros e são vestidos a caráter, geralmente cada boneco recebe um nome e tem sua personalidade. Além dos personagens humanos, há também bichos, entre os quais se destaca o jacaré. O teatro de

bonecos é praticado por artistas do povo, onde os atores são bonecos que falam, dançam, brigam e quase sempre, morrem. Apesar de contar com a ideia de um roteiro, os diálogos são criados no momento mesmo do espetáculo, de acordo com as circunstâncias e com a forma de reação do público.

4. Reflexões Sobre o Brincar das Crianças do Brasil

4.1 O Reflexões Sobre o Brincar no Brasil

Os elementos naturais são bastante presentes na construção dos brinquedos e brincadeiras. As informações obtidas com a pesquisa bibliográfica ressaltam que os mesmos brinquedos aparecem nas brincadeiras de diversos grupos de crianças, porém com outros elementos usados como matéria prima. Devido a isso, é visto como as crianças se apropriam dos elemento a sua volta se utilizando dos materiais que sua região e contexto oferecem.

Alguns brinquedos são claramente de determinadas regiões devido a sua materialidade. Em alguns casos, os brinquedos são produzidos com elementos naturais que só estão presentes em determinados lugares, em outros devido a sua abundância, tanto por motivos naturais ou por fazerem parte do universo em que as crianças e os adultos da região estão inseridos. O Bacurau, feito das talas trançadas de arumã, planta que cresce em regiões semi-alagadas, de São José do Galibi, no Amapá, é um exemplo de brincadeira que leva a marca da região em que se brinca, por se tratar de uma planta encontrada especificamente naquela região.

A relação que a criança estabelece com seu contexto enquanto brinca está ilustrada em seu repertório durante as brincadeiras, sejam de contexto social, cultural ou da geografia de sua região. A criança que brinca imitando uma tradição da região, está expressando sua cultura através do brincar. Uma criança que constrói um brinquedo com elementos da sua paisagem, expressa a sua apropriação em relação ao meio em que vive. A criança que usa em seus brinquedos materiais presentes ao redor devido ao contexto socioeconômico da sua comunidade, traduz no brincar todo o seu contexto.

Em estudo realizado na cidade de São Paulo por Moraes e Carvalho (1994) constataram que grande parte dos temas das brincadeiras das crianças da cidade, se afastam de reflexos da experiência cotidiana, da cultura do contexto social que crianças fazem parte. O fato se dá devido ao grande interesse das crianças por programas de televisão e filmes. Também sobre a cidade de São Paulo, Bichara (1994) salienta que o brincar das meninas está mais relacionado ao cotidiano do que o dos meninos. Bichara acredita que o fato ocorre devido aos pais frequentemente trabalharem fora, portanto o seu trabalho não é visto pelos filhos. Já as mães,

mesmo quando trabalham fora, desempenham funções dentro de casa ou quem as realiza é uma empregada, também do sexo feminino, o que leva as meninas a imitarem, em suas brincadeiras, essas funções.

Ainda sobre o brincar das crianças da cidade de São Paulo, o *Projeto Território do Brincar*, nos mostra que há diferenças no brincar dependendo da condição financeira da criança. Nos reforçando que o brincar das crianças com boa situação financeira é norteado por brinquedos de plástico, personagens de desenhos e apresenta limitações quando se trata dos temas das brincadeiras. Dessa forma, a análise do brincar das crianças de cidades grandes, como São Paulo, norteado por brinquedos industrializados, não foi objeto de pesquisa por não ir de encontro com os objetivos gerais e específicos do presente estudo.

Ainda em São Paulo, porém em bairros mais periféricos, o brincar nos revela se encontrar em uma forma mais espontânea. Ele conta com objetos não estruturados, como pedaços de madeira, barbantes e sucatas. Além disso, os espaços de brincar não ficam restritos às suas casas, possibilitando também brincadeiras de grande movimento do corpo, como o jogo do taco e a brincadeira de empinar pipas. A respeito do livre movimento pelos espaços, vimos em Tuan (1983) que o espaço é experienciado quando há movimento, destacando a cinestesia. Dessa forma, acredita que o que permite que o homem tenha uma experiência de espaço sejam os sentidos, como a visão e o tato. A medida em que o indivíduo move seu corpo pelo espaço, esticando pernas e braços, ele o experimenta.

Em diversas brincadeiras contidas neste estudo, é notável a presença de um brincar com influências indígenas que, segundo Cascudo (2001), tem uma características específicas como a liberdade, os elementos da natureza, a religiosidade, a falta de competitividade, a dança e a imitação de figuras animais. É possível observar que as brincadeiras indígenas pesquisadas parecem guardar sua tradição, vista aqui através de algumas brincadeiras como o currupio, bacurau, entre outras. Porém, algumas brincadeiras parecem ser influenciadas pela cultura dos homens brancos, como o futebol jogado com as bolas de borracha de seringueira.

Grande parte das práticas lúdicas brasileiras, segundo Cascudo (2001), são parte da cultura européia e foram trazidas pelos colonizadores portugueses. Dentre elas, se encontram as adivinhas, parlendas, cantigas de roda, histórias de príncipes,

rainhas, assombrações, bruxas, jogos com regras, a amarelinha, brincadeiras corporais, a pipa, o pião, o bodoque, os jogos de pedrinhas, entre outros. Conforme revela Priore (2004), os estudos sobre as brincadeiras e a infância brasileira da época se resumem a cultura branca. Foi apenas através da linguagem oral que a riqueza da cultura africana, seus contos, lendas, mitos, deuses e histórias foram transmitidos para o universo da criança.

4.2 As Características do Brincar Brasileiro

4.2.1 Brincadeira Com Influências Indígenas

Em diversas brincadeiras contidas neste estudo, é visível um brincar com características indígenas que, segundo Cascudo (2001), tem suas especificidades. O brincar da criança indígena, assim como as demais, está relacionado ao cotidiano, porém retratam um cotidiano de características distintas. As crianças indígenas brincam de arcos, flechas, caçam animais, pescam, cuidam de casa e da colheita, imitando gestos e atitudes dos adultos.

No capítulo anterior, vimos brincadeiras que se inspiram em momentos do cotidiano das tribos, onde as crianças realizam a reprodução de imagens do universo adulto, como podemos ver como a brincadeira "Arranca Mandioca", que retrata o momento da colheita da mandioca e a brincadeira de roda "Farinhada", onde as crianças imitam o trabalho feito com peneiras no preparo da farinha.

É comum do brincar indígena a imitação de figuras de animais, devido ao fato de diversas espécies serem bastante presentes no cotidiano indígena. Além disso, em alguns momentos aparecem como reflexos de elementos de religiosidade, onde a imitação dos animais não se resume ao comportamento apenas de crianças. Animal recorrente nas brincadeiras infantis, a temida onça aparece em duas das brincadeiras retratadas no capítulo anterior. Além dela, a brincadeira "Cabas", retrata os marimbondos, mosquitos muito comuns nas florestas e a brincadeira do "Tucuxi", retrata o boto-cinza.

As brincadeiras das crianças indígenas também são marcadas por elementos folclóricos. As brincadeiras "Curupira" e "Cobra Verde", retratam a presença de lendas e mitos da cultura de cada tribo. Transmitidos oralmente, as histórias fantásticas passam de geração a geração, sendo contados pelos mais velhos às

crianças, tornando-se parte da formação delas como indivíduo social. Dessa forma, as crianças conseguem se perceber como parte de um grupo social, reforçando sua identidade étnica. A forte presença desses elementos na cultura da tribo faz com que eles sejam incorporados ao dia-a-dia das crianças e conseqüentemente às brincadeiras infantis.

Os brinquedos indígenas observados são, em grande parte, confeccionados pelos mais velhos e pelas próprias crianças, a partir de sucatas e elementos da natureza como sementes, miriti, coquita e palha. Como visto em Gosso (2005), a liberdade vivida pelas crianças indígenas chama atenção. As crianças têm acesso a instrumentos do mundo adulto como um arco e flecha e facões durante a produção de seus brinquedos e em suas brincadeiras. A exemplo disso, vimos a produção da Fane, em São José do Galibi, Amapá e do Estoque, de São Gonçalo do Rio das Pedras, Minas Gerais, relatadas no terceiro capítulo deste estudo. Entretanto, essa atitude não parece ser um treino ou um trabalho da criança para a aldeia. Esses momentos parecem acontecer de forma natural, de maneira a compartilhar com os adultos sua cultura.

Quanto a utilização dos espaços, é possível constatar em Gosso (2005) e a partir da análise bibliográfica dos dados colhidos, que os brincantes utilizam os elementos disponíveis em seu contexto imediato, dessa forma se apropriam e dominam todo o território indígena. Percebe-se também o movimento livre das crianças pelas áreas coletivas do território com grande autonomia. O ambiente e os recursos disponibilizados às crianças são determinantes para a brincadeira. Sobre isso, baseado em Bichara (2006) podemos concluir que a criança coloca-se como ativa em sua relação com seu contexto. A variedade das brincadeiras indígenas encontradas, segundo Moraes e Otta (2003), ocorrem devido a pouca quantidade de brinquedos estruturados e ao grande espaço disponível para brincar, o que favorece a criação. Dessa forma, assim como o brincar das crianças dos bairros periféricos de São Paulo, o livre movimento pelo espaço, como em Tuan (1983), é o que permite que a criança o experimente, sendo possível ser transformado em lugar.

Em relação ao espaço físico e as características naturais que ele oferece às crianças, podemos observar a partir das brincadeiras com traços indígenas listadas que as crianças brincam e convivem em meio às árvores, aos rios, terra, pedras e

animais. A natureza e o espaço físico fazem parte, segundo Carvalho (2007), do cotidiano das crianças, sendo eles elementos ligados à cultura dos povos que habitam a região. As crianças constroem saberes sobre os elementos da natureza, uma vez que seu cotidiano e espaço de brincadeiras é constituído desses elementos, se tornando cenário e material para a construção da brincadeira.

Kishimoto (1999) ressalta outra característica marcante do brincar indígena, a falta de uma excessiva competitividade presentes nelas, pois acredita que a vida comunitária, onde é essencial a cooperação de todos para o funcionamento da comunidade indígena e sua sobrevivência seja o motivo da não competitividade. Até mesmo entre os adultos indígenas, não existe a figura de um grande vencedor sozinho. As diversas brincadeiras listadas no capítulo 3 nos mostram que o brincar da criança indígena, embora coletivo, é apenas vivido pelo ato lúdico, sem que a finalidade seja escolher um vencedor. A exemplo disso, vemos as brincadeiras como "Farinhada", "Arranca Mandioca" e "Curupira".

As brincadeiras indígenas pesquisadas, ainda hoje, parecem guardar sua tradição, vista aqui através de algumas brincadeiras como a "Zunidor", que imita o som do animal mais temido pelos índios e "Tucuxi", brincadeira que retrata a pesca do boto-cinza. Porém, algumas brincadeiras parecem ter sofrido influências devido à miscigenação de culturas e influência portuguesa e negra.

4.2.2 Brincadeiras com Traços de Manifestações Populares

É notável, conforme informações obtidas com a pesquisa bibliográfica, documental e análise de objetos desse estudo, a presença de brincadeiras que nascem das manifestações populares das quais determinado grupo faz parte. A criança, diante da beleza da manifestação cultural da sua região, da repetição em que ela se dá e dos rituais passados pelas gerações, se torna, dessa forma, parte da festa. Esse sentimento de pertencimento e deslumbre infantil pode ser a causa da recorrente observação das influências das manifestações populares nas brincadeiras infantis. Segundo Saura (2013, p. 31):

"As manifestações imprimem [...] a beleza de estarmos vivos em um mundo orgânico, com mistérios insolúveis. Há sedução, maravilhamento, arrebatamento. Diante de um folgado colorido e festivo,

não há quem não se poste encantado - os que assistem e os que fazem, vale lembrar que participantes somos todos. Assim, estar criança no meio de uma festa colorida e barulhenta, repleta de máscaras, sons e cores [...] é aventura de viver em um mundo mitológico e de encantarias. A repetição é, desta maneira, oportunidade de aprofundamento. Se a festa acontece anualmente, anualmente realizo o exercício promovido por ela."

A brincadeira "Cavalos de Pau", retratada no capítulo 3.2, ocorre na cidade de Mazagão Velho, estado do Amapá, onde acontece a festa de São Tiago. A festa acontece anualmente, na segunda quinzena de julho, e comemora durante 11 dias a vitória dos cristãos diante dos mouros. Durante a celebração, diversos momentos acontecem, como a teatralização da lenda, que é organizada e interpretada pelos membros da comunidade, e o Círio de São Tiago. O momento mais esperado da festa, se trata da passagem do Bobo Velho, um homem montado em um cavalo, fugindo das laranjas que o público atira. A brincadeira retratada no capítulo anterior, consiste em imitar o passagem do Bobo Velho. Uma das crianças, montada em seu cavalo de miriti, foge do que as demais atiram em sua direção.

A presença de manifestações populares em brincadeiras infantis também pode ser observada nas crianças Kaimbé, vistas frequentemente com brincadeiras de "Soltar Bombas" e as estourando das mais diversas formas. Segundo dados da Funai (2011), a religião predominante na região do Território Indígena Kaimbé, devido ao seu histórico de colonização, é a Católica. Dessa forma, um festejo que se tornou tradicional na região, é o da Festa da Santíssima Trindade, onde a cada noite da novena acontece uma queima de fogos. Nestas ocasiões é comum a presença de crianças acompanhando e observando.

Com três séculos de história, a Festa da Santíssima Trindade é realizada anualmente e constitui parte da tradição Kaimbé. Na festa da Santíssima, as crianças são envolvidas nos diversos momentos: acompanham a Saída da Bandeira, o Pé de Sino e, em especial, a queima de fogos após a missa. Além disso, dois elementos desta celebração são conduzidos unicamente pelas crianças, os Ramos e as Lanternas. Dessa forma, o festejo faz parte da vida das crianças não só por vivenciá-lo como expectador e logo, fazer parte dela, mas como peça fundamental e participação ativa como elemento da celebração.

A dramatização do "Negó Fugido", em Acupe, na Bahia, feita pelas crianças nos mostra como o brincar está repleto de tradições e histórias que marcaram a cidade onde eles vivem. As crianças são responsáveis pela dramatização de grande parte da apresentação e são igualmente importantes para a produção dos figurinos, onde mantém um ritual de colher as folhas de bananeira para produção das saias usadas na festa, sem o acompanhamento dos adultos, que realizam essa preparação em outro horário. Essa tradição é mantida na vida adulta.

Na Ilha de Santa Catarina, Santa Catarina, a brincadeira de "Boi Mamão" também é um exemplo de brincadeira com aspectos de manifestações populares. O folguedo que inicialmente, era denominado de "Boi Falso" ou "Boi de Pano" e, segundo é contada a história, mudou de nome porque as crianças, na falta do crânio original para colocar no boi do folguedo, usaram um mamão para fazer sua cabeça. A tradição ganhou força com o interesse das crianças pela brincadeira. Na busca por manter viva essa atividade que reúne música, dança e teatro e também para ampliar o repertório cultural das crianças, a brincadeira se tornou recorrente em festivais infantis e contextos escolares. Dessa forma, o folguedo conquistou as crianças, que reproduzem e criam novos enredos envolvendo os personagens da festa, se mantendo vivo hoje por causa delas.

A brincadeira "Jacaré Boiô", de São Luís, MA, é derivada de uma dança típica maranhense que faz parte das festividades do Divino Espírito Santo, o cacuriá. A dança, inicialmente com características marcantes de sensualidade, passou a agradar as crianças por possuir as letras envolvendo animais e ritmos brincantes, transformando a música em uma brincadeira de roda.

4.2.3 Brincar Reflexo do Intercâmbio Cultural

Quando se estuda o brincar infantil, é possível notar uma certa universalidade de algumas brincadeiras, independente do recorte territorial, porém com cada povo agregando a essa brincadeira diferentes elementos. Exemplo disso são os nomes dados por crianças de diferentes regiões para os mesmos brinquedo como a pipa, também chamada de papagaio de papel, papagaio, pandorga ou raia. De acordo com Carvalho (2003 p.16):

“As brincadeiras [...] têm um grau de extraordinário de universalidade, tanto temporal quanto espacial. Repetem-se, com especificidades regionais, em inúmeros ambientes socioculturais diversos ao longo da história humana”

As brincadeiras extraídas das análises bibliográficas deste estudo, mostram essa repetição de brincadeiras em regiões distintas, com diferenças incorporadas por cada comunidade, podendo ser a incorporação de um elemento da natureza recorrente de determinada região, uma adição de uma característica da cultura local ou apresentando uma finalidade diferente.

A brincadeira do pião, segundo Bernardes (2005), foi introduzido no mundo infantil por intermédio dos primeiros portugueses. Como visto no capítulo 3 com os nomes de "Bacurau", "Pião de Ferro Velho", "Pião de Biorra" e "Fane", todos eles contendo características que os diferenciam entre si, além dos nomes, que são reflexo do contexto do local onde a brincadeira foi encontrada. Quando as crianças da comunidade de São José do Galibi, Amapá, brincam de pião, recorrem aos elementos naturais recorrentes no espaço físico disposto a sua volta. O pião "bacurau" é feito da planta arumã e recebe esse nome em referência ao pássaro que, ao pular, faz movimentos parecidos com o do pião. Da mesma maneira, acontece com o pião chamado de "Fane", também em São José do Galibi, Amapá, feito da semente de tucumã, espécie de palmeira regional do Amazonas. O "Pião de Biorra", assim como o anterior, conta com um elemento natural como estrutura característico de Abadia, Minas Gerais, a biorra, semente que parece um pequeno abacate. Diferente dos anteriores, o "Pião de Ferro Velho" não recorre a um elemento natural, mas as sucatas de bicos de detergente e sobras do ferro velho, facilmente encontradas em garagens e depósitos no contexto de vida das crianças de Taboão da Serra, São Paulo. A forma de brincar das crianças de Taboão da Serra é baseada na forma que se brinca com os piões de plástico industrializados, propondo batalhas entre os participantes, como as vistas na televisão, sendo apenas diferente o material dos piões, produzidos com coisas que se encontram ao alcance das crianças, sem depender de gastos financeiros.

Recorrente nas diversas regiões, as brincadeiras de arma, com os mais variados tipos de munições, variando no nome e na finalidade, apareceram no

capítulo anterior quando falando das brincadeiras "Estoque" e "Espingardinhas". O material que a criança usa para confeccionar a sua arma e a munição escolhida estão ligados à oferta de materiais disponíveis nas regiões onde foram encontradas. Ambas as armas citadas são feitas de vara de bambu, porém a munição da "Espingardinha", é feita de espinhos de tucumã, palmeira regional do Amazonas. Além disso, a finalidade da brincadeira é de caçar insetos.

Outra brincadeira que se parece muito com uma brincadeira tradicional conhecida por todos, é o "Bole-bole", muito parecido com as Cinco Marias, porém quando jogado no Arquipélago do Bailique, Amapá, as crianças improvisam a brincadeira com elementos da natureza que estão disponíveis em seu alcance, no caso, pedrinhas. A brincadeira é jogada da mesma forma que as Cinco Marias, com apenas algumas variações nas regras, de acordo com o grupo de crianças envolvido.

4.2.4 Brincar de Comunidades Ribeirinhas e Caiçaras

Os estudos realizados por Pereira (2011) mostram que o brincar dos meninos e meninas de comunidades caiçaras é repleto de reflexos da vida nas comunidades. Os temas do repertórios de brincadeiras frequentemente remetem à temas cotidianos como caça, pesca, cortar lenha e atividades domésticas. Além disso, fica marcante sua relação com o meio natural e principalmente com o mar.

Os temas das brincadeiras encontradas em comunidades ribeirinhas por Teixeira (2008), Reis, Monteiro, Pontes e Silva (2011) e Carvalho (2010) demonstram uma forte relação das crianças com as atividades cotidianas dos adultos. Porém, essas brincadeiras são marcadas por peculiaridades da cultura local. Quando brincam de lavar louças, as crianças apanham água no rio para lavar os objetos ou levam os objetos diretamente ao rio para lavado. Outros temas que dizem respeito ao contexto ribeirinho foram as brincadeiras de coletor de açaí, onde as crianças assumem papel do coletor, do ajudante de coletor e do vendedor. Além disso, também apareceram brincadeiras de pescador e de barqueiro. O uso dos rios como transporte foi também observado nas brincadeiras, onde as crianças brincam de conduzir balsas, utilizando isopor, chinelos e demais materiais capazes de boiar na água.

A relação que as crianças de comunidades ribeirinhas têm com os rios é visível em suas brincadeiras. Pode-se pensar a relação do homem com o mar quando as crianças da comunidade são vistas brincando com canoas, barcos, remos, pesca e transporte. Segundo Silva, Pasuch e Silva (2012, p. 63):

"Os povos ribeirinhos possuem uma forma de organização social onde o principal meio de transporte é fluvial. A relação entre eles e os rios não se restringe à utilização como meios de locomoção. Fazem parte dessa rotina também o cultivo contínuo da região da várzea no período da seca, a pesca e os banhos de rio."

Todos os aspectos do cotidiano dessas comunidades estão intimamente ligados aos recursos naturais, estabelecendo aos membros das comunidades um ritmo de vida determinado pela natureza e suas épocas de abundância e escassez. Ela influencia na sua alimentação, disposição e construção das casas, fornece matéria prima para as diversas atividades da região e da mesma forma, influenciam nas atividades infantis. Dessa forma, dentre os conteúdos presentes no repertório de brincadeiras, alguns em específico nos apontam diversas brincadeiras que refletem o cotidiano da população ribeirinha e caiçara, como temas ligados ao modo de vida de subsistência e a presença elementos típicos dessas culturas, como o barco.

Quando observamos a brincadeira "Barquinhos do Mamangá" em Paraty, RJ descrita no capítulo anterior, vemos a confecção de canoas e barquinhos feitos de retalhos da madeira iguaçu, que sobraram da confecção das embarcações para pesca e para o transporte. As comunidades de Paraty mantêm suas raízes, localizadas em regiões onde muitas vezes só se chega de barco ou por trilha. Os moradores contam com orgulho sobre o mar, a pesca, o artesanato e o meio ambiente. Muitas famílias, ainda hoje, garantem seu sustento por meio da pesca, da agricultura e do artesanato, feito com árvores da própria região, principalmente os barquinhos decorativos. Um artesão e pescador da região, explica que foi a sua relação com o mar que o fez virar artesão. Com a idade já avançada para a pescaria

e se considerando um homem do mar, passou a esculpir pequenos barcos em madeira, os quais gostava de ver tomar forma a cada dia.²

Também feitos artesanalmente em madeira, os "Brinquedos de Miriti", em geral em forma de animais, barcos e bonecos esculpidos à mão por artesãos, são fabricados há 200 anos no Pará e vendidos tradicionalmente no mercado Ver-o-Peso ou durante a celebração do Círio de Nazaré. Os Brinquedos de Miriti são a expressão do universo ribeirinho da região de Abaetetuba, cidade vizinha de Belém, cujo caminho é percorrido de balsa ou barco, transporte mais utilizado no local. Os brinquedos de miriti, vendidos durante o Círio de Nazaré em outubro, também fazem parte da celebração, de forma a retratar o contato do homem com a fé e com a natureza, que fornece a matéria prima para os brinquedos. Dessa forma, a brincadeira, além de ser reflexo da vida ribeirinha, também teria reflexos da manifestação cultural da região, o Círio de Nazaré.

As embarcações também são enredo de outras brincadeiras listadas anteriormente neste estudo, como no caso de "Carrapixo" de Tatajuba, CE e "Tamancas" de Acupe, BA. Ambas as brincadeiras acontecem dentro da água com barquinhos a vela feitos artesanalmente pelas próprias crianças, que imitam os usados pelos pescadores de cada região.

Quando a criança da comunidade ribeirinha do Amazonas brinca com o "Currupio" ela nos mostra a relação que tem com os rios e natureza. Ao estar perfeitamente apropriada do meio em que vive, ela pesca, escolhe e molda a mandíbula de tambaqui para dar vida ao seu brinquedo. Caso a pesca do tambaqui não seja efetiva, a criança também consegue construir seu brinquedo a partir da pesca de um pirarucu, do qual sabe que é possível construir o mesmo brinquedo a partir de uma das escamas do peixe. Sobre as brincadeiras das crianças ribeirinhas e seu forte envolvimento e conhecimento sobre a natureza, Carvalho (2010, p.34) explica:

"É brincando num ambiente cercado de rios, e de muito verde, que a criança aprende a se relacionar com a natureza; é neste ambiente que ela dá vazão a sua criatividade criando seus brinquedos, descobrindo nas

² Retirado de <http://www.cultura.rj.gov.br/imprime-colaboracao/saco-do-mamangua-refugio-de-cultura-tradicional-e-natureza>, acessado em 25/07/2018.

árvores, nas águas dos rios, nas folhas e nas sementes, nos galhos, nos cipós, nos frutos verdes, nas pedras, objetos que passam a ganhar vida e identidade em suas brincadeiras. [...] A criança ribeirinha no seu ato de brincar se relaciona real e imaginariamente com o rio e a floresta, elementos permanentes na sua vida e que são fundamentais para a sua ludicidade. Ao viver essa relação simbólica, a criança cria e recria a sua realidade, brinca e se relaciona com ela, mostrando-nos que faz parte de um mundo, onde o rio e a floresta se constituem em sua rua, seu quintal, seu parque de diversões e seu próprio ser."

A brincadeira sonora "Maracá", encontrada na Ilha do Marajó, Pará, apresenta uma característica marcante no contexto de vida das comunidades ribeirinhas, a sazonalidade. A ocorrência da brincadeira foi registrada por Reis, Borges, Mendes e Pontes (2014) em um determinado período do ano, caracterizando-a como sazonal em função do material que só era encontrado em determinada época. Dezembro é o mês em se inicia a colheita de castanha-do-pará, dessa forma, os ouriços da castanha do pará começam a ser encontrados em abundância no Pará. Esse período de colheita dura de cinco e seis meses e só acontece novamente em dezembro. Outra brincadeira determinada pelo época do ano, decorrente do regencia que a natureza exerce sobre o meio em que as comunidades ribeirinhas vivem é a brincadeira "Salto Mortal" que, por ser uma brincadeira que implica em grandes quantidade de água, só pode acontecer em períodos de cheia.

4.2.5 Brincadeiras com Reflexos do Contextos Socioeconômico

De acordo com Carvalho e Pontes (2003), o nível socioeconômico é um grande diferenciador entre as brincadeiras das crianças. Os brincantes, dessa forma, apresentam os reflexos do contexto em que estão inseridos. Além do brincar e do acesso aos brinquedos, os espaços para brincar também mudam de acordo com o contexto socioeconômico da criança, que em níveis menos favorecidos, é frequentemente vista brincando nas ruas. Com a falta, muitas vezes, dos brinquedos estruturados ou comprados, as brincadeiras contam com objetos que estão ao seu alcance, como sobras de materiais de trabalho, sucatas, descartes e elementos naturais, além da criatividade infantil.

Conforme documentado por Santos (2005), ao estudar as especificidades do brincar do agreste sergipano, observou a grande quantidade de brincadeiras envolvendo caminhões. A incidência recorrente da brincadeira em Itabaiana, no Sergipe, pode estar associada à tradição do uso do caminhão na cidade, cuja principal atividade econômica é o transporte de carga pesada, seja visível no cotidiano a alta circulação de caminhões. A autora também observa que a brincadeira não se restringe ao sexo masculino, pressupondo que o fato se dá devido a muitas famílias terem uma vida fortemente ligada à atividade econômica local, de maneira em que tanto mulheres como crianças viajam e ajudam os homens com os caminhões.

Os caminhões de madeira bastante parecidos com os caminhões avistados na cidade, são produzidos em larga escala, encontrados em barracas de feiras que muitas vezes vendem apenas o brinquedo. O fato dos caminhões de brinquedo serem fruto da produção local, faz com que os brinquedos reproduzam para as crianças os elementos de sua própria cultura. Os caminhões de brinquedos ilustram a relação da vida cotidiana com a atividade econômica da cidade, dessa forma, os aspectos do modo de vida rural são reproduzidos nestes objetos. Durante as brincadeiras, é comum ver os caminhões carregados de tampinhas de garrafas achadas na rua ou o uso de outros materiais como areia e graveto, imitando o transporte de carga, que move a economia local. Além disso, quando não há possibilidade da compra do caminhão de brinquedos, é observado crianças realizando as mesmas brincadeiras utilizando caixas de sapato como caminhões.

Em Pernambuco, a madeira transformada em boneco na criação do brinquedo, "Mané Gostoso", representa não uma simples reprodução do seu cotidiano, mas significados e sentimentos de um mundo próprio. O contexto social e cultura do criador se transmite na criação do primeiro boneco e posteriormente de outros bonecos com a mesma mecânica, onde inspirado nos movimentos dos trabalhadores da sua vida cotidiana, retratou bonecos com enxadas nas costas. O criador do boneco, Otávio José da Silva, nascido no estado de Pernambuco, de família de pobres agricultores do agreste pernambucano, teve a infância marcada pela privação de recursos e do acesso à escola. Ainda criança, foi ajudar no sustento da família em trabalhos braçais da vida no campo. Em suas brincadeiras,

utilizando pedaços de madeira que sobraram de alguma obra ou trabalho, fazendo furos e amarrando dois fios, criou um boneco que era gostoso de brincar, mais tarde apelidado de Mané Gostoso.

Os imigrantes pomeranos que brincam de "Máquina de Fazer Linguíça", formam suas comunidades no Alto da Serra de Santa Maria, onde assim como os imigrantes de outras localidades, foram enviados para aquela região isolada por florestas no final do século XIX. Esse isolamento contribuiu fortemente para manutenção cultura dos pomeranos na região, mantendo pouco contato com o restante da população brasileira. Os pomeranos conseguiram manter sua cultura e idioma preservados, conseguindo manter até os dias de hoje, dessa forma, o sustento basicamente da agricultura de subsistência. As máquinas de linguíça estão presentes na grande maioria das casas de família, as quais criam seus próprios porcos para fabricação de alimentos como a linguíça. Por ser uma atividade tão presente na vida cotidiana das comunidades pomeranas do Alto da Serra de Santa Maria, a brincadeira foi inventada pelas próprias crianças do local.

Da mesma forma que a brincadeira anterior, a "Laçada da Vaca Mecânica" também é um reflexo da economia local. A cidade de Jaguarão, Rio Grande do Sul, tem a economia predominantemente baseada na pecuária. O tema é o que inspira a brincadeira dos meninos da região e também o que dá vida à brincadeira, uma vez que a carcaça da cabeça do boi é usada como material fundamental para a composição do brinquedo. O nó usado na brincadeira é aprendido pela observação dos mais velhos, da mesma forma que é aprendido o modo laçar um boi. Em Jaguarão, ambos são motivos de muito orgulho.

Também a exemplo de brincadeiras com reflexos da economia da região. Os "Carrinhos de carretel", de Tatajuba, Ceará, são feitos de um material presente nas mais diversas regiões, porém devido à pesca ser o carro chefe da economia local, as redes de pesca são muito confeccionadas pelas esposas dos pescadores da região, fazendo com que os carretéis que sobram das linhas sejam materiais abundantes e baratos. É a partir deles que as crianças de Tatajuba dão vida aos próprios brinquedos.

No Nordeste, o teatro de bonecos mamulengos remete a temas como o trabalho, folguedos e religiosidade, todos abordando de forma cômica. Os bonecos

mamulengos além de entreter, fazem um fortalecimento da identidade cultural das camadas populares, expondo a estrutura da sociedade. Em suas apresentações demonstram de forma leve a hierarquia social e as estratégias que os personagens representantes do povo usam no enfrentamento dos poderes de fazendeiros, coronéis, policiais, fiscais, doutores e padres. A busca por outra realidade e o desejo da inversão de poderes é sempre presente. Através do teatro, os bonecos revelam, de modo singular, a rica expressividade do dia-a-dia do povo da região, abordando os tipos regionais.

Considerações Finais

4.1 A Pluralidade da Infância Brasileira

Recentemente, diversos pesquisadores brasileiros, têm se dedicado ao estudo do brincar livre brasileiro, observando e analisando brinquedos e brincadeiras que refletem e ilustram nossa diversidade cultural, o que aponta para uma grande importância de se conhecer, estudar, preservar e incentivar o brincar brasileiro.

Um conjunto próprio de significados, músicas, objetos, símbolos, histórias e sentimentos compõe a cultura infantil. Os sentidos a eles atribuídos se diferenciam do mundo adulto, porém só existem devido ao contexto do mundo adulto ao seu redor. Portanto, todos os brinquedos e brincadeiras que aconteceram ao longo da história são reflexos e produtos de uma cultura que é própria da infância. Dessa forma, atraem estudos com um olhar mais sensível às crianças e suas especificidades.

O folclore brasileiro é rico e representa a cultura popular e a identidade de um povo de uma região, por meio dele, são contadas manifestações populares através de contos, brincadeiras, lendas, mitos e tradições. Essas manifestações se perpetuam passando de boca a boca, sem um dono próprio e diferenciam-se de região para região. Da mesma forma, as brincadeiras folclóricas de cada povo, mesmo que parecidas, sofrem suas variações ao longo do tempo e dos contextos em que estão inseridas.

Dentre as brincadeiras observadas, várias fazem parte de diversas culturas, sendo elas as brincadeiras tradicionais, que apresentam algumas variações de sociedade para sociedade, parte do patrimônio cultural da humanidade. Com o olhar mais atento para o brincar, notamos que ele é a expressão mais clara da cultura e da pluralidade brasileira. Com a prática desse repertório cultural, as crianças aprendem, desenvolvem e compreendem sistemas simbólicos fundamentais para sua inserção na sociedade e na cultura de sua região.

Atualmente, nota-se um afastamento das crianças dessas brincadeiras, principalmente de cidades grandes e de grande poder aquisitivo. O fato pode estar ligado ao distanciamento dessas crianças e adultos ao seu redor, de algum grupo com organização e com traços identitários próprios, sendo eles imersos no mundo

globalizado. Além disso, a ausência de espaços livres para brincar também é um fator que pode influenciar a maneira como as crianças brincam e se relacionam com o espaço.

O brincar e a infância dos meninos e meninas do Brasil apresentam uma certa universalidade. Nos temas do brincar, onde os meninos são sempre heróis, guerreiros, fortes, usam armas, valentes, caçadores em todos os lugares, variando de acordo com contextos do mundo adulto a sua volta, bem como os materiais disponíveis e o estilo de vida que se leva em determinada região.

Embora ainda se tenha nos dias atuais a influência indígena nas brincadeiras infantis em diversas regiões do Brasil, que não são habitadas por tribos e comunidades indígenas, o brincar dessas crianças não apresenta a mesma característica. Os relatos de brincadeiras de crianças indígenas, têm peculiaridades e a ao mesmo tempo, grande diversidade de brincadeiras tradicionais desses povos.

A convivência entre indígenas e europeus, levou ao contato da criança branca com a cultura indígena. Dessa forma, as crianças brancas entraram em contato com histórias ritualísticas sobre as florestas, das danças típicas, do brincar com elementos da natureza, com os brinquedos sonoros usados para controlar animais, com os jogos de regras, com as brincadeiras coletivas, etc. Da mesma forma, a criança indígena passou a conhecer as histórias dos príncipes, dos reis, das princesas, dos gigantes, das brincadeiras das festas de São João, da Páscoa, do Natal.

O território brasileiro, além de apresentar brincadeiras com um certo grau de universalidade, devido a maneira como as informações se espalham e tornam a determinada brincadeira infantil globalizada, conta com grande presença de imigrantes, e tem alto grau de miscigenação. Dessa forma, as brincadeiras dos meninos brasileiros refletem uma diversidade de influências culturais.

As características e valores da sociedade em que a criança está inserida, não só servem como norteadoras para as brincadeiras infantis, mas também acabam se traduzindo nas próprias relações que as crianças têm com a brincadeira e dentro da brincadeira. Enquanto brincam, são replicados os preconceitos, machismos e juízos de valor da sociedade, sem que a criança entenda propriamente do que aquilo se trata. O brincar é, portanto, exercício profundo da sua cultura, através da qual

valores, ideologias, conhecimentos, habilidades, organização social são entendido, imitados, interpretados e recriados pela relação das crianças.

O cenário do brincar também faz com que as brincadeiras se diferenciam entre si. No que diz respeito ao meio em que se brinca, os elementos da paisagem influenciam no repertório e no uso de materiais nas brincadeiras. Além disso, o espaço físico que se tem para brincar, a maneira em que essa criança pode se mover e se apropriar dele, refletem também na variedade e no tipo de brincadeiras infantis.

Dentre os fatores que podem influenciar as brincadeiras infantis, se encontra também o fator socioeconômico, pensando, dessa forma, nos reflexos do seu contexto e suporte econômico. Quando falamos de crianças mais favorecidas economicamente, há maior acesso a brinquedos estruturados e de custo mais elevado, se comparado às crianças de menos condições financeiras que têm acesso a brinquedos menos sofisticados e de baixo custo, muitas vezes improvisando seus brinquedos com materiais disponíveis a seu alcance.

Alguns dos fatores que influenciam as brincadeiras do imaginário infantil exercem juntos influência em uma só brincadeira, sendo ela retrato de diversas práticas e características de um povo em que a criança está inserida. Dessa forma, para compreender a cultura infantil refletida em determinado momento lúdico, é preciso que se tenha um olhar atento aos diversos detalhes que se fazem presente no ato do brincar.

Garantir às crianças o direito de brincar e produzir sua própria cultura, significa, segundo Moraes e Otta (2003) e Volpato (2002) oferecer brinquedos menos estruturados, o que favorecem a imaginatividade, garantir o espaço e tempo livre para brincar, possibilitando brincadeiras fora do espaço escolar, que não são dirigidas ou direcionadas por adultos, possibilitando que a criança exerça seu brincar livremente, sem interferências, para que dessa forma possa fazer sua própria leitura do mundo e ressignificá-lo em suas brincadeiras.

O entendimento e valorização da infância como produtora de cultura, atrai nosso olhar para o brincar infantil, dando a ele sua devida importância. A noção da importância do brincar não só para o desenvolvimento infantil, mas como criador de cultura, nos possibilita olhar para ele como atividade espontânea, sendo ele uma

forma de linguagem da criança, fazendo necessário que esse direito seja a elas garantido.

Referências

- ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara Koogan, 1981.
- BARBOSA, Maria C. S. E RICHTER, Sandra S. "A cultura, a brincadeira e as culturas infantis" IN "Caderno Brincar - Propostas de reflexão sobre brincadeiras e práticas inclusivas para professores de Educação Infantil" Fundação Volkswagen. São Paulo. 2017
- BERNARDES, E.L. Jogos e Brincadeiras: ontem e hoje. Cadernos de história da Educação, São Paulo, n.4, jan/dez 2005.
- BICHARA, Ilka. D. Um estudo etológico sobre a brincadeira de faz-de-conta em crianças de 3 a 7 anos. Tese de Doutorado, Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo. 1994.
- BORBA, Ângela M. A brincadeira como experiência de cultura na educação infantil. In: BRASIL/MEC – Revista Criança do professor de educação infantil - Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007
- BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 2000.
- CASCUDO, Câmara. Dicionário do folclore brasileiro. 11ª ed. São Paulo: Global, 2001.
- CARVALHO, Ana e PONTES, Fernando. Brincadeira é cultura. In: CARVALHO, Ana M. Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003. v. 1, p. 15-30.
- CARVALHO, Levindo Diniz. Infância, Brincadeira e Cultura. UFMG. 2007
- CARVALHO, Nazaré. Saberes do Cotidiano da Criança Ribeirinha. Universidade do Estado do Pará. Pará, 2010.
- CLÍMACO, Janayna. Seu Otávio, Um Artista Nato. In: Jornal Extra de Pernambuco. Caruaru. 2007.
- DÁVILA, Edilson, DÁVILA, Márcia. Festas e Tradições Populares de Itajaí. Fundação Genésio Miranda Lins, 2ª edição, Itajaí, 2001.
- DEL PRIORE, Mary. História das crianças no Brasil. São Paulo: Ed. Contexto, 2004.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Froebel e a concepção de jogo infantil. In: ____.(Org). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. 6 a ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

KRAMER, Sônia. A infância e sua singularidade. In: Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade - Brasília. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007

FREYRE, Gilberto. Casa Grande & Senzala. Rio de Janeiro: José Olympio, 1984.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil. – São Paulo: Moderna, 1996

FRIEDMANN, Adriana. O Universo Simbólico da Criança. Nepsid, 201461

GONÇALVES, Reonaldo. Educação Popular e Boi-de-Mamão: Diálogos Brincantes. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2006.

GOSSO, Y. Peixe Oxemoarai: Brincadeiras Infantis Entre os Índios Parakanã. Universidade de São Paulo. São Paulo, Brasil. 2005.

GREGÓRIO, Álvaro e ALÃO, Rui. Paraty, Um Patrimônio de Todos. Universidade Anhembi Morumbi. São Paulo, 2007.

IPHAN. 2006. Dossiê do IPHAN - Círio de Nazaré. Rio de Janeiro: IPHAN.

MACHADO, Marina M. O brinquedo-sucata e a criança. Edições Loyola, 1994.

MAPA DO BRINCAR. Folha de São Paulo. Disponível em: <<https://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/>>. Acesso em: 22 jul. 2018.

MELLO, Cátia O. A interação social na brincadeira de faz-de-conta: Uma análise da dimensão metacomunicativa. Psicologia: Teoria e Pesquisa. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 1994.

MORAES, M. e OTTA, E. Entre a serra e o mar. In A. M. A. Carvalho, C. M. C.

MAGALHÃES, F. Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que Brinca. São Paulo. Casa do Psicólogo. 2003.

MEIRELLES, Renata. Giramundo e Outro Brinquedos e Brincadeiras dos Meninos do Brasil. Editora Terceiro Nome. São Paulo, 2007.

QUEIROZ, Carine. Brincadeiras no Território Indígena Kaimbé. Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2012.

PIAGET, Jean. Seis estudos da psicologia. 24. ed., Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.

REIS, Daniela, BORGES, Júlia, SILVA, Simone, MENDES, Leila e PONTES, Fernando. Um Estudo Descritivo das Brincadeiras em uma Comunidade Ribeirinha Amazônica. *Temas em Psicologia* – Vol. 22, nº 4. 2014.

REIS, Daniela, MONTEIRO, Eline, PONTES, Fernando e SILVA, Simone. *Brincadeiras em Uma Comunidade Ribeirinha Amazônica*. Universidade Federal do Pará, Pará, Brasil. 2011.

SALGADO, Raquel G. Entre a ficção e a realidade: as facetas do poder infantil na cultura contemporânea. In: OSWALD, M. L. & RIBES, R. (orgs.). *Infância e Juventude – Narrativas contemporâneas*. Faperj, 2008

SANTOS, Ana Karina. *Um Estudo Sobre a Brincadeira e Contexto no Agreste Sergipano*. Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2005.

SAURA, Soraia C. *Manifestações Populares e Práticas Educativas, Dentro e Fora da Escola*. Escola de Educação Física e Esporte, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2013.

Seixas, A. *Brincando na Ilha dos Frades*. Dissertação de mestrado não-publicada, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2007.

SOARES, Artemis. *Brincadeiras E Jogos da Criança Indígena da Amazônia - Algumas brincadeiras da Criança Tikuna*. Fac. de Educação Física da Universidade do Amazonas - Brasil, 2009.

SOUSA, Clarinda de. *Projeto Teatro de Bonecos "Mamulengo"/Secretaria Municipal de Educação de São Paulo: Trajetórias e Ressonâncias Entre 1978 e 2016*. Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2017.

TUAN, Yi Fu. *Espaço e lugar: a perspectiva da experiência*. São Paulo: Difel, 1983.

TUAN, Yi Fu. *Geografia Humanística*. In: CHRISTOFOLETTI, Antonio. *Perspectivas da Geografia*. São Paulo: Difel, 1982.

TUAN, Yi-Fu. *Topofilia: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente*. São Paulo: Difel, 1980

VELASCO, Cacilda G. *Brincar, o despertar psicomotor*. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

VILA DO ARTESÃO. *Bruxinhas, As Bonecas de Pano Nordestinas*. Disponível em: <<http://www.viladoartesa.com.br/blog/fuxicos-e-bonecas-de-pano-nordestinas/>>.

Acesso em: 23 jul. 2018.

<http://www.viladoartesaio.com.br/blog/fuxicos-e-bonecas-de-pano-nordestinas/>

VYGOTSKY, Lev S. A Formação Social da Mente - São Paulo: Martins Fontes, 2011.

WHITING, Beatrice B. e EDWARDS, Carolyn P. Children of different worlds: The formation of social behavior. Cambridge: Harvard University Press. 1988.