

Douglas Carvalho Rocha

**ESSE RIO É MINHA RUA:**

experiências de lazer das crianças ribeirinhas da Ilha do Combu em Belém-PA

Belo Horizonte

Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional/UFMG

2021

Douglas Carvalho Rocha

**ESSE RIO É MINHA RUA:**

experiências de lazer das crianças ribeirinhas da Ilha do Combu em Belém-PA

VERSÃO FINAL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer Federal de Minas Gerais (UFMG), como requisito parcial à obtenção do título de Mestre.

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup>. Simone Rechia

Belo Horizonte

Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional/UFMG

2021

R672e Rocha, Douglas Carvalho  
2021 Esse rio é minha rua: experiências de lazer das crianças ribeirinhas da Ilha do Combu em Belém-PA. [manuscrito] / Douglas Carvalho Rocha - 2021.  
126 f.: il.

Orientadora: Simone Rechia

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional.

Bibliografia: f. 110-114

1. Lazer - Teses. 2. Crianças - Teses. 3. Recreação - Teses. 4. Jogos infantis - Teses.  
I. Rechia, Simone. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional. III. Título.

CDU: 379.8

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária Sheila Teixeira, CRB 6: nº 2106, da Biblioteca da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
 ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E TERAPIA OCUPACIONAL  
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM ESTUDOS DO LAZER

## ATA DA 170ª DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

### DOUGLAS CARVALHO ROCHA

Às 9h00min do dia 29 de Outubro de 2021 reuniu-se na Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG a Comissão Examinadora de Mestrado, indicada pelo Colegiado do Programa para julgar, em exame final, o trabalho “ESSE RIO É MINHA RUA: espaços de lazer das crianças ribeirinhas da Ilha do Combu em Belém-PA”, requisito final para a obtenção do Grau de Mestre em Estudos do Lazer. Abrindo a sessão, a Presidente da Comissão, Profa. Dra. Simone Rechia, após dar a conhecer aos presentes o teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passou a palavra para o candidato, para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pelos examinadores, com a respectiva defesa do candidato. Logo após, a Comissão se reuniu, sem a presença do candidato e do público, para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

Membros da Banca Examinadora	Aprovado	Reprovado
Profa. Drª. Simone Aparecida Rechia (Orientadora)	X	
Profa. Drª. Mirleide Char Bahia ( UFPA)	X	
Profa. Drª. Cristiane Miriam Drumond de Brito (UFMG)	X	

Após as indicações o candidato foi considerado: **APROVADO**

O resultado final foi comunicado publicamente, para o candidato pela Presidente da Comissão. Nada mais havendo a tratar a Presidente encerrou a reunião e lavrou a presente ATA que será assinada por todos os membros participantes da Comissão Examinadora.

Belo Horizonte, 29 de outubro de 2021.



Documento assinado eletronicamente por **Mirleide Char Bahia, Usuário Externo**, em 23/11/2021, às 19:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

Documento assinado eletronicamente por **Cristiane Miryam Drumond de Brito, Professora do Magistério Superior**, em 23/11/2021, às 20:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento



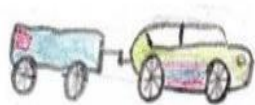
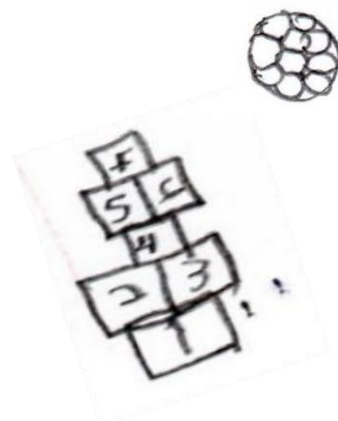
no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Simone Aparecida Rechia Ferreira, Usuário Externo**, em 03/12/2021, às 09:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufmg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **1097965** e o código CRC **889E904A**.



Esse rio é minha rua  
Minha e tua mururé  
Piso no peito da lua  
Deito no chão da maré...

Paulo André Barata / Ruy Barata.

## RESUMO

Este estudo tem como objetivo principal investigar as experiências de lazer no contexto de jogos, brinquedos e brincadeiras das crianças ribeirinhas da Ilha do Combu em Belém/PA. Para isso, buscamos ao longo da pesquisa analisar o cotidiano das experiências de lazer das crianças fora do espaço escolar, descrever os jogos, brinquedos e brincadeiras vivenciadas pelas crianças, nos diferentes espaços públicos da Ilha e refletir, a partir das práticas de lazer, suas influências na cultura lúdica das crianças. Nesse contexto, situaremos o lazer como a principal categoria de análise desta pesquisa, a partir do seu entendimento como um fenômeno sociocultural. Como aporte metodológico, foi utilizado o método de observação registrado em diário de campo. Possui uma abordagem qualitativa, com um caráter exploratório e descritivo no qual se realizou o estudo, as análises, os registros e a interpretação dos fatos. Para a coleta dos dados, foi planejado a confecção de uma cartilha, onde constaram tarefas com perguntas e imagens fotográficas, em formato de dever de casa, relativas ao cotidiano dos jogos, brinquedos e brincadeiras das crianças da comunidade. Na análise, os desenhos propostos nas atividades e expressos no diário de campo revelam diversas formas de divertimento, como também, diversos brinquedos e brincadeiras e lugares de brincar. Nas respostas podemos perceber que embora haja uma cultura lúdica muito própria da Ilha no cotidiano de lazer das crianças, também há certa urbanidade nos brinquedos como bola, capitão américa, urso de pelúcia entre outros, muitas vezes ditado pela indústria cultural, entretanto, observamos resistências, brechas e táticas usadas por algumas crianças para suas experiências de lazer. Concluímos que o estudo permitiu conhecer a cultura lúdica da Ilha, suas experiências de lazer baseadas na sua relação cotidiana com o rio, com a mata e com universo de águas em que estão inseridos. Nesse sentido, a Ilha ainda mantém características e aspectos típicos das populações ribeirinhas, como forma própria de arranjo social, história, economia, religião, práticas lúdicas, assim como a utilização dos conhecimentos baseados nas vivências transmitidos através de suas tradições e repassado de geração em geração.

**Palavras-chave:** Jogo. Brinquedo. Brincadeira. Lazer. Ilha do Combu.

## ABSTRACT

This study has as main objective to investigate the leisure experiences in the context of games, toys and games of riverside children from Ilha do Combu in Belém/PA. For this, we sought throughout the research to analyze the daily leisure experiences of children outside the school space, describe the games, toys and games experienced by children in different public spaces on the Island and reflect, based on leisure practices, their influences on the playful culture of children. In this context, we will situate leisure as the main category of analysis in this research, based on its understanding as a sociocultural phenomenon. As a methodological support, the observation method recorded in a field diary was used. It has a qualitative approach, with an exploratory and descriptive character, in which the study, analysis, records and interpretation of facts were carried out. For data collection, it was planned to prepare a booklet, which included tasks with questions and photographic images, in the format of homework, related to the daily activities of games, toys and games for children in the community. In the analysis, the drawings proposed in the activities and expressed in the field diary reveal different forms of entertainment, as well as different toys and games and places to play. In the answers, we can see that although there is a playful culture very unique to the Island in the children's daily leisure activities, there is also a certain urbanity in toys such as ball, captain america, teddy bear, among others, often dictated by the cultural industry, however, we observe resistance , loopholes and tactics used by some children for their leisure experiences. We conclude that the study allowed us to know the island's playful culture, its leisure experiences based on its daily relationship with the river, the forest and the universe of waters in which they are inserted. In this sense, the Island still maintains typical characteristics and aspects of riverside populations, as a specific form of social arrangement, history, economy, religion, recreational practices, as well as the use of knowledge based on experiences transmitted through its traditions and passed on from generation to generation.

**Keywords:** Game. Toy. Joke. Leisure. Combu Island.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Cartilha – Atividades .....	54
Figura 2 – Cartilha – Atividades .....	55
Figura 3 – Cartilha – Agradecimentos.....	56
Figura 4 – Atividade 1 da Cartilha.....	65
Figura 5 - Preferências de brinquedos dos meninos. (Crianças 1, 2 e 4).....	65
Figura 6 - Preferências de brinquedos dos meninos. (Crianças 5, 6, 8, 10, 11 e 14)...	66
Figura 7 - Preferências de brinquedos de meninas (Crianças 3 e 4) .....	66
Figura 8 - Preferências de brinquedos de meninas (Crianças 9, 12, 13 e 15) .....	67
Figura 9 – Capitão América .....	70
Figura 10 - Desenhos que indicam a trampolinagem .....	72
Figura 11 – Atividade 2 da Cartilha .....	73
Figura 12 – Lugares que os meninos mais gostam de brincar. (Criança 1, 2, 4, 5, 6 e 8) .....	74
Figura 13 – Lugares que os meninos mais gostam de brincar. (Crianças 10, 11, 14 e 15) .....	75
Figura 14 – Lugares que as meninas mais gostam de brincar. (Criança 3 e 7) .....	75
Figura 15 – Lugares que as meninas mais gostam de brincar. (Crianças 9, 12, 13 e 15) .....	76
Figura 16 - Espaços de brincadeiras .....	77
Figura 17 – O rio como lugar de brincar .....	80
Figura 18 – Em frente de casa.....	83
Figura 19 – Atividade.3 da Cartilha .....	84
Figura 20 – Brincadeiras conhecidas pelos meninos (Crianças 1 e 2).....	84
Figura 21 – Brincadeiras conhecidas pelos meninos (Crianças 4, 5, 6, 8, 10 e 11).....	85
Figura 22 – Brincadeira conhecida pela criança 14.....	86
Figura 23 – Resultado da atividade 3 da Cartilha –Meninas.....	86
Figura 24 – Resultado da atividade 3 da Cartilha –Meninas.....	87
Figura 25- Atividade 4 da Cartilha.....	91
Figura 26 - Resultados da atividade 4 da Cartilha – meninos. (Crianças 1, 2, 4 e 8) .....	92
Figura 27 - Resultados da atividade 4 da Cartilha – meninos. (Crianças 5, 6, 10 e 11) .....	93

Figura 28 - Resultados da atividade 4 da Cartilha – meninos. (Criança 14) .....	94
Figura 29 - Resultados da atividade 4 da Cartilha – meninas. (Crianças 3 e 7) .....	94
Figura 30 - Resultados da atividade 4 da Cartilha – meninas. (Criança 9, 12, 13, 15) .....	95
Figura 31 - Resultados da atividade 4 da Cartilha – Criança 14 .....	97
Figura 32 - Resultados da atividade 4 da Cartilha – criança 4 e 6 .....	97
Figura 33 - Resultados da atividade 4 da Cartilha – criança 11 .....	98
Figura 34 – Atividade 5 Cartilha – Espaços de brincar desejados .....	99
Figura 35 – Eixos temáticos .....	101
Figura 36 – Eixo temático praças. Desenhos das Crianças 1, 2, 5 e 7.....	102
Figura 37 – Eixo temático praças. Desenhos das Crianças 8, 9, 10 e 11 .....	103
Figura 38 – Eixo temático praças. Desenhos das Crianças 12, 13, 14 e 15.....	104
Figura 39 – Eixo temático campo de futebol.....	106
Figura 40 – Eixo temático biblioteca.....	106

## LISTA DE FOTOGRAFIAS

Fotografia 1 - Vista de chegada a Ilha do Combu .....	28
Fotografia 2 - Furo do Igarapé Combu, com vista da metrópole Belém ao fundo .....	30
Fotografia 3 - Trapiche de uma casa ribeirinha, local de chegadas e partidas.....	31
Fotografia 4 - Vista do Furo da paciência, Ilha do Combu .....	32
Fotografia 5 - Unidade Pedagógica Sebastião dos Santos Quaresma .....	51
Fotografia 6 - Imagem da escola vazia devido ao fechamento e isolamento social presente na Ilha .....	52
Fotografia 7 - Cartilhas de atividades devolvidas pelas crianças.....	60

## LISTA DE MAPAS

Mapa 1 - Ilustrativo dos principais pontos e locais da Ilha do Combu .....	20
Mapa 2 - Ilustrativo da localização geográfica da APA Ilha do Combu .....	25
Mapa 3 – Pontos principais da Ilha do Combu e local onde cada criança reside.....	58

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Dados dos participantes da pesquisa .....	57
Quadro 2 – Quadro geral de todos os dados obtidos.....	63
Quadro 3 – Respostas da atividade 1 da Cartilha.....	67
Quadro 4 - Brincadeiras mencionadas pelas crianças .....	89
Quadro 5 – Resultados da atividade 4 da Cartilha.....	96

## LISTA DE SIGLAS

APA	Área de Proteção Ambiental
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CODEM	Companhia de Desenvolvimento e Administração da Área Metropolitana de Belém
COEP	Comitê de Ética em Pesquisa
COVID-19	Doença Causada pelo Coronavírus-19
FEF	Faculdade de Educação Física
ICED	Instituto de Ciências da Educação
IDEFLOR-BIO	Instituto do Desenvolvimento Florestal e da Biodiversidade do Estado do Pará
GEPLEC	Grupo de Estudos e Pesquisa em Lazer, Espaço e Cidade
MOÇARAI	Grupo de Estudo e Pesquisa em Lazer e Ludicidade
NAEA	Núcleo de Altos Estudos Amazônicos
OMS	Organização Mundial da Saúde
PA	Pará
PPGIEL	Programa de Pós-Graduação em Estudos do Lazer
SARS-COV-2	Síndrome Respiratória Aguda Grave Coronavirus 2
SEMEC	Secretaria Municipal de Educação
TALE	Termo de Assentimento Livre e Esclarecido
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
UFMG	Universidade Federal de Minas Gerais
UFPA	Universidade Federal do Pará

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>15</b>
<b>1 CONHECENDO A ILHA DO COMBU</b> .....	<b>22</b>
1.1 Esse rio é minha rua... conhecendo a história da Ilha do Combu.....	23
1.2 Ribeirinhos: população tradicional da Amazônia, identidade, modos de vida e seus cotidianos .....	29
<b>2 DISCUSSÕES E REFERENCIAIS TEÓRICOS</b> .....	<b>34</b>
2.1 Aspectos teóricos do lazer .....	34
2.2 O lazer, o brincar e o lúdico na infância – conceitos e importância .....	38
2.3 Discussões sobre jogos, brinquedos e brincadeiras.....	41
<b>3 TRAJETÓRIA METODOLÓGICA</b> .....	<b>47</b>
3.1 Fundamentos Teóricos- Metodológicos de Investigação .....	47
3.2 Delimitação do Estudo .....	48
3.3 Objeto de estudo, instrumentos e procedimentos para a coleta de dados ....	49
3.4 Elaboração da Cartilha .....	52
3.5 Amostra.....	55
3.6 Aspectos éticos .....	57
<b>4 ANÁLISE DE DADOS</b> .....	<b>60</b>
4.1 Brinquedos preferidos das crianças.....	63
4.2 Lugar de brincar das crianças.....	71
4.2.1 A casa como espaço do brincar.....	77
4.2.2 O rio como espaço brincante.....	78
4.2.3 A escola e o direito de brincar.....	81
4.2.4 A frente de casa .....	81
4.3 Brincadeiras e jogos que as crianças conhecem.....	83
4.4 Objetos, equipamento e brinquedos mais usados para brincar .....	90
4.5 Espaços de brincar desejados.....	98
4.5.1 Praças, o campo de futebol e a biblioteca .....	101
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>107</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>109</b>
<b>APÊNDICE</b> .....	<b>114</b>

## INTRODUÇÃO

Ao longo da minha vida acadêmica algumas inquietações surgiram sobre a problemática do lazer que durante a graduação foi um tema muito recorrente em meus estudos. A certeza veio quando cursei a disciplina intitulada “Estudos do Lazer” no curso de licenciatura em Educação Física da Faculdade de Educação Física (FEF) do Instituto de Ciências da Educação (ICED) da Universidade Federal do Pará (UFPA).

Percebi que, o que eu entendia sobre o lazer era absolutamente limitado, pois no senso comum, o lazer, muitas vezes, é entendido como algo de pouca importância, enquanto que o trabalho é muito mais valorizado no modelo de nossa atual sociedade. De modo que, ao descobrir que o lazer é um direito de todos e que, no Brasil, tardiamente, passou a ser garantido na Constituição de 1988, especificamente nos artigos 6º, caput, artigo 7º, IV, artigo 217 § 3º, e artigo 227 (BRASIL, 1988) e que vem sendo negligenciado historicamente, me interessei em aprofundar mais os conhecimentos acerca do tema.

Algum tempo depois tive a oportunidade de entrar no Grupo de Pesquisa Lazere Ludicidade (MOÇARAI - FEF/ICED/UFPA). Diante das minhas descobertas e aprendizados sobre o tema veio a questão dos *lócus* das minhas pesquisas. Então, pensei nas Ilhas ao redor de Belém, pela curiosidade de saber como vivem as pessoas que moram nessas Ilhas, os chamados ribeirinhos da Amazônia, e pelo fato de eles estarem tão próximos e, ao mesmo tempo distantes, da realidade da cidade de Belém. Nossa aproximação com a Ilha começa com as travessias dos estudantes da UFPA, em busca de lazer e conseqüentemente com vivências culturais nos espaços e com a comunidade. Perceber realidades tão distintas separadas por cerca de 15 (quinze) minutos de uma viagem de barco despertou curiosidades que geraram estudos de mapeamento das atividades de lazer do visitante e do morador da Ilha, porém ficaram lacunas e mais oportunidades de estudo.

É comum alunos de vários cursos atravessarem o rio, de barco, sempre em duas sextas-feiras alternadas de cada mês, com objetivos de beber, confraternizar, socializar, namorar, recitar poemas ao pôr do sol, entre outros. Chamamos tal evento de “Cumbuzada”, uma festa que consiste em atravessar o rio saindo da Universidade até a Ilha do Combu para desfrutar do ambiente rústico de mata.

Assim, nasceram os motivos que incentivaram os caminhos para a construção da presente pesquisa sobre a Ilha, que foi iniciada ainda no curso de Educação Física



(2015) e continuada em um curso de Especialização em Planejamento e Gestão Pública em Turismo e Lazer no Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (NAEA) da UFPA em 2016. Tal pesquisa resultou em um mapeamento das práticas de lazer dos moradores e visitantes da Ilha do Combu, situada na cidade de Belém, no estado do Pará (PA).<sup>1</sup> Este levantamento foi de suma importância, pois descreveu a maioria dos espaços de lazer existentes na Ilha e, também, discutiu as experiências de visitantes e moradores da comunidade, raramente foco de investigações no campo do lazer.

A maioria das pesquisas relacionadas a Ilha do Combu estão nos campos da História com a dissertação de mestrado intitulada “História, Memória e Natureza”, onde discuti a relação histórica da Ilha, como seus habitantes ressignificam sua relação com a natureza de um modo geral com alguns símbolos de modernidade no cotidiano como, por exemplo, a chegada da energia elétrica, dos restaurantes e dos turistas principalmente a partir da década de 80 do século passado (DERGAN, 2006).

Na área do turismo o destaque é para o estudo de que tem como título “A produção do espaço pelo e para o turismo na Área de Proteção Ambiental da Ilha do Combu (Belém-Pará)” onde estabelece reflexões acerca da produção do espaço turístico na Ilha do Combu com a análise de percepções, tensões e conflitos relacionados à prática do turismo no local (RODRIGUES, 2018).

O estudo de Teixeira e Alves (2000), “O Contexto das Brincadeiras das Crianças Ribeirinhas da Ilha do Combu”, é a que mais se aproxima na perspectiva do lazer, porém não se aprofunda sobre o fenômeno, suas análises focam nas brincadeiras de faz- de- conta relacionadas ao espaço e o desenvolvimento infantil.

Logo, os estudos relacionados ao lazer na Ilha, são fruto de nossas reflexões germinadas nos estudos anteriores e afloram com a oportunidade de continuar pesquisando no curso de Mestrado do PPGIEL da UFMG.

Nesse sentido, o estudo pretende investigar o cotidiano das crianças que frequentam a única escola municipal existente na Ilha, chamada Unidade Pedagógica Sebastião dos Santos Quaresma. Pretendemos ainda analisar quais são os brinquedos e brincadeiras próprios da cultura ribeirinha, as quais constituem a cultura lúdica da Ilha do Combu. Buscamos localizar quais os reflexos e as influências das

---

<sup>1</sup> Em Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), defendido em 2016, realizamos levantamento sobre as atividades de lazer dos moradores e visitantes da Ilha do Combu, bem como, os espaços mais frequentados desses indivíduos para esta finalidade. Tal estudo resultou em sistematização dos conteúdos culturais do lazer praticados por ambas as partes, assim como apontou alguns limites e barreiras para uma melhor vivência das experiências de lazer na Ilha.

atividades de divertimento na vida cotidiana fora da escola e, vice-versa, uma vez que todas as ações das crianças nas brincadeiras são permeadas por elementos de sua cultura.

Segundo a Companhia de Desenvolvimento e Administração da Área Metropolitana de Belém (CODEM), o município de Belém, do estado do Pará é cercado por 39 Ilhas. (BELÉM, 2021, s/p) De fato, é fácil perceber a cidade de Belém cercada por todos os lados de água e horizontes verdes, que despertam a curiosidade de quem observa.

Dentre as Ilhas que circundam a cidade de Belém, encontra-se a Ilha do Combu que fica localizada às margens do Rio Guamá a exatamente 15 minutos da cidade, em trajeto percorrido por embarcações.

De acordo com Rocha e Matos (2015) a Ilha caracteriza-se como grande área verde de mata, com diversas possibilidades para as práticas de lazer na natureza, e é procurada por pessoas da região metropolitana de Belém e de visitantes turistas provenientes de outros estados e países, que se deslocam até a Ilha em busca de atividades culturais de lazer. As mais procuradas estão classificadas como “sociais”, e são vivenciadas nos diversos restaurantes localizados na Ilha. Lá os visitantes têm a oportunidade de almoçar, conversar, contemplar a natureza, além de poder tomar banho de rio, participar de alguns eventos festivos promovidos nos restaurantes, entre outras atividades (MARCELLINO, 2002).

A Ilha passou a ser Área de Proteção Ambiental (APA) pela Lei nº 6.083, de novembro de 1997. Nela, há a predominância de áreas de várzea<sup>2</sup> e de terra firme, e também a existência de espécies de fauna e flora típicas da Amazônia, como o açaí, que é encontrado em abundância na região, sendo a principal fonte de subsistência dos moradores (BATISTA, 2011).

Em nível nacional, a Lei que rege a criação de uma APA é a Lei Nº 9.985, de 18 de julho de 2000 que institui o Sistema Nacional de Unidades de Conservação da Natureza (SNUC). A referida lei foi elaborada com o objetivo de regulamentar o artigo

---

<sup>2</sup>A várzea é um fenômeno natural que sofre influência de fatores hidrográficos, climáticos, edáficos e florísticos. Devido a esses fatores e à variável de tempo de permanência da inundaç o em cada  rea, t m-se caracter sticas ecol gicas e de uso dos recursos naturais distintas para cada regi o da Amaz nia; por isso,   considerada como plan cie de inunda o, formada por faixa de largura vari vel ao longo do Rios (Moreira, 1977, p. 15). Topograficamente, a v rzea pode ser dividida em baixa e alta. No primeiro caso, as terras s o inundadas durante parte do ano, com vegeta o ora campestre ora florestal. No segundo caso, trata-se de  rea da plan cie mais alta, alagada no per odo final das enchentes, formada por vegeta o de porte arb reo. (BENNATI, 2016, p. 19)

225, parágrafo 1º, incisos I, II, III e VII da Constituição Federal que indicam as incumbências do Poder Público para a garantia do direito ao meio ambiente ecologicamente equilibrado. O artigo 15 da SNUC conceitua a APA como “extensa, com um certo grau de ocupação humana, dotada de atributos abióticos, bióticos, estéticos ou culturais especialmente importantes para a qualidade de vida e o bem-estar” dos humanos, e possui como objetivos básicos “proteger a diversidade biológica, disciplinar o processo de ocupação e assegurar a sustentabilidade do uso dos recursos naturais” (BRASIL, 2000, s/p). Todas as atividades que podem ser realizadas na APA estão definidas nesta lei.

O território da APA é propício para a realização de atividades de contemplação da natureza, através de caminhadas e passeios de barco. Possui rica avifauna – destacando o papagaio do Mangue ou “Curica” como pássaro mais comum na Ilha. Pode-se encontrar também botos, cobras, bichos preguiça, além de diversas espécies de macacos de pequeno porte (BELÉM, 2021).

De acordo o Instituto de Desenvolvimento Florestal e da Biodiversidade (IDEFLOR-BIO), sua população gira em torno de 1.952 (mil novecentos e cinquenta e dois) habitantes, cerca de 230 (duzentas e trinta) famílias, que vivem basicamente da pesca e do extrativismo dos recursos da floresta, sobretudo o açaí (BELÉM, 2021). Esses números indicam que há poucos moradores, uma vez que a Ilha engloba uma grande faixa territorial, os habitantes das beiradas dos rios na Amazônia são conhecidos como ribeirinhos.

Segundo Gomes e Batista (2011, p. 3), para compreendermos o processo da cultura cabocla amazônica na Ilha do Combu, devemos “considerar a ilha como um lugar em que índios e escravos se refugiavam das perseguições dos europeus, o que contribuiu grandemente para a miscigenação” Com isso, surge “o caboclo amazônico, identificado como morador do interior, que vivia, ou vive interagindo com os rios e a floresta; por isso é, também, chamado de ribeirinho” (GOMES; BATISTA, p. 3).

Nesse contexto, os moradores da Ilha do Combu, têm na sua cultura ribeirinha a sua relação com o lugar, no sentido e significado que dá a este, características específicas e um modo de vida próprio e diferenciado dos que moram na cidade de Belém e em outros lugares (ROCHA; MATOS, 2015).

Nesse sentido, os moradores das florestas ou aqueles que vivem à beira-rio na Amazônia, entre eles os moradores da Ilha do Combu, “acessam as práticas de lazer de forma diferente do meio urbano, a partir de suas condições socioambientais: na

relação com os recursos oferecidos pela floresta, o fluxo das marés e a natureza em geral”. Deste modo, a “relação trabalho/lazer se dá em patamares diferenciados da forma como o lazer acontece para a maioria das pessoas que vivem nos centros urbanos” (ROCHA; MATOS, 2015, p. 5).

Os moradores da Ilha, cercados pela natureza, na criação de sua identidade cultural, na qual a floresta tem uma influência muito forte por ser o seu espaço de convivência, mantém uma íntima relação com os elementos que esta proporciona para as suas práticas, por exemplo, tomar banho no rio é uma prática muito comum.

Diante desses fatos surgiram algumas indagações: **Quais são as formas de divertimento das crianças moradoras da Ilha do Combu? Quais são os jogos, brinquedos e brincadeiras dessas crianças da Ilha e, como são as experiências na dimensão lúdica? Onde brincam? E quais os espaços que gostariam de ter na comunidade?**

**Nesta perspectiva a pesquisa tem como objetivo principal investigar as experiências de lazer no contexto de jogos, brinquedos e brincadeiras das crianças ribeirinhas da Ilha do Combu em Belém/PA. Como objetivos específicos buscamos: a) Analisar o cotidiano das experiências de lazer das crianças fora do espaço escolar; b) Descrever os jogos, brinquedos e brincadeiras vivenciadas pelas crianças da Ilha do Combu, nos diferentes espaços públicos da Ilha. c) Refletir, a partir das práticas de lazer, suas influências na cultura lúdica das crianças ribeirinhas.**

Para tanto, situamos o lazer, como a principal categoria de análise desta pesquisa, a partir do seu entendimento como um fenômeno sociocultural surgido na modernidade, e resultante de disputas e contradições sociais próprias da sociedade capitalista, vivenciado no tempo disponível entre as obrigações familiares, fisiológicas, de trabalho, mas sempre influenciando e sendo influenciado por estas. Para sustentar a pesquisa buscamos teóricos que falam, principalmente, de alguns conceitos cruciais que dão suporte a nossa pesquisa como: cotidiano (CERTEAU, 1998), cultura (DAOLIO, 2017), dimensão lúdica, lúdico e ludicidade, jogos, brinquedos e brincadeiras (KISHIMOTO, 1993, 1996; HUIZINGA, 1980; CAILLOIS, 2017), lazer (MELO, 2006; RECHIA, 2006, 2017; GOMES, 2003, 2008; BAHIA, 2014, BRASILEIRO, 2013) entre outras categorias e autores.

A Ilha “é entrecortada pelos chamados “Furos”, que cumprem a função de estreitos caminhos que dão acesso aos seus espaços internos” (ROCHA; MATOS,

2015, p. 4). A pesquisa de campo será realizada mais precisamente no Furo do Igarapé Combu, adotando-se como critério de escolha o fato de que neste local encontram-se o único posto de saúde e a escola da Ilha, a Unidade Pedagógica Sebastião dos Santos Quaresma, que é mantida pela Prefeitura de Belém, por meio da SEMEC, e atende aos alunos ribeirinhos nos turnos da manhã e da tarde, desde a Educação Infantil até ao 5º ano do Ensino Fundamental.

Para fornecermos informações específicas sobre a localidade da Ilha do Combu em uma perspectiva espacial, elaboramos um mapa para ilustrar e facilitar a observação de determinados pontos que estão localizados na superfície da Ilha. No mapa abaixo, podemos identificar a UFPA do outro lado do rio, a fábrica de chocolate, a escola, a Unidade de Saúde, os Furos e Ilhas ao redor da Ilha do Combu.

Mapa 1 - Ilustrativo dos principais pontos e locais da Ilha do Combu



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Na maioria das vezes, a escola é o reflexo da comunidade onde está inserida, e vice-versa. A escola da Ilha do Combu é o local onde as crianças frequentam em uma parcela significativa do seu tempo no seu cotidiano. É um espaço também de formação e aprendizados, resultando na produção e reprodução da cultura. Logo os costumes, sejam em todas as esferas da vida na comunidade, aparece nos momentos de brincadeiras neste espaço. As crianças podem trazer seus interesses individuais e coletivos e construir, ressignificar em conjunto com outras crianças.

Nesta pesquisa, o nosso olhar esteve direcionado, principalmente, para o cotidiano das crianças que ocupam os espaços como um todo, nos momentos de lazer no contexto de jogos, brinquedos e brincadeiras que fazem parte das suas experiências cotidianas de lazer.

Os habitantes das beiradas dos rios na Ilha do Combu vêm recebendo os saberes das culturas seculares dos povos das florestas, cultura fortemente indígena, que vão tecendo e revelando referências da vivência ribeirinha e que se relaciona diretamente aos cursos fluviais na Amazônia. O rio se torna referência identitária destas populações (ROCHA; MATOS, 2016).

Esperamos que os resultados possam gerar parâmetros para o planejamento de políticas públicas de ampliação/diversificação de experiências de lazer, respeitando e valorizando a cultura dessas comunidades.

Para sistematizar este estudo, essa pesquisa está organizada em Introdução, Capítulo I, II, III, IV e as Considerações Finais. Na Introdução apresentamos as motivações que incentivaram a escolha da temática, a trajetória enquanto pesquisador, o campo de investigação, o objetivo geral e os específicos, o problema da pesquisa e os teóricos que embasam esse estudo.

No primeiro capítulo, apresentaremos um pouco da história da Ilha do Combu. Neste capítulo é enfatizado a identidade, os modos de vida e o cotidiano do ribeirinho.

No segundo capítulo, são realizadas as discussões com foco sobre os jogos, brinquedos e brincadeiras e é apresentado os referenciais com ênfase nos aspectos teóricos do lazer. Neste capítulo, é apresentado uma pequena trajetória da importância, das características e dos conceitos do lazer, do brincar e do lúdico na infância.

No terceiro capítulo, é apresentado toda a trajetória metodológica percorrida, as aproximações com o campo de investigação, fundamentos teóricos metodológicos, a delimitação do estudo, o objeto de estudo, instrumentos e procedimentos para a

coleta de dados, a amostra, os aspectos éticos e instrumentos e procedimentos para a produção e análise de dados.

No quarto capítulo, é exposta a análise dos dados, que mostra o contexto de jogos, brinquedos, lugares de brincar e brincadeira que fazem parte do cotidiano das crianças moradoras da Ilha do Combu. E em seguida realizamos as nossas considerações finais.

## 1 CONHECENDO A ILHA DO COMBU

De acordo com o Ideflor-bio, a Ilha do Combu que em tamanho e espaço territorial é a quarta maior Ilha do município de Belém, está situada a 1,5 km ao sul da cidade, ao norte pelas margens do Rio Guamá, ao sul circundada pelo Furo São Benedito, à leste pelo Furo da Paciência e à Oeste pela Baía do Guajará. Sua área de 15, 972 Km<sup>2</sup> apresenta ecossistema típico de várzea de grande beleza cênica, com paisagem florestal exuberante, formada por um mosaico peculiar de espécies florestais, além de seus cursos d'água, como os Rios Bijogó, Guamá e Acará, o Furo da Paciência e os Igarapés do Combu e do Piriquitaquara (BELÉM, 2021).

A APA Combu é composta por diversas comunidades ao longo do seu território, as comunidades são conhecidas de acordo com o nome do Furo/Igarapé em que estão localizadas, sendo Igarapé Combu (Comunidade Igarapé Combu), Igarapé Periquitaquara (Comunidade Igarapé Periquitaquara), Furo do São Benedito (Comunidade São Benedito). E Furo da paciência (chamada Comunidade Beira-Rio). É no Igarapé Combu onde se localiza a maioria das casas, fazendo uma comparação com um bairro, é como se fosse a principal avenida do lugar, neste Furo do rio está localizada a “Fábrica Artesanal de Chocolate de Cacau”, que atualmente é uma atração turística da Ilha do Combu e, também estão localizados a escola e o posto de saúde do local, além dos maiores e mais visitados restaurantes da Ilha.

O estudo terá como ponto de partida a Unidade Pedagógica Sebastião dos Santos, onde estudam as crianças da Ilha do Combu, no tempo destinado ao ensino, onde há maior possibilidade, nos intervalos de aulas, em atividades e dinâmicas onde predomina as atividades lúdicas, e nelas as possibilidades de experiências de lazer através de jogos e brincadeiras entre seus conteúdos.

A Ilha e a cidade de Belém têm o deslocamento das pessoas de ambas as partes de forma muito frequente. Algumas pessoas da Ilha trabalham em Belém e muitos visitantes e turistas estão todos os dias nos espaços da comunidade que é cada vez mais divulgada como uma alternativa de turismo na cidade. Essa possibilidade se levanta pelas dimensões do cotidiano vivido ali e que implicam em contradições socioculturais da sociedade que os cerca, podendo interferir no seu espaço, seu tempo e no lazer.



Segundo Silva (2015), o lugar ganha sentido e se transforma por meio do uso e da forma com que cada pessoa ou comunidade se apropria de algo ou de um ambiente. É a maneira com que os indivíduos se relacionam com esse ambiente, com os objetos e com o outro que darão sentido e que proporcionarão o diferente para identificar ou considerar algo como lugar.

Isso torna-se importante para a construção da história de um lugar como também para a construção da cultura e da identidade daqueles que se encontram neste processo, pois elas são produzidas pelas experiências. Assim,

[...] para os moradores ribeirinhos da Ilha do Combu, o lugar tem um significado muito relacionado com o tempo do rio, as águas, que na maioria das vezes determinam os horários de começar e terminar a brincadeira, o jogo, a festa, o descanso, o divertimento, os desejos, enfim, o fluxo das marés, com cheias e vazantes dos rios, influencia diretamente nos modos de viver o lugar, o sentido que o rio e as águas têm para esses moradores (ROCHA; MATOS, 2016, p. 57).

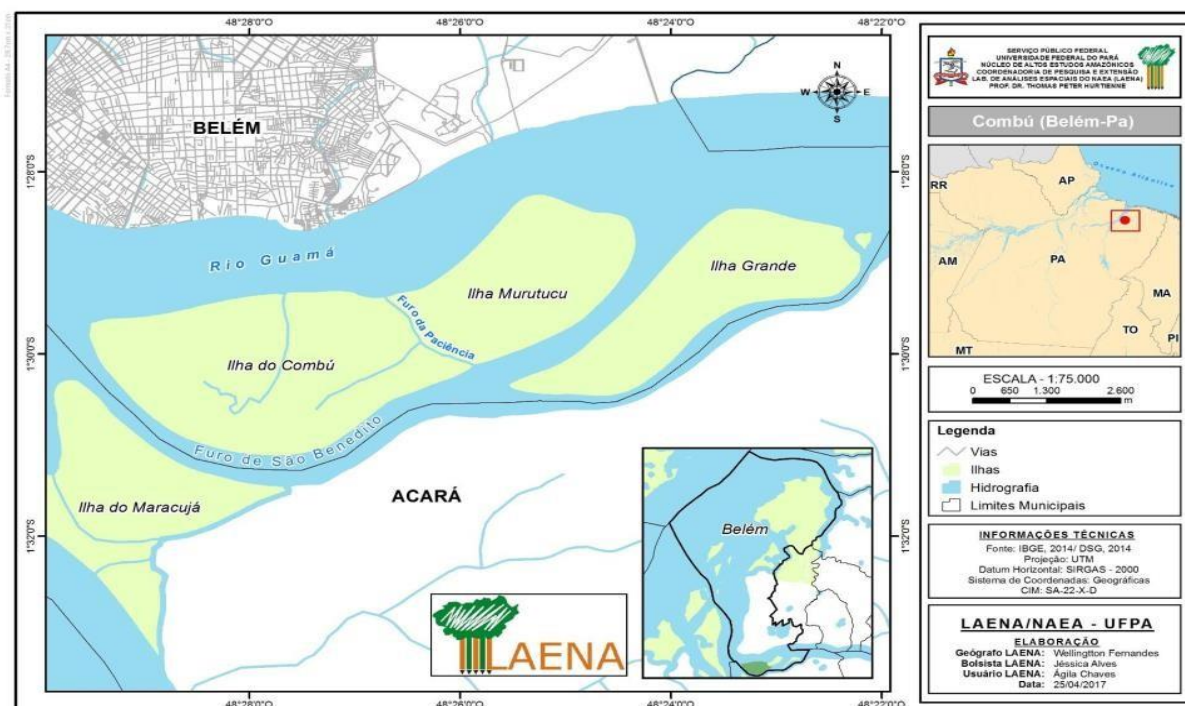
Diante disto, neste capítulo achamos necessário, em uma primeira parte, buscar a construção histórica do lugar, do território, para se entender melhor como se estabeleceu e se estabelece as relações sociais presentes ali.

### **1.1 Esse rio é minha rua... conhecendo a história da Ilha do Combu**

São muito presentes nas comunidades ribeirinhas da Amazônia, histórias que narram como se deu a criação dos rios. É comum ouvir histórias de que uma cobra grande teria criado todos os rios da Amazônia apenas com sua passagem sobre a terra. Assim, os rios, serpenteando pela floresta, seriam a prova de onde a cobra teria passado. Uma história que faz parte da tradição dos Mawés, tribo indígena do Pará e Amazonas, conta que a grande serpente, Mói wató Māgkarú-sése, mãe de todas as cobras-grandes, teve que sacrificar seu corpo para ser transformada em nosso planeta. Assim, do corpo da grande-cobra mãe, surgiram as florestas, rios e muitos dos seres que conhecemos (FARO, 2016).

Essas tradições e contos populares se justificam pelas características geográficas da região amazônica, onde se é fácil observar que os rios fazem verdadeiros labirintos, estreitos caminhos que adentram a florestas como se fossem ruas e estradas como podemos ver no mapa a seguir:

Mapa 2 - Localização geográfica da APA Ilha do Combu.



Fonte: Lab. de Análises Espaciais do NAEA (LAENA) – Prof. Dr. Thomas Hurtienne (2017).

A história da Ilha do Combu assim como as histórias das demais Ilhas que fazem parte da região insular de Belém está diretamente entrelaçada com a história da cidade. Muito do que se sabe sobre as Ilhas é fruto de diversos trabalhos historiográficos do século XIX que apresentam aspectos da organização e utilização desses espaços. É importante atentar que tais produções foram desenvolvidas valendo-se da lógica colonial ainda muito presente neste período.

Os estudos de Dergan (2006) apontam o Barão do Marajó como sendo o responsável por propor uma classificação das Ilhas em diferentes grupos baseando-se em suas posições geográficas, informando que estas são “[...] um número tal, que difícilmente se torna esta tarefa, além disto, sendo o maior número dela, de recente formação, de terrenos alagados, poucos interesses oferecem à especulação”. (MARAJÓ, 1992, p. 38). Tais relatos possibilitam perceber o descaso e abandono na utilização de algumas Ilhas do entorno da cidade.

Apesar desses fatos, alguns trabalhos mostram os esforços dispensados por parte de políticos e projetistas urbanísticos em tentar dominar os elementos naturais que constituíam a cidade de Belém e impor o modelo cultural e civilizado como exemplo de cidades europeias da época.

Segundo Dergan (2006), Augusto Meira Filho (1976) em sua obra intitulada “Evolução Histórica de Belém do Grão-Pará”, publicou uma ampla e minuciosa pesquisa documental na qual conseguiu reunir diversas informações que permitem ver as possibilidades políticas e econômicas que influenciaram na construção histórica da urbanização de Belém.

Dentro desse contexto, houve tentativas de urbanizar os terrenos adjacentes, mas em diversos projetos as Ilhas e arredores não eram contemplados e essas informações trazem uma reflexão sobre os dias atuais, quase três séculos depois e ainda é possível ver esse processo de exclusão e marginalização das Ilhas que fazem parte do domínio administrativo da capital paraense. Porém, pode-se inferir que este fato auxiliou a conservação de uma cultura própria, pois não tiveram acesso a urbanização, como a construção de uma ponte que pudesse levar desenvolvimento a Ilha, a exemplo de outras Ilhas do município de Belém.

Esse cenário excludente é apontado por Rodrigues (2018, p. 21) quando a autora diz que “durante décadas, a região insular da cidade recebeu o tratamento de periferia destinada ao acolhimento de categorias populacionais consideradas marginalizadas e inadequadas para o convívio social.” Afirmativa também presente no estudo de Edna Castro em a autora diz que:

A presença de quilombos nas áreas próximas de Belém é bem expressiva e esse processo de apossamento de terra espalhava-se por todo o interland, criando nas experiências de fuga, de busca de refúgio, de lutas armadas na defesa da liberdade, em cenários de matas, rios e igarapés, o domínio de territórios (CASTRO, 2005, p. 8).

Essa exclusão também é registrada no livro intitulado “Compêndio das Eras da Província do Pará” de Antônio Ladislau Monteiro Baena, publicado pela UFPA, no ano de 1969, que é uma obra muito importante pois retrata a história do estado do Pará.

Por meio de documentos oficiais coletados na Secretaria de Governo, no arquivo público da cidade e anais históricos do estado do Maranhão, Baena (1969) registrou em sua obra o pedido da Câmara ao governador, no ano de 1787 (Período Colonial), para uma construção de um lazareto em uma das Ilhas que circundam a cidade de Belém. O estado era gerido pelo Governador Geral da Capitania do Grão-Pará Martinho de Sousa e Albuquerque.

Em Carta de 18 de Junho pede a Camera aõ Governador que se estabeleça em uma das Ilhas da Bahia de Santo Antonio que se julgar mais idõnea um Lazareto: no qual sejaõ obrigadas a fazer quarentena todas as embarçaõens, que de qualquer parte conduzirem escravos Africanos para o porto do Pará. E pondera que em duas epidemias secessivas, uma de bexigas e a outra de sarampo, em tempo há pouco preteridos morrêraõ cem mil pessoas (BAENA, 1969, p. 216-217).

O autor relata ainda que no dia 27 de setembro deste mesmo foi endereçada ao Governador uma representação dos moradores da cidade sobre a força e quantidade dos Mocambos em torno da cidade de Belém, na qual é solicitada força armada para os desnortarem.

Nesta representação mencionáraõ-se os Mocambos na ordem seguinte. Um no Igarapé de Uma, para onde há trez caminhos, pelos quaes os Mocambistas torneaõ a Olaria de Dom João Henriques de Almeida, saindo á estrada do Maranhão, pela qual entraõ na Cidade, encaminhando-se tambem para a parte do Utinga, atravessando com a mesma facilidade a passagem que vai á Pedreira de Manoel Joaquim; Outro nas vertentes do rio Mauari que descendo por este rio visinho á Povoação de Benfica, e atravessando a pé do sitio do Pinheiro, vem sair ás Ilhas, fazendo tambem caminho por terra e indo á estrada do Maranhão, pela qual se communicaõ com os outros companheiros, e cortando pelo Igarapé Murtucú, vindo aõ Guamá se reúnem com os Negros fugitivos, que tem estancia na Ilha de Manoel José Alvares Bandeira: Outro mais consideravel no rio Anajás, composto de escravos, soldados desertores, e de foragidos (BAENA, 1969, p. 217).

Este relato deixa claro que as Ilhas ao redor da cidade havia a presença dos desprezados pela sociedade Belemense: negros fugitivos que foram escravizados, os soldados desertores e foragidos. Abaixo podemos visualizar a imagem da vista da Ilha do Combu atualmente.

Fotografia 1 - Vista de chegada a Ilha do Combu



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Pertinentemente, Dergan (2006, p. 46) considera que, para os campos de possibilidade estabelecidos, as representações dos cenários de matas e rios tinham múltiplos significados, ora sendo utilizados e explorados para o progresso econômico, ora servindo como rotas de fugas, assim como mencionado por Castro (2005), dependendo da posição na rede de exploração da metrópole e das relações sociais que se desenvolviam em função dessa rede.

As representações sobre estes espaços, incluindo as Ilhas dos arredores da qual o Combu faz parte, eram relacionadas com excesso de natureza e vazios, mesmo que ocupados por diversos sujeitos, o que não significava espaços literalmente vazios, mas espaços cujas atividades de produção não estavam voltadas diretamente para a comercialização no mercado (DERGAN, 2006, p. 51).

Dentro do período histórico, em que houve a gestão do Marquês de Pombal no final do século XVIII e início do século XIX, a chamada “Era Pombalina”, houve diversas modificações na forma de organização, cultivo e utilização dos espaços e dos recursos naturais disponíveis nesta região. Tiveram diversas tentativas de cultivo

de produtos agrícolas e extrativismo, utilizando as áreas de cultivo próximas aos rios, como forma de estruturar mecanismos de arrecadação de dízimos e/ou impostos.

Ainda de acordo com Dergan (2006), o caráter nas formas e utilização dos espaços da cidade e arredores e a vinculação destes com as concepções e representação sobre natureza e cultura, demonstra como tal relação se materializa nas múltiplas funções para as quais os espaços próximos à insularidade estavam voltados.

No início do século XX ainda era visível as contradições existentes entre a cidade de Belém e seus arredores, e houve uma acentuação dessas diferenças com a chegada da modernidade e o projeto de cidade ao estilo europeu com que foi desenhado a capital. O *boom* da borracha e a era da *Belle Époque* trouxeram a Belém ares de elegância, beleza e civilidade e com isso aumentou a repulsa por aquilo que não condizia com essas características da modernidade.

A modernidade vivenciada pela Belém da *Belle Époque* não obedecia a uma lógica linear e com um único viés, pois ao mesmo tempo em que se tentava excluir os insalubres e marginalizados para os espaços da natureza, como os interiores do estado e Ilhas, a elite aproximava-se da natureza, tentando domesticá-la, para seu prazer organizado, como as construções de casas de veraneio em Icoaraci desde o final do XIX e em Mosqueiro, que passou a figurar como distrito de Belém em 1904.

Da coexistência de distintos momentos históricos, permanências de formas e conteúdo de populações anteriores, sintetiza-se, na região insular de Belém, um conjunto de relações que entrelaçam o modo de vida urbano ao modo de vida ribeirinho. Considera-se, por isso, que, no plano do cotidiano, os fluxos globais da divisão socioespacial do trabalho, da acumulação e da dominação hegemônica se materializam, criando práticas capazes de redefinir e embaralhar a escala local dos lugares e de suas fronteiras (CARDOSO, 2012).

Abaixo podemos visualizar a fotografia do Furo do Igarapé Combu.

Fotografia 2 - Furo do Igarapé Combu, com vista da metrópole Belém ao fundo.



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

### **1.1 Ribeirinhos: população tradicional da região, identidade modos de vida e seus cotidianos**

Conhecer os significados e representações da identidade ribeirinha é um dos desafios da discussão a seguir, pois o sujeito ribeirinho tem em seu cotidiano o espaço de vida nas Ilhas e, para alguns autores, a ideia de Ilha é compreendida como território, espaço que gera identidade e valores.

O território é uma representação coletiva, uma forma de ordenar seu espaço “a transformação da categoria espaço em território é um fenômeno de representação através do qual os grupos humanos constroem sua relação com a materialidade, num ponto onde a natureza e a cultura se fundem” no seu limite, a territorialidade é a “interrelação entre espaço e sociedade” (MALDI, 1997, p. 13).

Assim o cotidiano do povo ribeirinho, em seu movimento de ir e vir entre as águas dos rios que cortam e circundam as Ilhas, dá materialidade ao seu território, à sua identidade, à sua rica diversidade cultural demonstrando a realidade da cultura da Amazônia. Em diálogo com essa realidade, a identidade do ribeirinho vai se constituindo, se conectando e misturando com essa grandeza fluvial.

Diante dessas informações podemos dizer que o rio, para o ribeirinho, ocupa o lugar de elemento fundamental da natureza e de sua vida, além das florestas, para retirar seu sustento, alimentar seus sonhos, sua alegria e sua identidade.

Fotografia 3 - Trapiche de uma casa ribeirinha, local de chegadas e partidas.



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

No cotidiano dos ribeirinhos os encontros e desencontros com o referencial da modernidade são estabelecidos, tendo o rio grande importância nessa relação cotidiana. Segundo Rieper (2003) no cotidiano dos ribeirinhos, é possível observar a relação de afetividade e valor simbólico que os sujeitos mantêm com a natureza, principalmente com os rios. E que provavelmente este outro “tempo” vivido com os cursos da floresta e dos rios, alimenta atitudes coletivas em comum, observadas em atividades diárias de trabalho e de lazer. O tempo das águas, com períodos de vazante e cheia determinam o momento da partida ou saída das pessoas, dos barcos, canoas, a hora para a venda, a hora dos negócios em muitos povoados.



Fotografia 4 - Vista do Furo da paciência, Ilha do Combu.



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

São nessas relações do cotidiano que se manifestam suas íntimas relações com o tempo do rio e que ligam sua existência as outras esferas da vida como trabalho e lazer. As águas tornam-se um elemento impregnado de simbologias, sentidos e significados para estas populações.

Para compreender melhor as manifestações do cotidiano das Ilhas, em especial a Ilha do Combu, trabalharemos com o referencial de Cruz (2008, p. 39) que apresenta “identidade ribeirinha” como “uma identidade territorial, pois é construída a partir da relação concreta/simbólica e material/imaginária dos grupos sociais com o território”.

Recorreremos também a pesquisa de Trindade (2008) que se utilizou de estudos que contemplam essa perspectiva para dialogarmos sobre o cotidiano e o sentido de identidade ribeirinha. Para o autor:

O espaço ribeirinho ainda está sujeito a mudanças nas dinâmicas locais devido a modernização e a expansão capitalista. Assim, a

identidade ribeirinha pode ser compreendida com base na relação com a natureza, no conhecimento local, e em um ritmo social e cultural dinâmico e diverso (TRINDADE, 2008, p. 8).

As identidades territoriais são traçadas pelo domínio e apropriação do espaço. Esse autor acrescenta que:

A construção de uma identidade territorial pressupõe dois elementos fundamentais: “o espaço de referência identitária”, que é o referente espacial no sentido concreto e simbólico onde se ancora a construção de uma determinada identidade social e cultural, e a “consciência socioespacial de pertencimento”, que é a construção do sentimento de pertença e do autorreconhecimento, o que implica nós nos reconhecermos como pertencentes a um grupo e a um território específico (TRINDADE, 2008, p. 9).

Para este autor o “espaço de referência identitária” corresponde ao recorte espaço-temporal em que se realizam as experiências sociais e culturais, afirmando, assim, uma cultura própria do lugar.

Em se tratando de cultura, temos clareza dos entendimentos equivocados até pelos desordenamentos sociais expressos no senso comum quanto a dicotomização entre uma cultura mais elitizada, considerada mais elaborada e importante, e uma cultura vinda do “povão”, tida como sem a mesma importância e de baixo valor crítico e criativo. Preconceitos e enganos enormes são gerados nessas compreensões, que são frutos do sistema social vigente, pois “o conhecimento antropológico da nossa cultura passa, inevitavelmente, pelo conhecimento de outras culturas, reconhecendo que somos uma cultura possível entre tantas outras, mas não a única” (DAOLIO, 2013, p. 22). Ao fazer essa colocação o autor chama a atenção para a confusão no uso da expressão “cultura”, alertando que no senso comum muitas vezes o termo ainda é associado ao conhecimento formal, fazendo juízo de valor, com afirmações de que determinadas populações, comunidades ou pessoas têm “mais ou menos cultura”, “ter ou não ter cultura”, “cultura refinada ou desqualificada” e assim por diante (DAOLIO, 2013, p. 10). Trazendo discussões acerca deste assunto, o referido autor considera importante o conceito de cultura de Marcel Mauss (1979) como um “fato social total”, que considera o ser humano nos aspectos fisiológico, psicológico e sociológico, sendo impossível separá-los entre si.

Concordando com os autores acima, são essas características e peculiaridades que nos ajudam a compreender as manifestações culturais e corporais que diferem um sujeito da cidade urbana e um sujeito ribeirinho. Assim, “existem vários conceitos

para a cultura, mas, em linhas gerais, podemos afirmar que estamos nos referindo a um conjunto de valores, normas e hábitos que regem a vida humana em uma sociedade” (MELO, 2006, p. 26).

Assim, as atividades designadas como lazer perpassam por manifestações de cultura como, por exemplo, vários tipos de jogos, brincadeiras, expressões artísticas, e fazem parte da herança lúdica de uma comunidade ou sociedade, vão dando sentido e significado peculiar para contexto em que estão inseridas, com base nessas informações iremos observar e discutir a cultura lúdica nas próximas linhas.

## 2 DISCUSSÕES E REFERENCIAIS TEÓRICOS

### 2.1 Aspectos teóricos do lazer

Historicamente os aspectos teóricos do lazer passaram por algumas transformações, sofrendo mudanças no seu sentido e características, conforme os modos de ver e viver da época, isto vem sendo discutido por vários autores; um fenômeno sociocultural subjetivo ao sujeito, uma quebra na rotina de trabalho, fuga das regras vigentes da sociedade, tempo de descanso ou divertimento, dimensão da cultura entre outras características.

Então, entender como o lazer é constituído hoje significa que passou por mudanças advindas principalmente da cultura das sociedades. Partindo de significados e significações que deram a ele, ao longo do tempo, sua funcionalidade e suas nuances para ser exercido em diversos outros meios.

Segundo Brasileiro (2013, p. 93) “para os gregos, o que na atualidade se aproxima ao que chamamos de lazer, estava relacionado com a instrução, e consistia em se dedicar às atividades intelectuais que enriqueciam o espírito”. De acordo com os estudos da autora, nesse período, o tempo livre dedicava-se a sabedoria em detrimento às atividades manuais, servindo para construção da pessoa, instruções dedicadas a intelectualidade ajudando a enriquecer o espírito.

A concepção grega do lazer, como contemplação e cultivo do espírito, não foi vivenciada em Roma, com a ascensão do Império Romano, pois esta sociedade apresentava novas conotações, que respondiam a outro contexto econômico e político, embora o valor ao lazer continuasse presente na classe dominante (BRASILEIRO, 2013, p. 96).

A autora discorre que o “lazer” nessa sociedade detinha o mesmo valor, porém surge novas formas de diversão pensada no controle das massas. A classe dominante era quem pensava o lazer do povo, a exemplos de comédias em praças públicas e as festas. Assim o lazer da classe dominante se mantinha nos moldes gregos e para a classe de trabalhadores como divertimento, forma de entretenimento e forma política de dominação.

Na modernidade, principalmente a partir do século XIX, houve uma mudança de enfoque determinante para a compreensão das práticas lúdicas que aconteciam no cotidiano das sociedades, com um olhar mais criterioso e atencioso para as que

passaram a ter uma organização urbano-industrial, isto porque, a dimensão das relações de trabalho e tempo livre eram mais evidentes.

É nesta perspectiva que surge as discussões mais sistematizadas e estudiosos passam a conceituar o lazer, trazendo características sobre os desdobramentos deste. Este passa a ser visto como tempo/espácio propício para vivências e diversas experiências classificadas como não pertencentes ao mundo do trabalho.

Nesse contexto, Gomes (2003) diz que, o lazer surge nas sociedades urbano-industriais a partir de um período histórico (modernidade) em que se passa a valorizar a força de trabalho para o acúmulo de capital, e logo se percebe e se reivindica uma menor jornada de trabalho para se usufruir o tempo livre. A partir de então, o lazer foi se constituindo como um fenômeno social, que também passou a ser estudado e, como resultado, tem-se uma série de pesquisas e publicações que vêm tentando dar conta das diversas problemáticas que emergem das práticas de lazer nas sociedades modernas.

Assim, o lazer passa a ser considerado um fenômeno da sociedade moderna, sendo um destaque na vida das pessoas por ser um tempo que se contrapõe a lógica do trabalho.

Vários outros autores defendem que os sentidos e significados do lazer advêm das sociedades modernas industriais, sobretudo da Revolução Industrial, com as mobilizações dos trabalhadores contra as condições de trabalho. Nesse contexto, Melo (2006, p. 29) diz que: “o tema surgiu com a artificialização do tempo do trabalho característico do modelo de produção fabril, desenvolvido a partir da revolução industrial do final do século XVII”.

Apesar dos apontamentos até aqui explícitos darem conta e ênfase para o fenômeno lazer a partir da nova organização do trabalho por meio da Revolução Industrial, é possível perceber que o lazer excede esse ‘contexto, podendo estar presentes em comunidades e sociedades que tem organização e práticas sociais diferentes das sociedades urbanas.

Todavia, essas práticas assumem significados diversos ao dialogar com um determinado contexto, ao se materializar em um determinado tempo-espácio e, também, ao assumir um papel peculiar para os sujeitos, para as instituições e para os grupos sociais que as vivenciam (GOMES, 2008, p. 5).

As contradições e ambiguidades do lazer perpassam o nosso cotidiano, atualmente, quando o ritmo de vida é demarcado pelas exigências do trabalho produtivo.

Assim, o lazer passa a ser pensado, principalmente para as horas do tempo livre, ou tempo disponível das obrigações relacionadas ao trabalho. Percebe-se que, em diferentes momentos da história, há um significado específico para o ato de se divertir e buscar diversão e, desta forma, entendemos que o lazer sempre foi e sempre será um aspecto importante de qualquer sociedade.

Desta forma, a compreensão do lazer deve expressar a síntese das múltiplas configurações de sociedades, instituídas pela dinâmica da economia, da política e da cultura, entendendo-o como um fenômeno em permanente transformação. Para isso, é preciso buscá-lo na história e contextualizá-lo, submetendo teorias advindas de outros momentos sócio-históricos aos fatos e momentos do presente (BAHIA, 2014, p. 25).

Construídas nas diversas manifestações da cultura de uma comunidade, podemos perceber que essas experiências de lazer, na maioria das vezes, possuem características peculiares como, por exemplo, um lugar e um determinado tempo no cotidiano que pode ser destinado a este objetivo. Refletindo concepções de lazer em realidades predominantemente urbanas, mas que não se restringe a elas, Rechia diz que:

[...] compreendemos o lazer como uma dimensão da vida e, portanto, um fenômeno sociocultural, amplo e complexo, historicamente mutável, central para a análise da sociedade, o qual envolve questões identitárias, políticas, de sociabilidade e desenvolvimento dos sujeitos, numa perspectiva orgânica e processual, o que implica a análise de três polos distintos, porém complementares - espaço, tempo e ludicidade (RECHIA, 2006, p. 4).

Segundo Gomes (2008, p. 5) é importante lembrarmos que a vida abrange essencialmente, nas chamadas “sociedades tradicionais” 3 (três) partes inter-relacionadas: 1) “satisfação das necessidades elementares (alimentação e repouso)”; 2) “ocupações ligadas à subsistência (sobretudo a agricultura)” e 3) “atividades lúdicas (jogos e danças)”. De acordo com a autora, o campo das atividades consideradas “lúdicas” – construídas social e historicamente pela humanidade – constituem as raízes do lazer, estabelecendo interfaces com as diversas dimensões da vida em sociedade (trabalho, educação, economia, política).

De acordo com Gomes (2008), constituído conforme as peculiaridades do contexto histórico e sociocultural no qual se desenvolve, o lazer implica “produção” de cultura, no sentido da reprodução, construção e transformação de diversos conteúdos culturais usufruídos por parte das pessoas, grupos e instituições. Essas ações são construídas em um espaço-tempo de produção humanas, dialogam e sofrem interferências das demais esferas da vida em sociedade e nos permitem ressignificar, simbólica e continuamente, a cultura.

O lazer compreende, assim, a vivência de inúmeras manifestações da cultura, tais como o jogo, a brincadeira, a festa, o passeio, a viagem, o esporte e as formas de artes (pintura, escultura, literatura, dança, teatro, música, cinema), entre várias outras possibilidades. Inclui, ainda, o ócio, uma vez que esta e outras manifestações culturais podem constituir, em nosso meio social, notáveis experiências de lazer. Todavia, essas práticas assumem significados diversos ao dialogar com um determinado contexto, ao se materializar em um determinado tempo-espaço e, também, ao assumir um papel peculiar para os sujeitos, para as instituições e para os grupos sociais que as vivenciam (GOMES, 2008, p. 4).

Ao dividir em dois estágios os momentos de significação do lazer para a sociedade para fins de análise, Marcellino (1983) sintetiza que, nas sociedades tradicionais, com características rurais, não havia uma separação entre as várias esferas da vida, misturando-se lazer e trabalho e exemplifica o mutirão nos dias atuais, como uma forma de manifestação dessa prática. Na sociedade moderna, com características urbanas, a industrialização fragmentou e especializou o trabalho, afastou a convivência entre os indivíduos e caracterizou-se como um divisor de águas para a separação lazer-trabalho.

Marcellino (2007, p. 11) afirma que “a admissão da importância do lazer ao considerá-lo um tempo privilegiado para a vivência de valores, que contribuam para a mudança da ordem social ou cultural”. Isso nos faz refletir que, independentemente das sociedades que reivindicaram o tempo livre, e em virtude destas reivindicações vários autores sistematizaram as características, conceitos e os conteúdos culturais do lazer, o lazer pode ser entendido, vivenciado, experimentado em sociedade que, necessariamente, não tenha uma organização urbana ou industrial, onde a organização do tempo e do trabalho exista em outra lógica, como no caso as comunidades ribeirinhas da Amazônia.

## 2.2 O lazer, o brincar e o lúdico na infância - conceitos e importância

A infância é uma fase da vida onde se tem um largo e intenso desenvolvimento nos mais diversos aspectos da construção humana. Ocorrem inúmeras transformações que são cruciais para as demais etapas da vida. É importante ressaltar que a infância é uma construção sócio-histórico-cultural e é reflexo das dinâmicas sociais existentes nos mais diversos períodos da história.

Em grande parte das sociedades contemporâneas, a infância é marcada pelo brincar, que faz parte de práticas culturais lúdicas, mesmo que em alguns locais esteja muito reduzida ou pelas novas tecnologias que vêm modificando as formas de interação e os modos como as crianças socializam.

Oliveira e Souza (2008) destacam que a importância da ludicidade para as crianças de qualquer cultura se dá pelo fato de que a infância é o momento em que se inaugura o processo de socialização na vida do indivíduo, devendo permanecer este processo ao longo de toda a sua vida.

Por meio da brincadeira a criança pode vivenciar o lúdico e desenvolver o autodescobrimento, alcançando a realidade e tornando-se capaz de desenvolver seu potencial criativo. Nessa perspectiva, o brincar possibilita aprender a significar e ressignificar o mundo como um todo através da diversão, o brincar é uma expressão do lúdico.

A ludicidade, segundo Santin (1994), são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam com teias fundidas com materiais simbólicos, assim, percebe-se que é individual e significada pelo sujeito que a vivencia na sua relação com o espaço e o lugar que habita.

De acordo com Huizinga (1980, p. 41) o lúdico “abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais, e os jogos de azar”. Luckesi (2006, p. 2) complementa dizendo que “O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena.”.

Ao brincar, a criança, de certo modo, se afasta do seu cotidiano, tomada por um mundo de imaginação, porém quase sempre com elementos impregnados de suas relações. Ao refletir sobre jogo, Kishimoto (1996, p. 15) descreve: “enquanto



manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social”.

Pelos dados apontados acima pode-se refletir sobre a questão que nem todas as crianças têm ou tiveram a vivência desse modelo de infância posto na era Moderna. É importante atentar para o recorte de classe social, geográfico, de raça, de gênero, de religiosidade, pessoas com deficiência, e ainda outros marcadores sociais construídos socialmente, pois esses fatores estão atrelados ao campo da cultura, que é base para formação da subjetividade das crianças. Nesse sentido, Oliveira e Sousa consideram que:

Tendo como invólucro a cultura geral e como fim a socialização, a ludicidade é rica em significados, ela permite à criança que a vivência, a experiência de ser criança, fazer parte da cultura adulta e preparar-se para assumir um papel, uma função social na comunidade de que participa. Por essa razão, a cultura lúdica de um povo revela muito sobre ele, sobre o lugar das crianças em sua sociedade, sobre o modo como elas são ensinadas, socializadas e sobre em que circunstâncias o mundo adulto e infantil se encontram (OLIVEIRA; SOUSA, 2008, p. 2).

Como apontado anteriormente, à história da infância e dos conceitos que se atribuem a ela, está atrelada a história da evolução dos brinquedos, das brincadeiras e dos jogos infantis. Tais elementos de formação e vivência se tornaram objetos de estudo à medida que se entendeu a infância como uma categoria a nível geracional e sociologicamente instituída e produtora de uma cultura própria. Nesse sentido, Vargas e Antunes (2010) também consideram que a ludicidade sofre mudanças em seu conceito e concepções, mudanças essas também determinadas pela época histórica e, principalmente, pela cultura da sociedade.

Ainda que as brincadeiras estejam atreladas as fantasias e a imaginação infantil, não estão distantes da vida real. Diante dessas reflexões trazidas até aqui pode-se afirmar que a linha que separa realidade e brincadeira é muito tênue e com uma relação mútua, onde assim como se tem a cultura interferindo nos modos de brincar, há também a brincadeira como produtora e mantenedora de cultura. Monteiro (2014) trazem como exemplo de como a cultura interfere no brincar e na produção de brinquedos em sua forma material.

Os brinquedos passaram por uma mudança enorme ao longo dos tempos. Antes da Revolução Industrial da era contemporânea os brinquedos eram construídos de forma artesanal, considerando o que havia de material disponível e característico

do lugar e dos aspectos culturais, fornecendo assim, inúmeras possibilidades de criação. Com a chegada das máquinas e do novo sistema que rege o modelo industrial, o brinquedo deixou de ser um produto de “sobras”, para adquirir uma identidade de fabricação especializada, que de certa forma, podendo vir a predefinir ou indicar a natureza da brincadeira.

Em consonância com esse pensamento sobre a importância e o significado do brinquedo, Almeida (2006) diz que a capacidade da criança de escolher e adaptar objetos multiformes, com a finalidade de implementá-los em suas brincadeiras, segue como representação de sua fantasia e de sua autoexpressão.

A natureza multifacetária do brinquedo imprime-lhe um caráter mais que material: a simbologia deste instrumento de brincar atravessa a fronteira do físico em direção ao espiritual e faz dele instrumento que promove interação, diálogo, aproximação com o lúdico, reforço de habilidades cognitivas e de relação de sociabilidade (ALMEIDA, 2006, p. 543).

No olhar de Almeida (2006), a ação lúdica concebida na justaposição entre brinquedo e brincadeira apresenta, todavia, significados contraditórios: se vista como atividade livre ou supervisionada pelo adulto, a brincadeira submete o brinquedo à função de suporte para a criatividade ou para o controlado ensino de conteúdos escolares.

Almeida (2006) considera que a dimensão de existência dos brinquedos vai além, sua função não se limita a construções envolvendo materiais e formas múltiplas e heterogêneas. Representam, em si, categorias sociais próprias e subjetivas cujas dimensões superam o material, cultural ou técnico. Sobre isso, Rolim, Guerra e Tassigny (2008, p. 180) consideram que:

O crescimento da criança vai evidenciar que, por meio do brinquedo, ela liberta seu pensamento para que não fique estritamente ligado aos estímulos perceptuais. Ela consegue imaginar uma situação, desligando-se do mundo material, concreto do qual tem contato, desenvolvendo assim capacidade de se desprender do real significado do objeto, (da madeira, por exemplo), podendo imaginá-lo como um boneco. Nesse momento, o pedaço de madeira passa a ter outro sentido, indo além do seu aspecto e significado concreto.

Como os brinquedos estão no âmbito representacional para a criança, é pertinente considerá-los como uma das maneiras de explorar sua imaginação e expor

suas questões internas, a forma como veem o mundo ou como se veem nele, gerando assim, subjetividades do brinquedo e da ação lúdica.

Falar em subjetividade é também considerar o processo de significação que se dá basicamente através das relações e contextos sociais contidas nos brinquedos e brincadeiras.

Nesse sentido, em estudo feito sobre a infância ribeirinha, Teixeira e Alves (2000) observou que os jogos e brincadeiras de “faz de conta” das crianças da Ilha do Combu, retratavam os papéis sociais da localidade e estão diretamente ligadas ao contexto cultural em que as crianças estão inseridas, tendo características peculiares do indivíduo ribeirinho. Logo, os reflexos da cultura podem se expressar intrinsecamente nos jogos, nos brinquedos e nas brincadeiras da Ilha ou de qualquer outro lugar.

A considerar sua particularidade, é quase impossível pensar o mundo das crianças desprovido dos brinquedos e brincadeiras, tal é a dimensão da sua presença determinante as diversas etapas da constituição de suas relações sociais, da recreação das conjunturas onde vivem e na produção das fantasias que mantêm o riquíssimo imaginário das brincadeiras de um cotidiano impossível de pensar sem sua existência.

Para Nallin (2005) a brincadeira é a atividade mais comum da vida humana, por proporcionar alegria, liberdade e contentamento. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e ao mergulhar na ação lúdica.

Contudo, ao se discutir o lazer, o brincar e o lúdico na infância faz-se necessário também uma discussão mais aprofundada sobre os jogos, brinquedos e brincadeiras que será realizada na subseção posterior.

### **2.3 Discussões sobre jogos, brinquedos e brincadeiras.**

As relações sociais são fundamentais para o desenvolvimento psicossocial dos indivíduos construindo saberes espaciais, identidade, afetividade, valores e outros (REIS *et al.*, 2012). Por meio destas relações pessoais e interpessoais, criam condições para interpretar, significar e ressignificar o mundo em que vive.

Uma estratégia de desenvolver essas habilidades é através da brincadeira (REIS *et al.*, 2012). Durante os jogos trabalha-se o diálogo, planejamento, observação do outro, interagindo as regras e cultura, as brincadeiras expressão a cultura das

crianças, período no qual elas apreendem, demonstram valores e crenças.

Devido a cultura do lugar, essas brincadeiras sofrem modificações de acordo com a localidade (CARVALHO, 2009). Percebe-se que atividades lúdicas são influenciadas pelo meio social, se adaptando as diferenças sociais, econômicas e as crenças. Para Zimmermann et al (2014) o jogo tem a função de provocar o sujeito, a exercitar funções necessárias ao convívio e autonomia, cada jogo possui capacidade de exercitar várias habilidades numa tentativa de simulação da realidade. De modo a expressar sua realidade, vivenciar situações e elaborar jogos utilizando a imaginação (CARVALHO, 2009). Para tal, se faz uso dos recursos disponíveis, espaços e experiências lúdicas.

O processo pode ser considerado uma representação lúdica da realidade, o sujeito reage as brincadeiras mostrando sua ligação com mundo e o modo como ele é tratado (CARVALHO, 2009). A partir da análise do comportamento que a criança tem nos jogos pode-se notar reações semelhantes na sua realidade no seu núcleo social. Segundo Caillois (2017), as atitudes tomadas durante a brincadeira refletem comportamentos assimilados do cotidiano, seu modo de seguir as regras, reagir ao erro, perder ou vencer, se posicionar a injustiça e os obstáculos, desta forma as brincadeiras permanecem ou são recriadas e adaptadas para as próximas gerações.

A brincadeira é um produto que por natureza se reinventa (REIS *et al.*, 2012) O ambiente rico em experiências promove maior variedade de atividades, através da origem e das gerações da brincadeira, passada de geração em geração, cada qual possui saberes, regras, formas de jogar, usar os recursos disponíveis e o ingresso de sujeitos de outra cultura pode fazer sugestões facilitando na pratica o jogo proporcionando a participação de todos, também influencia na criação de novas brincadeiras, logo conclui-se a contribuição de cada povo na criação de novas atividades assim como nas estratégias de adaptação das existentes.

O indivíduo tende a assimilar as normas, conforme sua vivência no funcionamento da brincadeira, maior sua facilidade de assimilação e interação. (FREIRE; LISBOA, 2005). O jogo caracterizado como uma atividade lúdica livre, prazerosa e voluntaria. (CAILLOIS, 2017). De escolha do indivíduo, segundo seu interesse sem visar fins materiais. Tais atividades separadas de exigências sociais de comportamento e de tempo livre, praticadas até surgir um vencedor, adquirindo as regras aceitas pelos sujeitos e sofrendo críticas aqueles jogadores que não cumprem todas as regras, percebe-se neste momento uma substituição de normas sociais para

regras do jogo.

No entanto, o estilo e regras dos jogos são influenciados pelo contexto cultural (REIS, 2012) o lúdico possui diferentes formas com base nos valores e história de quem a prática. Para Carvalho (2009), a criança põe em prática sua visão do mundo durante o período da brincadeira, uma realidade de faz de conta. Um jogo apresenta características específicas do seu grupo de origem, sofrendo adaptações por outro grupo, mas permanece sendo o mesmo jogo. As repetições dos jogos proporcionam as vivências semelhantes em períodos diferentes.

A surpresa durante o brincar, segundo Zimmerman (2014) inclui estimular a capacidade de reagir aos novos desafios com autonomia, a existência de regras permite criar planos e seguir comportamentos. Portanto tais funções apresentam em todos os jogos, conclui-se que os desafios, as regras e as experiências planejadas incentivam a autonomia das crianças, necessárias para reagir e interagir.

Segundo Carvalho (2009), é importante que o adulto interaja nas brincadeiras trazendo informações das suas experiências, se colocando em igualdade perante o jogo, não impondo regras ou vigilância, essa liberdade das ações tende a desenvolver a criatividade e aproximação da relação adulto e criança.

A inteligência se manifesta em diferentes situações, por isso quanto mais as variedades de repetições trabalhadas nos jogos, estimulam essa inteligência, a complexidade dos jogos também influencia na qualidade das experiências, quanto maior a dificuldade em se adaptar menor o rendimento, a alta exigência sem preparação tende a causar baixa autoestima de que a prática, outro fator que influencia o rendimento é o tempo das atividades, o tempo planejado interfere no estímulo. (FREIRE; LISBOA, 2005). Um tempo curto para atividades complexas pode ocasionar estresse, assim como um período longo para uma atividade simples apresenta mais dificuldades em manter o foco, por isso sua duração deve estar elaborada segundo a prática.

O indivíduo tende a se adaptar as normas do jogo, quando tem experiência (FREIRE; LISBOA, 2005). Conforme sua experiência a assimilação das regras ajuda a alcançar mais acertos, logo mais partidas aumentam sua adaptação as situações da atividade e concluir em período menor, já que é natural do ser humano buscar entender as regras e funcionamento das situações que se apresentam no cotidiano, essa inteligência se destaca nas determinadas circunstâncias quando deparamos com desafios exigindo uma resolução.

A religião também faz mudanças no lúdico, estruturando regras para aplicação das brincadeiras (Reis *et al.*, 2012), as regras durante o brincar devem estar de acordo com os princípios da religião do grupo que está praticando a atividade. Outro fator que influencia as brincadeiras é o gênero. Dependendo do gênero o brincar pode exigir alterações seja no espaço, nas regras, a forma do jogo. Brincadeiras dentro de casa, onde o objetivo do jogo e o cuidado costumam ser jogados pelas crianças designadas pelo gênero feminino devido a sua condição biológica e devido ao processo histórico de diferenciação dos sexos, enquanto os meninos praticam atividades mais hiperativas dentro e fora de casa, tais distinções são encontradas, mas não são uma definição devido o contexto pós-moderno. É importante ressaltar que no contexto pós-moderno essa perspectiva ainda existe, no entanto tem encontrado resistência.

Em alguns contextos, as brincadeiras entre pais e filhos sofreram transformações com a estrutura socioeconômica, onde os responsáveis assumiram mais demandas do trabalho (BOHM, 2015). A dedicação nos fazeres causa pouca disposição devida sua exigência, ocasionando tempo reduzido ao brincar com as crianças, contexto prejudicial ao desenvolvimento das habilidades da criança.

O ato de brincar está relacionado à infância, importante para desenvolver habilidades sociais, imaginação e descobertas (BOHM, 2015). A distração e o aprendizado por meio dos jogos faz parte da infância e sua qualidade contribui durante sua vida, por meio das atividades lúdicas a criança aprende a tomar decisões (BOHM, 2015). Portanto, proporcionar ambiente, brinquedos, espaços e estratégia de jogos são fundamentais na formação do indivíduo, com base nesses saberes o sistema educacional busca usar as brincadeiras como um instrumento de ensino-aprendizado, usando recursos e métodos simples para alcançar objetivos complexos. Trazendo várias atividades lúdicas de modo a destacar, aperfeiçoar e estimular diferentes tipos de inteligências de cada estudante, essas variações também servem para valorizar e não padronizar capacidades, reconhecer suas potencialidades. Os jogos pedagógicos precisam formular e interpretar conteúdos, no entanto seu funcionamento de fácil adaptação, mas apresentando obstáculos estimulantes à criatividade, trabalhando a autoestima, autoconfiança e não padronização das inteligências.

Os jogos como instrumentos pedagógicos também podem aproximar a criança da natureza com a utilização do espaço, tempo e recursos (CARVALHO, 2009). Mostrando um valor e função a elementos naturais através do lúdico.

O lúdico com método para o ensino-aprendizagem exige técnicas de como empregá-lo na escola, essas técnicas não se resumem as conexões sociais dos alunos e do conteúdo. A escola visa formação integrada ao estudante, incentivando e trabalhando as competências necessárias a sobrevivência no período moderno. O brincar na escola é uma tentativa de recuperar a falta da vivência do brincar e da relação adulto e criança.

Uma das características da época moderna é a tecnologia, causando mudanças na estrutura da sociedade, cultura, pensamento, atitudes etc. Todas estas mudanças apresentam pontos positivos e negativos, para as atividades entre adultos e crianças se tornou prejudicial, assim como a prática das brincadeiras com a distribuição do espaço, aumento do número de moradias sem espaço próprio a esta finalidade. Esses fatores trouxeram prejuízos, a escola como uma estratégia traz o lúdico utilizando os recursos tecnológicos fazendo a relação das práticas com a cultura vigente, mas sem esquecer dos jogos tradicionais.

A visão dos jogos na educação sofreu transformações, na Idade Média, era visto como desordem que levava ao pecado, sendo valorizado atividades ligadas ao afazer do cotidiano e rituais do seu povo, já no Renascimento reconhece o brincar como diversão aceitável (BOHM, 2015). Essa mudança no sentido do jogo adjunto as alterações da estrutura social, a partir do momento que se conclui o sentido de brincadeira está ligada não ao pecado ou erro, mas a diversão, passatempo prazeroso, necessário ao ser humano por isso, sua prática é incentivada, em consequência aos benefícios que ela induz a curto e longo prazo ao indivíduo.

Segundo Bohm (2015), no século XIX em diante surgiram pesquisas e divulgação sobre os benefícios do lúdico ao indivíduo, através destes estudos a produção de brinquedos aumenta sua produção, passando ser um bem de consumo, destacando definições de brinquedos, entre artesanais, industriais e pedagógicos. Os artesanais feitos a mão com materiais do dia a dia de baixo custo de produções, exclusivos e limitados.

Os jogos industriais de larga escala, produção feitas por máquinas com recursos entre metal, plástico e outros, apresentam designer atrativos despertando atenção para seu consumo em excesso, enquanto os pedagógicos são produzidos com o objetivo de instigar competências e os materiais usados variam entre industriais e presentes no cotidiano.

A definição de brinquedos foi caracterizada como um instrumento físico para o

brincar (BOHM, 2015). Recurso determinando a aproximar o real do imaginário, um vínculo de vivenciar e observar as situações imaginárias, é a definição do brincar é uma atividade natural do ser humano, logo brincar utilizando brinquedos é visualizar suas brincadeiras. De acordo com (BOHM,2015), o jogo pode ser visto como um "objeto" de estímulo para o conhecimento trabalhado nas escolas, com objetivo de induzir, construir e reforçar práticas necessárias ao desenvolvimento da criança segundo as exigências da sociedade moderna.



### 3 TRAJETÓRIA METODOLÓGICA

#### 3.1 Fundamentos Teórico-Metodológicos da Investigação

As pesquisas basicamente nascem de curiosidade, de inquietações, do próprio ato de pensar e imaginar do pesquisador e suas relações com o mundo, com o que desperta seu interesse. Essas inquietações precisam ser sistematizadas, para tanto, o pesquisador precisa ter um caminho teórico-metodológico para que o objeto da pesquisa seja caracterizado, desvendado e desperte discussões e proposições a respeito do que foi apurado na pesquisa.

Assim, neste estudo, vários autores contribuíram para o seu desenvolvimento que girou em torno de alguns protagonistas, entre eles: o lazer, a Ilha do Combu e as crianças que vivem lá.

A investigação da cultura lúdica local dos sujeitos moradores da Ilha do Combu no tempo destinado ao tempo do lazer poderia indicar a análise de qualquer faixa etária, fases da vida, grupos, gêneros etc. Escolhemos por trabalhar com as crianças da comunidade ao considerarmos “atores sociais, grupo geracional com características próprias, com capacidade de ação e de criação da cultura, portanto, longe de serem reprodutores passivos nos processos de socialização” (FRANCISCHINI, 2020, p. 80).

Pressupomos que ao considerar a criança como um ser ativo nos processos de produção e reprodução da cultura, buscamos olhar o objeto de estudo por meio da lente teórica também de Michel de Certeau, com sua obra clássica “A invenção do cotidiano” de 1998. Os relatos que compõem a obra de Certeau discutem práticas comuns no cotidiano das sociedades.

Introduzi-las com as experiências particulares, as frequentações, as solidariedades, e as lutas que organizam o espaço onde essas narrações vão abrindo caminho, significará delimitar um campo. Com isto, se precisará igualmente uma 'maneira de caminhar' que pertence, aliás às 'maneiras de fazer' de que aqui se trata (CERTEAU, 1998, p. 35).

Justificando a escolha do público alvo, percebemos que as “maneiras de fazer” das crianças podem estar atreladas a uma maior liberdade que nos adultos, por essa fase da vida estar mais atrelada a imaginação, a brincadeira, ao brinquedo e consequentemente ao ato de criar e recriar e assim produzir cultura, fugir das

condições pré-estabelecidas ou impostas, dando as ações do brincar das crianças “ trajetórias indeterminadas”, na qual sua criação é livre das regras, sendo “ próprio e ser base de onde se podem gerir as relações com uma exterioridade de alvos e ameaças” (CERTEAU, 1998, p. 99).

Na próxima subseção trataremos sobre o delineamento do estudo. Para tanto, apresentaremos o objetivo, os desdobramentos realizados para atingi-lo, a abordagem, os instrumentos e os procedimentos adotados.

### **3.2 Delineamento do estudo**

Esta pesquisa objetiva investigar as experiências de lazer no contexto de jogos, brinquedos e brincadeiras das crianças na faixa etária de 8 (oito) a 12 (doze) anos, que são moradoras da comunidade e frequentam a única Unidade Pedagógica da Ilha do Combu em Belém/PA. Para atingir o objetivo de forma satisfatória, dividimos a pesquisa em duas etapas, foi realizado primeiramente a pesquisa de campo e observação. O emprego desses procedimentos metodológicos se justifica respectivamente por permitir conhecer a fundo o local estudado. O processo de observação seguiu o protocolo (ver Apêndice A) e utilizamos o diário de campo, instrumento utilizado neste estudo como objetivo de registrar os dados e fatos no momento da observação, para depois estudá-los e analisá-los, como nos orienta Vianna:

As notas de campo devem ser feitas imediatamente, na medida do possível. Muitos observadores, durante o processo de observação, fazem apenas simples anotações para mais tarde desenvolvê-las, detalhando os diferentes aspectos que foram observados. As notas de campo devem relatar aquilo que ocorreu, quando ocorreu, em relação a que ou a quem está ocorrendo, quem disse o que foi dito e que mudanças ocorreram no contexto. É necessário que as observações sejam concretas, devendo o observador evitar o emprego de palavras abstratas ou sujeitas a múltiplas interpretações (VIANNA, 2003, p. 31).

A pesquisa possui um caráter exploratório, que, segundo Gil (1999, p. 43), “visa proporcionar uma visão geral de um determinado fato, do tipo aproximativo; e possui ainda a finalidade básica de desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias para a formulação de abordagens posteriores”. Desta forma, na pesquisa exploratória o pesquisador procura familiarizar-se com o objeto pesquisado, neste caso, os jogos, brinquedos e brincadeiras das crianças da comunidade.

A pesquisa possui também um caráter descritivo no qual se realiza o estudo, a análise, o registro e a interpretação dos fatos do mundo físico sem a interferência do pesquisador (BARROS; LEHFELD, 2007).

Para além do caráter exploratório e descritivo, a pesquisa seguirá uma abordagem qualitativa, a qual, segundo Teixeira (2010), tem as seguintes características:

O pesquisador observa os fatos sob a óptica de alguém interno à organização; a pesquisa busca uma profunda compreensão do contexto da situação; a pesquisa enfatiza o processo dos acontecimentos, isto é, a sequência dos fatos ao longo do tempo; o enfoque da pesquisa é mais desestruturado, não há hipóteses fortes no início da pesquisa. Isso confere à pesquisa bastante flexibilidade; a pesquisa geralmente emprega mais de uma fonte de dados (TEIXEIRA, 2010, p. 137 - 138).

Similar a esse posicionamento, Turato (2005), afirma que as pesquisas de cunho qualitativo devem estudar as crenças, valores, hábitos, atitudes e opiniões dos sujeitos; pois a pesquisa qualitativa favorece o entendimento dos sentidos e dos significados dos acontecimentos para os sujeitos, além da compreensão das interações socioculturais e simbólicas. Para esse autor, dessa forma, será possível entender e interpretar todo o cenário vivenciado por aquele sujeito, uma vez que o pesquisador pode adentrar na subjetividade do fenômeno e estudá-lo profundamente.

### **3.3 Objeto de estudo, instrumentos e procedimentos para a coleta de dados**

A população inicialmente escolhida para participar da pesquisa são os alunos matriculados na Unidade Pedagógica da Ilha, visto que esta, como já foi mencionado, é a única escola da Ilha e atende as crianças ribeirinhas nos turnos da manhã e da tarde, da Educação Infantil ao 5º ano do Ensino Fundamental.

Fotografia 5 - Unidade Pedagógica Sebastião dos Santos Quaresma.



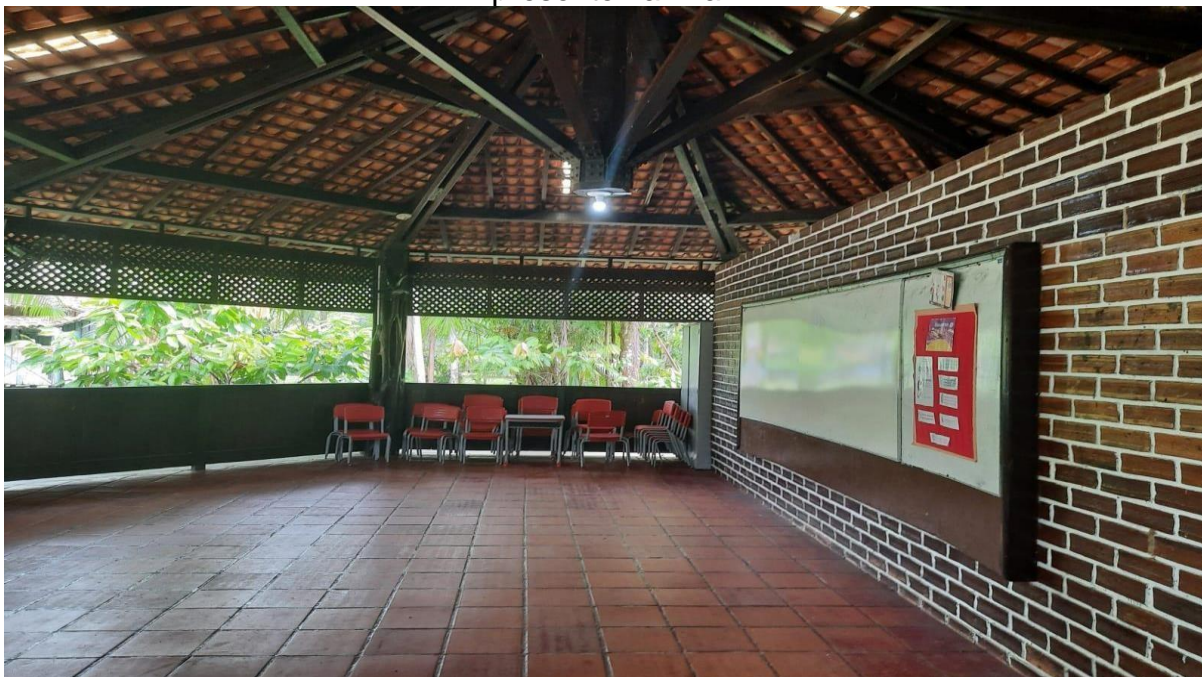
Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Por conta da pandemia mundial da COVID-19 que assolou a humanidade no ano de 2020, houve a necessidade de isolamento social pelo risco de contaminação das variantes de SARS-CoV-2<sup>3</sup>, vírus causador da doença. O distanciamento social foi a prática experimentada por vários países atingidos e revelou-se a mais eficiente medida de contenção e propagação do vírus. Seguindo as orientações da Organização Mundial da Saúde (OMS) a SEMEC fechou as escolas, suspendendo as aulas, o que impactou significativamente o ensino e o acesso às crianças.

---

<sup>3</sup> Síndrome Respiratória Aguda Grave – Coronavirus 2

Fotografia 6 - Imagem da escola vazia devido ao fechamento e isolamento social presente na Ilha.



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

A escola atende cerca de 80 (oitenta) alunos, devido ao fechamento durante a pandemia, a forma de continuidade do ano letivo recomendando pelos órgãos de educação e saúde foi a modalidade de ensino remoto, porém essa modalidade fica distante da realidade do local pesquisado, uma vez que os sinais de internet e telefonia na Ilha são precários e em determinados locais nem existe, logo a maioria das pessoas do local não tem acesso a essa tecnologia.

Diante desta realidade e como alternativa para continuidade dos estudos a escola, assim como a maioria das escolas no país e no mundo, teve que se adaptar, os professores planejam as atividades, formulam tarefas e as imprimem, vão em datas pré-estabelecidas levar de barco nas casas dos alunos, dando um prazo para resolução e logo em seguida retornam para buscar os exercícios.

Assim, dentro dessa realidade já encontrada, nossa alternativa e proposição para a construção de uma estratégia de coleta de dados, foi trabalhar em parceria com o professor regente da disciplina Educação Física no planejamento e confecção de uma cartilha, onde constaram tarefas com perguntas em forma de exercício relativas ao cotidiano dos jogos, brinquedos e brincadeiras das crianças da comunidade.

Por meio de ofício (ver Apêndice B) encaminhado à Secretaria Municipal de Educação (SEMEC) do município de Belém, que é responsável pela gestão da escola da Ilha, obtivemos autorização para realização das atividades de pesquisa.

### **3.4 Elaboração da Cartilha**

A construção da cartilha, contendo as atividades em formato de dever de casa, foi planejada com a anuência e aprovação do professor de Educação Física responsável pelas turmas, devido à nova realidade vivida, e sem a possibilidade de outros métodos de coleta de dados, usamos a “tática” (CERTEAU, 1998) para construir um novo modelo de coleta de dados, adaptando e trazendo para a nossa realidade e necessidade atual, como forma de dar continuidade a pesquisa.

Preparamos a cartilha com estética bem colorida, com figuras e frases de modo que despertasse o interesse em responder, com cinco questões diretas para que não ficassem cansativas para a criança, embora sendo uma atividade relativa à disciplina da escola, tínhamos o risco de a criança não fazer as atividades (ver Apêndice C).

Utilizamos como estratégia metodológica, o desenho, por compreendermos que:

[...] é o conjunto das atividades humanas que desembocam na criação e fabricação concreta, em diversos materiais de um mundo figurativo. Estas figuras podem ser feitas de formas carregadas de emotividade e afetividade de formas codificadas, signos de uma linguagem elaborada. Elas exigem, para a sua fabricação, da colaboração das mãos dos olhos, de instrumentos, de técnicas e de materiais (PORCHE, 1982, p. 102).

Escolhemos utilizar também como estratégia metodológica o desenho associado à escrita por entendermos que “as crianças percebem que o desenho e a escrita são formas de dizer coisas. Por esse meio elas podem “dizer” algo, podem representar elementos da realidade que observam, e com isso, ampliar seu domínio e influenciar sobre o ambiente” (ALMEIDA, 2003, p. 27).

Desse modo foram elaboradas 5 (cinco) atividades, como será descrito a seguir. Primeiramente iremos apresentar a capa que apresenta a instituição, programa, pesquisador e orientadora. Nela a um espaço para a identificação das crianças.

Figura 1 – Cartilha – Apresentação e Identificação



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

A primeira página da Cartilha foi destinada para conhecermos os brinquedos das crianças. Consistiu numa pergunta orientadora sobre o brinquedo, no qual as crianças pudessem desenhar a partir dela seu brinquedo preferido.

A atividade 2 sugeriu que as crianças marcassem e/ou escrevessem sobre os lugares que elas têm preferência para brincar.

A questão 3 foi elaborada com o objetivo de identificar as brincadeiras e jogos que as crianças conhecem.

A atividade 4 buscou identificar objetos, equipamentos e brinquedos usados pelas crianças para brincar.

E por último, a atividade 5 da Cartilha contou com um espaço para a criança registrar por meio de desenho ou escrita os espaços de brincar que ela gostaria que houvesse na comunidade.

Figura 2 – Cartilha – Atividades

<p><b>1. Desenhe o seu brinquedo preferido.</b></p> <p>DESENHE AQUI</p>	<p><b>3. Quais brincadeiras e jogos você conhece? Se quiser, desenhe.</b></p> <p>DESENHE AQUI</p>
<p><b>2. Quais os lugares que você mais gosta de brincar?</b></p> <p><input type="checkbox"/> Na escola</p>  <p><input type="checkbox"/> Na sua casa</p>  <p><input type="checkbox"/> Outro lugar? Qual lugar? _____</p>	<p><b>4. Marque os objetos, equipamentos, brinquedos, entre outros, que você mais gosta de usar para brincar.</b></p> <p><input type="checkbox"/> </p> <p><input type="checkbox"/> </p> <p><input type="checkbox"/> </p> <p><input type="checkbox"/> </p> <p><input type="checkbox"/> </p> <p><input type="checkbox"/> </p>
<p><b>5. O que você gostaria que tivesse na comunidade em relação a espaços de brincar?</b></p> <p>ESCREVA OU DESENHE AQUI</p>	



Na capa de trás fizemos os agradecimentos.

Figura 3 – Cartilha – Agradecimentos



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

### 3.5 Amostra

Foram convidados a participar da pesquisa 15 crianças, escolhidas de forma aleatória, 9 (nove) meninos e 6 (seis) meninas, de diferentes localidades da Ilha, a aqui proposta segue como as já implementadas onde os alunos receberam a atividade pessoalmente e de forma individual para fazer em casa, entregando a tarefa posteriormente, com prazo médio de uma a duas semanas. Antes da entrega das

tarefas foi explicado aos pais ou responsáveis e as crianças acerca do teor, finalidade da pesquisa e possível autorização seguindo os aspectos éticos de estudos dessa natureza.

No quadro abaixo, podemos identificar os (as) participantes da pesquisa, assim como, a idade, o gênero, a localidade e o ano escolar.

Quadro 1 – Dados dos participantes da pesquisa

<b>PARTICIPANTE</b>	<b>IDADE</b>	<b>GÊNERO</b>	<b>LOCALIDADE</b>	<b>ANO</b>
<b>CRIANÇA 1</b>	8 anos	Menino	Igarapé Combu	3º ano
<b>CRIANÇA 2</b>	12 anos	Menino	Igarapé Combu	5º ano
<b>CRIANÇA 3</b>	9 anos	Menina	Igarapé Periquitaguara	3º ano
<b>CRIANÇA 4</b>	12anos	Menino	Furo da Paciência	5º ano
<b>CRIANÇA 5</b>	11 anos	Menino	Igarapé Combu	4º ano
<b>CRIANÇA 6</b>	8 anos	Menino	Igarapé Combu	3º ano
<b>CRIANÇA 7</b>	11 anos	Menina	Furo da Paciência	4º ano
<b>CRIANÇA 8</b>	11 anos	Menino	Furo do São Benedito	4º ano
<b>CRIANÇA 9</b>	12 anos	Menina	Furo do São Benedito	4º ano
<b>CRIANÇA 10</b>	10 anos	Menino	Furo do São Benedito	4º ano
<b>CRIANÇA 11</b>	8 anos	Menino	Igarapé Periquitaguara	3º ano
<b>CRIANÇA 12</b>	9 anos	Menina	Igarapé Periquitaguara	3º ano
<b>CRIANÇA 13</b>	8 anos	Menina	Furo do São Benedito	3º ano
<b>CRIANÇA 14</b>	10 anos	Menino	Igarapé Periquitaguara	4º ano
<b>CRIANÇA 15</b>	10 anos	Menina	Igarapé Combu	4º ano

Fonte: Rocha; Rechia (2021).

As crianças participantes possuem idades em 8 (oito) e 12 (doze) anos e residem no Igarapé Combu, Igarapé Periquitaguara, Furo da Paciência e Furo do São Benedito.

Para sistematizarmos as informações do quadro acima referente a localidade, elaboramos um mapa onde podemos visualizar os pontos principais da Ilha e os Furos e Igarapés que as crianças residem.

Mapa 3 – Pontos principais da Ilha do Combu e local onde cada criança reside.



Fonte: Rocha; Rechia (2021)

### 3.6. Aspectos éticos

As questões éticas que envolvem esta pesquisa possuem como base a Resolução nº466, de 12 de dezembro de 2012, do Conselho Nacional de Saúde (CNS) que regulamenta pesquisas envolvendo seres humanos. Sendo assim, seguindo a regulamentação e como se faz necessário, tomaremos todos os cuidados éticos para garantir que, a idoneidade da escolha dos indivíduos pesquisados, bem como a coleta dos documentos usados como fontes de pesquisa.

Nesse contexto, antes da realização de qualquer procedimento, todos os participantes e responsáveis foram previamente comunicados do que se trata o

estudo, sendo que o participante teve a opção de não responder a tarefa com as perguntas, bem como se ausentar ou desistir a qualquer momento.

Nesse sentido, foi solicitado que todos assinassem um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) (ver Apêndice D e E) em duas vias, uma para o pesquisador e outra para o participante ou responsável. Nos termos citados acima, foi explicitados presencialmente, no momento das visitas nas casas dos moradores para a entrega das tarefas, todos os detalhes da pesquisa e informações sobre o referido estudo, ficando assim livres para escolher participarem ou não, voluntariamente da pesquisa.

Somente após os devidos esclarecimentos e pontuações foram realizadas as atividades relacionadas ao estudo e demais procedimentos diretamente ligados à pesquisa.

Durante a análise dos dados não utilizaremos nomes verídicos de nenhum dos sujeitos entrevistados, utilizando o anonimato, enumerando cada criança para garantir a confidencialidade e segurança dos interlocutores e sua privacidade. Esta medida foi adotada como forma de promover o direito e proteção da criança no que lhe garante o “respeito pela intimidade, direito à imagem e reserva da sua vida privada” previsto no inciso V, do artigo 100, da Lei N° 8.069, de 13 de julho de 1990 que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990).

Vale pontuar ainda, que para dar início a execução das tarefas, a pesquisa teve aprovação pelo COEP – Comitê de Ética em Pesquisa sob o número de protocolo CAAE 39976820.0.0000.5149.

Assim, com as cartilhas respondidas pelas crianças, chega a hora de realizar a análise que será apresentada no capítulo a seguir.

Fotografia 7 - Cartilhas de atividades devolvidas pelas crianças.



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

## ANÁLISE DE DADOS

Para a escrita deste capítulo, assim como Certeau (1998), partimos do pressuposto de que a relação social determina o indivíduo. Portanto,

Os relatos de que se compõe esta obra pretendem narrar práticas comuns. Introduzi-las com as experiências particulares, as frequentações, as solidariedades e as lutas que organizam o espaço onde essas narrações vão abrindo um caminho, significará delimitar um campo. Com isto, se precisará igualmente uma maneira de caminhar, que pertence, aliás, as maneiras de fazer de que aqui se trata (CERTEAU, 2014, p. 35).

Com base nos estudos de Certeau (1998) sobre o cotidiano, acreditamos que são nas relações corriqueiras do dia a dia, dentre elas o brincar, que se constitui a cultura e que poderemos observar nas interações entre as crianças e as pessoas presentes em suas ações.

O cotidiano é aquilo que nos é dado cada dia (ou que nos cabe em partilha), nos pressiona dia após dia, nos oprime, pois existe uma opressão do presente. Todo dia, pela manhã, aquilo que assumimos, ao despertar, é o peso da vida, a dificuldade de viver, ou de viver nesta ou noutra condição, com esta fadiga, com este desejo. O cotidiano é aquilo que nos prende intimamente, a partir do interior. É uma história a meio-caminho de nós mesmos, quase em retirada, às vezes velada. [...] é um mundo que amamos profundamente, memória olfativa, memória dos lugares da infância, memória do corpo, dos gestos da infância, dos prazeres. [...] O que interessa ao historiador do cotidiano é o invisível [...] (CERTEAU, 1998, p. 31).

Buscamos aqui, compreender a produção da cultura das crianças moradoras da Ilha do Combu em suas maneiras de fazer suas brincadeiras “como um lugar capaz de nos revelar possibilidades e descobertas do novo, espaço onde as transformações realmente acontecem” (FIORIO; LYRIO; FERRAÇO, 2012, p. 570).

Narrar práticas comuns, as artes de fazer dos praticantes denotam um ato de resistência de Certeau ao poder dominante.

[...] A uma produção racionalizada, expansionista além de centralizada, barulhenta e espetacular, corresponde outra produção, qualificada de “consumo”: esta é astuciosa, é dispersa, mas ao mesmo tempo ela se insinua ubiquamente, silenciosa e quase invisível, pois não se faz notar com produtos próprios, mas nas maneiras de empregar os produtos impostos por uma ordem econômica dominante (CERTEAU, 2014, p. 39).

Para a análise, também usaremos as orientações teóricas metodológicas, os

caminhos de análise que serão percorridos para compreender e sistematizar todos os brinquedos, brincadeiras e “espaços praticados” que foram apontados pelos sujeitos da pesquisa.

Um lugar é a ordem (seja qual for), segundo a qual se distribuem elementos nas relações de coexistência. Aí se acha, portanto, excluída a possibilidade, para duas coisas, de ocuparem o mesmo lugar. Aí impera a lei do ‘próprio’: os elementos considerados se acham uns ao lado dos outros, cada um situado num lugar ‘próprio’ e distinto que define. Um lugar é, portanto, uma configuração instantânea de posições. Implica uma indicação de estabilidade. Existe espaço sempre que se tomam em conta os vetores de direção, quantidades de velocidade e a variável tempo. O espaço é um cruzamento de móveis. É de certo modo animado pelo conjunto dos movimentos que aí se desdobram. Espaço é o efeito produzido pelas operações que o orientam, o circunstanciam, o temporalizam e o levam a funcionar em unidade polivalente de programas conflituais, ou de proximidades contratuais (CERTEAU, 1998, p. 201-203).










Inicialmente, foi necessário identificar os brinquedos preferidos das crianças que animam os cenários das águas ou, nas palavras de Certeau (1998), “praticam os lugares”, criando os espaços da Ilha.

Assim, neste capítulo apresentaremos os resultados e discussão desenvolvida utilizando como referencial teórico Michel de Certeau, especificamente a obra intitulada “A invenção do cotidiano” (1998). A apresentação dos achados se dará em (cinco) momentos. Primeiramente, apresentaremos os brinquedos preferidos, em seguida os lugares das brincadeiras. Em terceiro lugar, as brincadeiras e jogos que as crianças conhecem. Em quarto lugar, demonstraremos os objetos, equipamentos e brinquedos que as crianças mais gostam de usar para brincar. E por último, os espaços de brincar que as crianças gostariam que tivesse na Ilha.

Com o objetivo de garantir o anonimato das crianças participantes da pesquisa, foram omitidos os seus nomes, e utilizados os codinomes “criança” seguida da numeração. Ressalta-se que cada criança é representada por um numeral.







Por meio da análise dos registros produzidos pelas crianças nas atividades, identificamos vários brinquedos, brincadeiras, as maneiras de fazê-las e o lugar de brincar que foram expostos no quadro abaixo.

Quadro 2 – Quadro geral de todos os dados obtidos. (continua)

N.	Brinquedo (Atividade 1)	Lugar de brincar			Brincadeira	
		Lugar que mais gosta de brincar (Atividade 2)	Espaços (Atividade 4)	Espaços que gostaria (Atividade 5)	Conhecem (Atividade 3)	Brincam (Atividade 4)
01 	Carrinho	Casa		Gira-gira	Tacobol, Pira-pega e Pira-cola	Futebol
02 	Carrinho	Em frente de casa	No campo perto de casa	Um parque	Futebol, Taco e Queimada	Futebol
03 	Bola	Casa e escola	No rio	Biblioteca	Jogar bola, Pega-pega, Popey, Adoleta e outros	Rio
04 	Bola	No rio em frente de casa	No quintal de casa	Um campo de futebol	Futebol	Rio e futebol
05 	Bola	Casa	No rio perto de casa	Praça ou parque	Bola, Queimada e Taco	Rio
06 	Bola	Casa e escola	Em frente de casa	Não fez a atividade	Futebol	Futebol e rio
07 	Boneca e ursinho de pelúcia	Rio		Praça	Bola, Pega-pega e Boneca.	Rio, Pular corda, na rede ao ar livre
08 	Bola	Rio	No campinho perto de casa	Uma pracinha	Amarelinha	Futebol
09 	Boneco	Casa	Na rua	Praça	Pega-pega, Escode-esconde, Queimada, Futebol, Taco e Pira ajuda	Futebol



Quadro 2 – Quadro geral de todos os dados obtidos. (conclusão)

10 	Capitão América	Rio	Na beira do rio	Praça	Bola	Rio, futebol e na rede ao ar livre
11 	Carrinho	Casa	Na terra	Parquinho	Futebol	Rio, futebol e amarelinha
12 	Boneca	Casa	No chão	Parquinho	Pega- pega	Rio, Pular corda e amarelinha
13 	Boneca	Casa	No rio	Quadra de futebol	Amarelinha	Rio, Amarelinha
14 	Carinho	Escola	Em baixo das árvores	Parque	Peteca Pega-pega	Rio, futebol, no galho das árvores e amarelinha
15 	Ursinho de pelúcia	Casa	Na grama	Parque de diversão	Casinha	Futebol, no rio e amarelinha

Fonte: Rocha; Rechia (2021)

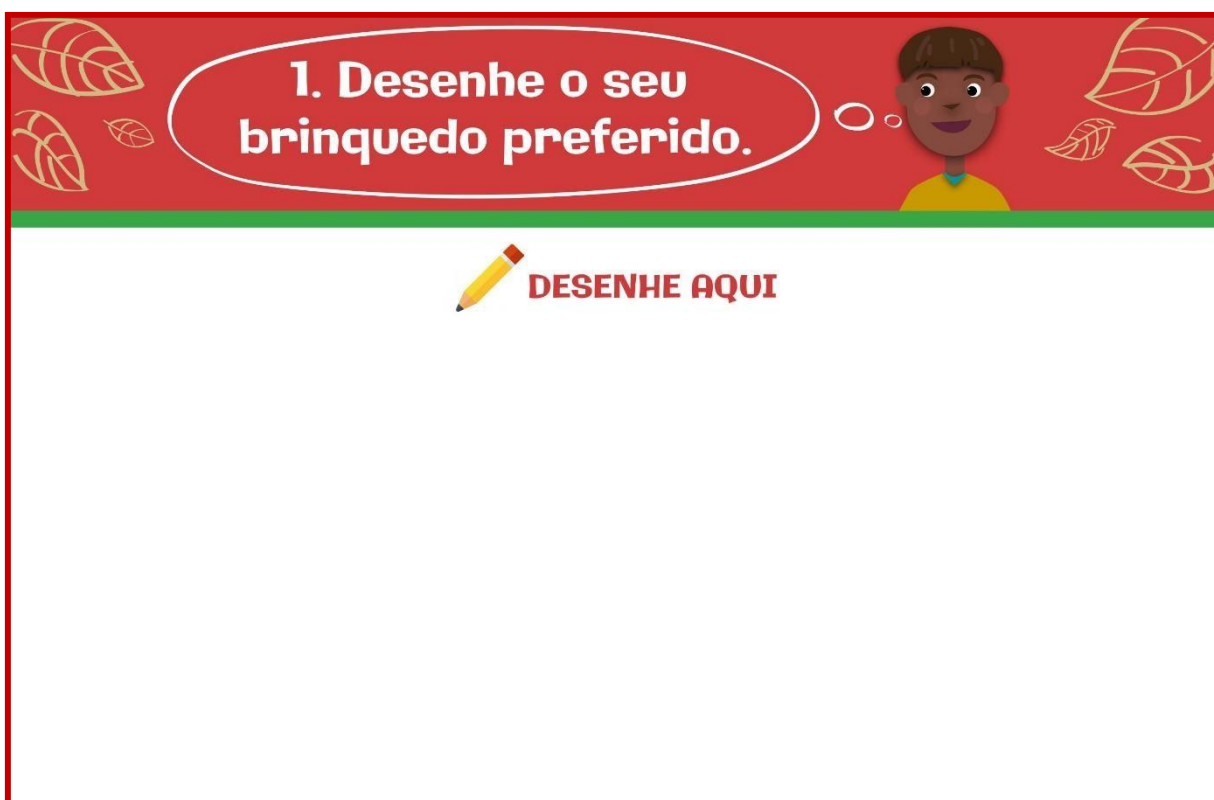
\*N – Indica o número da criança

Os achados da pesquisa serão tratados nos subcapítulos a seguir.

#### 4.1 Brinquedos preferidos das crianças.

A atividade 1 da cartilha objetivou conhecer os brinquedos que dão suporte para as brincadeiras e que fazem parte do cotidiano das crianças. A atividade solicita conforme figura abaixo.

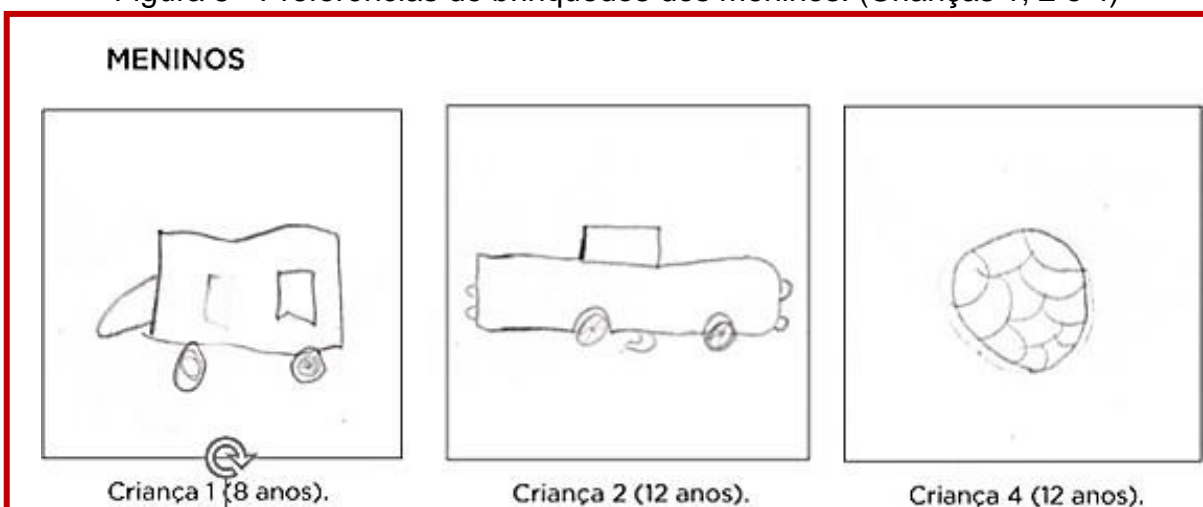
Figura 4 – Atividade 1 da Cartilha



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

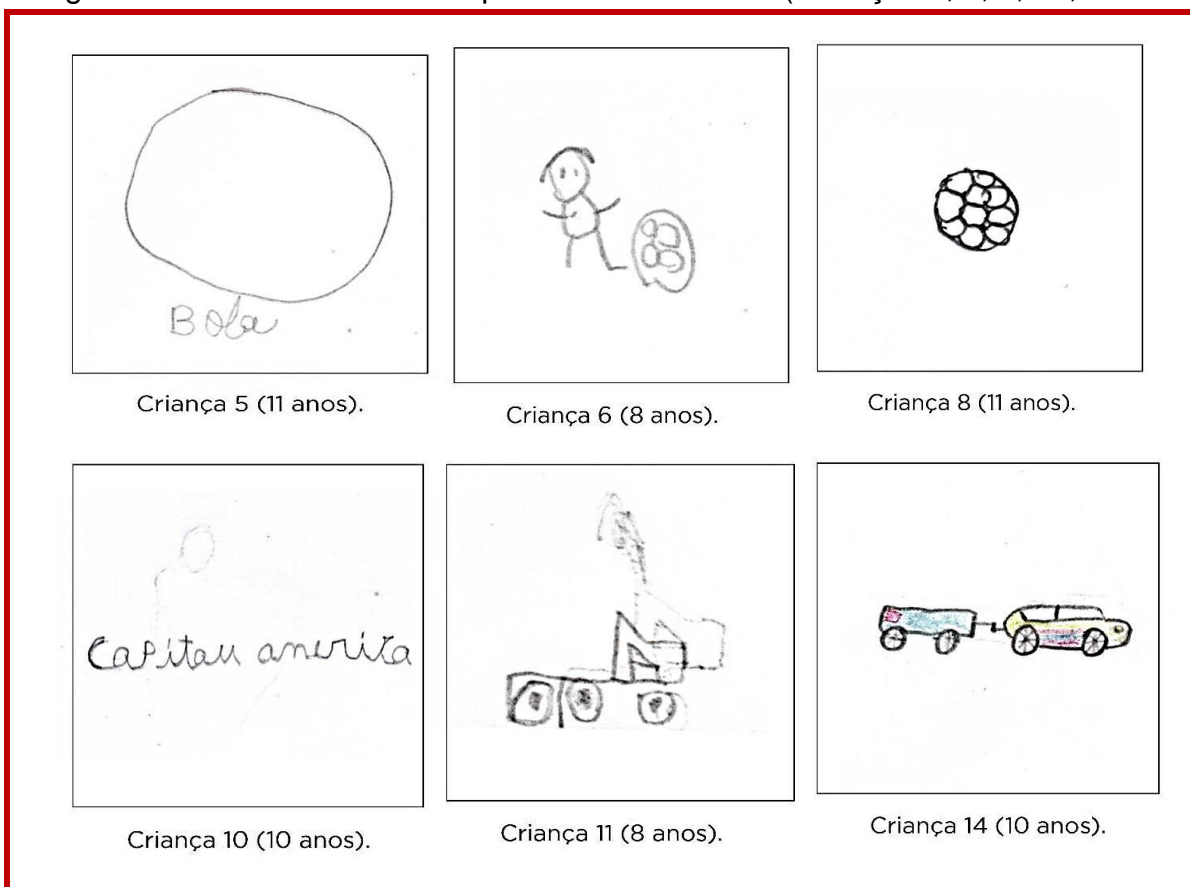
Em relação aos brinquedos podemos, portanto, perceber por meio dos registros na atividade acima que, são inúmeros os brinquedos que fazem parte do cotidiano das brincadeiras das crianças da Ilha do Combu, como demonstra a Figura 5, 6, 7 e 8.

Figura 5 - Preferências de brinquedos dos meninos. (Crianças 1, 2 e 4)



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Figura 6 - Preferências de brinquedos dos meninos. (Crianças 5, 6, 8, 10, 11 e 14)



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

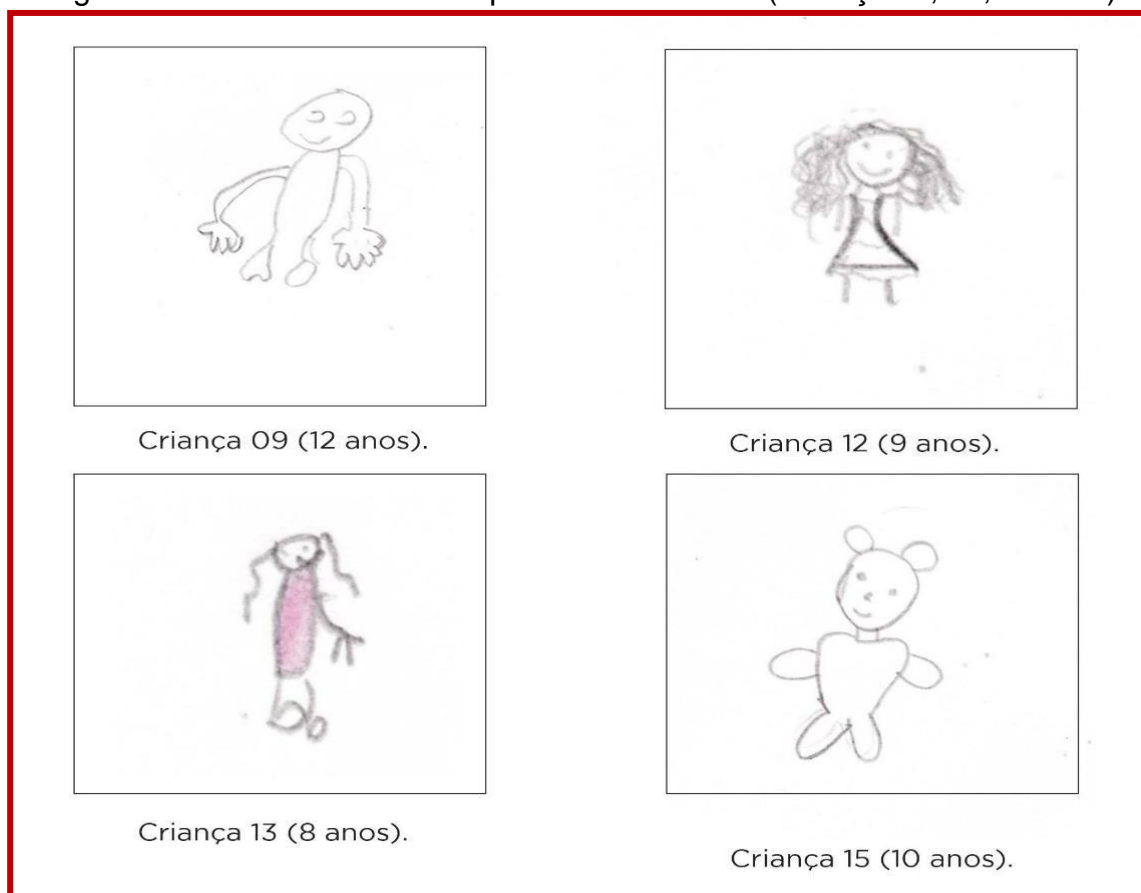
Os meninos têm preferência pelos brinquedos: veículos, bola e boneco. No que se refere às meninas há preferência por bola, urso e boneca, como mostra a figura abaixo.

Figura 7 - Preferências de brinquedos de meninas. (Crianças 3 e 4)



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Figura 8 - Preferências de brinquedos de meninas (Crianças 9, 12, 13 e 15)



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

De maneira geral, podemos observar nos desenhos elaborados pelas crianças a presença de brinquedos como “carrinho”, “bola”, “boneca”, “boneco” e “urso”. Com o intuito de sistematizar as respostas das crianças, elaboramos o quadro abaixo.

Quadro 3 – Respostas da atividade 1 da Cartilha. (continua)

Brinquedo	Desenho	Quant.
Veículos (trailer, convertível, caminhão)		04
Bola		05

Quadro 3 – Respostas da atividade 1 da Cartilha. (conclusão)

<b>Boneca</b>		<b>03</b>
<b>Boneco</b>		<b>02</b>
<b>Urso</b>		<b>02</b>

Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Analisando o quadro acima podemos perceber que o brinquedo mais mencionado foi a bola que é um brinquedo que serve de suporte para diversas brincadeiras como futebol, queimada, taco, citadas pelas crianças. Apesar de a maioria dos meninos terem apontado por meio do desenho a bola como brinquedo preferido, uma menina também apontou a bola como seu brinquedo de preferência.

Os veículos ou carrinhos foram mencionados em sua totalidade por meninos que desenharam trailer, um carro, um caminhão e um carro com uma carroceria atrás.

No que se refere a boneco, foi o brinquedo desenhado por uma menina e escrito por apenas por 1 (um) menino. A boneca foi o brinquedo que mais apareceu nos desenhos das meninas (3 desenhos), seguido do urso que apareceu 2 (duas) vezes. Tanto os bonecos, bonecas e urso são brinquedos que dão suporte para as brincadeiras de faz de conta. De maneira geral, 2 (duas) meninas fogem à regra optando por brinquedos que tradicionalmente estão relacionados às preferências dos meninos (bola e boneco), este fato indica uma resistência.

Segundo Piaget, toda brincadeira de faz de conta é inerentemente social, sendo os jogos simbólicos uma atividade real do pensamento extremamente egocêntrico que tem a função de agradar o eu, assim;

[...] por meio de uma transformação do real em função dos desejos: a criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a à sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade através da ficção (PIAGET, 2003, p. 28-29).

A brincadeira aflora a criatividade, e faz a criança ser ela mesma, sem receio da exigência de um adulto. Possibilita uma viagem pelo mundo da ilusão, sendo ela a autora de novos fatos, ambientes, brinquedos, novas brincadeiras, novos sentidos às brincadeiras. Brincando a criança representa, canta, dança, utilizando sua criatividade. Por meio das brincadeiras de faz de conta e os sonhos impossíveis, tornam-se possíveis.

Associando brinquedo a cultura, pode-se dizer que brinquedo é considerado como produto de uma sociedade dotada de traços culturais específicos e revelador desta própria cultura. “O brinquedo merece ser estudado por si mesmo, transformando-se em objeto importante naquilo que revela de uma cultura”. (BROUGÈRE, 2000, p. 7). Em relação aos aspectos culturais e sociais envolvidos no ato de brincar, este autor orienta que devemos romper com o mito de que a brincadeira é natural na criança.

A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social (BROUGÈRE, 2000, p. 97).

Antigamente, a construção de brinquedos era realizada manualmente. Entretanto, com o advento da industrialização, passaram a ser produzidos de maneira fabril, utilizando máquinas e equipamentos para a produção em larga escala com objetivo de atender a demanda do mercado. Segundo Brandão e Brito (2018, p. 124).

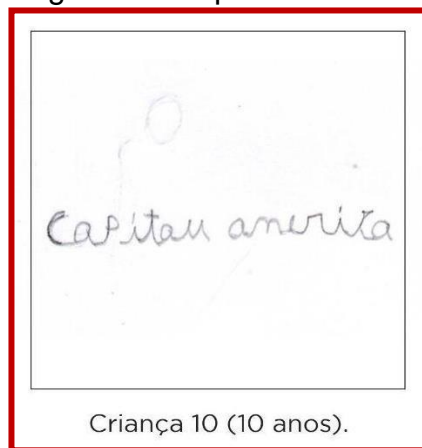
[...] em muitos lugares, ainda prevalece a utilização desses artefatos construídos manualmente, como no caso das comunidades ribeirinhas, que utilizam material artesanal para tal confecção. Oliveira (1984, p.18) considera que o brinquedo assim construído, é de grande relevância para a formação social do sujeito, por ser produto da criatividade humana, e não de máquinas.

A partir dos dados obtidos nesta atividade, convém ressaltar que, os brinquedos das crianças da Ilha não se diferem dos brinquedos das crianças da cidade que sofre diretamente a influência do capitalismo que avançou e provocou alterações até no campo da infância.

Os “brinquedos de miriti” fabricados artesanalmente com o fruto do miritizeiro<sup>4</sup>, considerado uma representação cultural das comunidades ribeirinhas não apareceu nos desenhos, assim como os barcos, remos, as canoas, as redes de pesca e outras coisas que fazem parte do universo das Ilhas, no entanto o rio é muito presente nos relatos.

Chama atenção o “Capitão América” mencionado como brinquedo preferido da criança 10 que foi a única criança que não seguiu o comando da atividade que solicitava um desenho, porém a criança escreveu o nome do brinquedo como podemos visualizar na figura abaixo.

Figura 9 – Capitão América



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Todas as crianças pesquisadas, possuíam brinquedos industrializados. Os elementos da cultura urbana estavam presentes com muita intensidade nas brincadeiras das crianças que podem ter sido inserido pela televisão ou nas idas a cidade.

No entanto, cabe pontuar que os brinquedos são condicionados pela cultura econômica e também pelas culturas técnicas da coletividade (BENJAMIM, 2002).

Encontramos na televisão outras vias que operam a artificialização da existência, inclusive nas programações dirigidas às crianças, onde a publicidade desfila suas cenas nos intervalos apresentando uma série

---

<sup>4</sup> Miritizeiro é o nome popular da árvore, assim como aqual, aguaje, buriti, palmeira do brejo, palmeira buriti. Seu nome científico é *Mauritia Flexuosa*. A árvore é uma Palmeira que possui de 20 a 40 metros de altura. Abundante nas matas ciliares, várzeas e margens dos igarapés da Região Amazônica. O vegetal tem várias utilidades porque tudo nele é aproveitável. Fornece palha para cobrir cabanas; broto ou grelo para produzir embira, fibra que serve para tecer maqueiras (redes artesanais), tapetes e bolsas; a tala tirada das folhas serve para fazer paneiros tipitis, cestos, balaios e, ainda, brinquedos de formas variadas, como cobras, pombinhas, soca-socas, barcos araras, jacarés e tatus, inclusive miniaturas diversas. (AGA. Artes de Miriti, 2009).

interminável de brinquedos e objetos de consumo “a serem desejados pelas crianças”, prometendo-lhes o acesso a um gozo sem fim. Este excesso de estímulos acaba por gerar uma fragilização que revela-seno próprio tecido do brincar, que passa a compor-se de minúsculas cenas, rápidas, velozes, nas quais as crianças ensaiam metáforas incipientes<sup>5</sup>. A fragilização da narrativa revela-se nas novas configurações do brincar, marcadas pela exigência da novidade incessante e pelas constantes rupturas que se operam em função dos imperativos do consumo (MEIRA, 2003, p. 76).

Segundo Certeau (1998) existe uma diferença entre o uso e o consumo e afirma que devido ao conhecimento dos objetos sociais, representações e comportamentos, tornar-se fundamental destacar o uso desses objetos pelos grupos ou indivíduos. Por exemplo, o brinquedo, produto que possui uma dimensão funcional e simbólica (representações), no qual as crianças permanecem um tempo com este brinquedo (comportamento).

A análise das representações e comportamentos devem ser complementadas pelo estudo que o consumidor cultural “fabrica” durante este tempo com esta representação. (CERTEAU, 1998). No entanto, esse brinquedo pode ser ressignificado pela criança para atender outros interesses. A essa ressignificação o autor denomina de “fabricação”.

A “fabricação” que se quer detectar é uma produção, uma poética<sup>6</sup> - mas escondida, porque ela se dissemina nas regiões definidas e ocupadas pelo sistema da “produção” (televisiva, urbanística, comercial etc.) e porque a extensão sempre mais totalitária desses sistemas não deixa aos “consumidores” um lugar onde possam marcar o que *fazem* com os produtos. A uma produção racionalizada, expansionista além de centralizada, barulhenta e espetacular, corresponde *outra* produção, qualificada de “consumo”: esta é astuciosa, é dispersa, mas ao mesmo tempo ela se insinua ubiquamente, silenciosa e quase invisível, pois não se faz notar com produtos próprios, mas nas *maneiras de empregar* os produtos impostos por uma ordem econômica dominante (CERTEU, 1998, p.39).

---

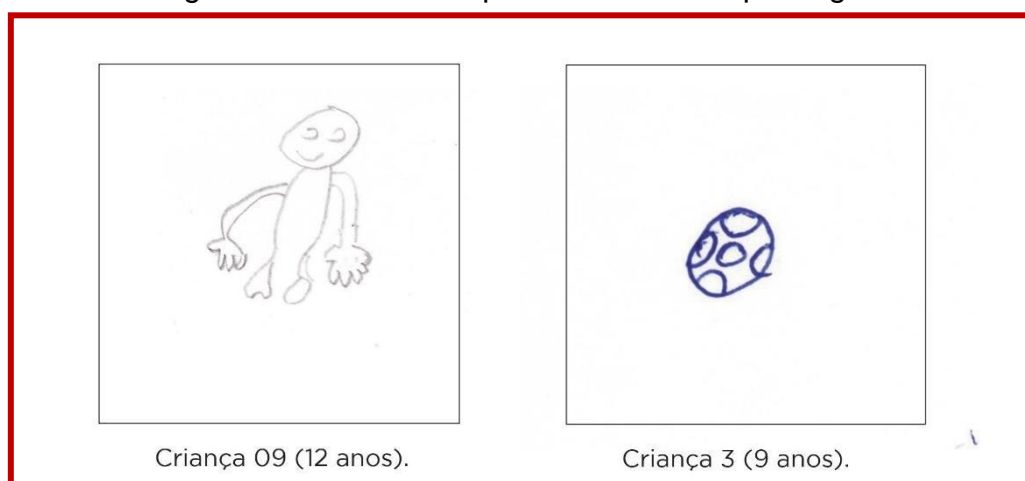
<sup>5</sup> “Benjamin, em O narrador, escreve sobre as transformações que se operam na dimensão da narrativa que com o avanço das formações capitalistas passa a ser breve: “Assistimos em nossos dias ao nascimento do short story, que se emancipou da tradição oral e não mais permite essa lenta superposição de camadas finas e translúcidas, que representa a melhor imagem do processo pelo qual a narrativa perfeita vem à luz do dia, como coroamento das várias camadas constituídas pelas narrações sucessivas.” (p.206) É interessante observar que esta fragilização também se revela na narrativa que sustenta o brincar. Em Benjamin, Walter - O narrador - Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov, Obras escolhidas I, Magia e técnica, arte e política, SP, Ed. Brasiliense, 1986.” (MEIRA, 2003, p.76)

<sup>6</sup> Do grego *poien*



Apesar da indústria cultural se inserir no cotidiano das crianças da Ilha com o intuito de apreender novos consumidores e produzindo a distinção entre brinquedos de meninas e brinquedos de meninos, as crianças no caminho inverso, resistem, como demonstra os desenhos das meninas de 9 e 12.

Figura 10 - Desenhos que indicam a trampolinagem.



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Ao desenharem os brinquedos acima, as crianças nos levam a refletir sobre como elas podem utilizar da arte da trampolinagem e da antidisciplina. Nesse sentido, Certeau (1998) elucida que a trampolinagem:

O que aí se chama sabedoria, define-se como trampolinagem, palavra que um jogo de palavras associa à acrobacia do saltimbanco e a sua arte de saltar no trampolim, é como trapaçaria, astúcia e esperteza no modo de utilizar ou de driblar os termos dos contratos sociais. Mil maneiras de jogar/desfazer o jogo do outro, ou seja, o espaço instituído por outros, caracterizam a atividade sutil, tenaz, resistente, de grupos que, por não ter um próprio vem desembaraçar-se em uma rede de forças e de representações. Tem que “fazer com”. Nesses estratégias de combatentes existe uma arte de golpes, dos lances, um prazer em alterar as regras de espaço opressor. Destreza tática e alegria de uma técnica (CERTEAU, 1998, p. 79).

No próximo subcapítulo trataremos sobre o lugar de brincar.

#### **4.2 Lugar de brincar das crianças.**

Neste subcapítulo objetivamos analisar os espaços onde as brincadeiras ocorrem. Para isso, refletiremos sobre os espaços em que as crianças estão brincando e como essa relação sujeito-espaço vem se estabelecendo no cenário da

Ilha do Combu.

Nossas análises sobre o tema se fundamentaram especialmente nas respostas das crianças na atividade 2, que buscou identificar os lugares das brincadeiras a partir da seguinte pergunta: “Quais os lugares que você mais gosta de brincar?”

Figura 11 – Atividade 2 da Cartilha.

2. Quais os lugares que você mais gosta de brincar?

Na escola

Na sua casa

Outro lugar? Qual lugar? \_\_\_\_\_

Fonte: Rocha; Rechia (2021).

É importante destacar que a noção de lugar difere consideravelmente da noção de espaço, segundo Certeau (1998). O lugar é apenas uma coleção de objetos em ordem, já o espaço se dá pela animação. “Existe espaço sempre que se tomam em conta vetores de direção, quantidades de velocidade e a variável tempo. O espaço é um cruzamento de móveis. É de certo modo animado pelo conjunto dos movimentos que aí se desdobram.” (*Ibidem*, p. 202). De modo geral, espaço é “um lugar praticado” (*Ibidem*, p. 202). No nosso entendimento, a Ilha do Combu é o lugar tornado espaço pela encenação diária das pessoas moradoras da Ilha que animam os cenários das águas e neles produzem suas práticas. No “teatro de ações” (*Ibidem*, p. 209), várias pessoas habitam a Ilha e seus personagens encenam o cotidiano.

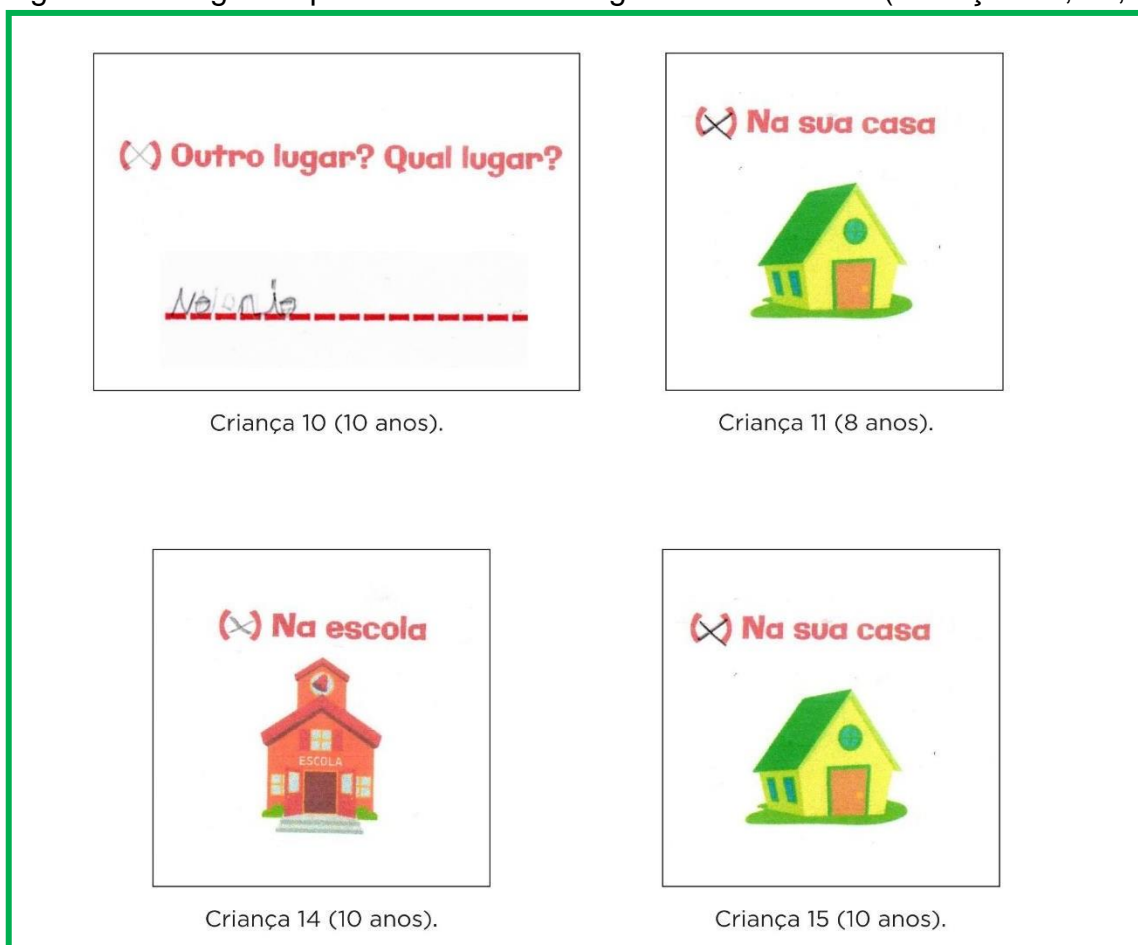
As figuras nos permitem perceber como o movimento de ocupação do brincar

dos meninos e das meninas estão organizados. Os meninos relataram como os lugares preferidos para brincar **a casa, em frente de casa, o rio e a escola** como pode ser observado nas figuras abaixo.

Figura 12 – Lugares que os meninos mais gostam de brincar. (Criança 1, 2, 4, 5, 6 e 8)

<p><input checked="" type="checkbox"/> Na sua casa</p> 	<p><input checked="" type="checkbox"/> Outro lugar? Qual lugar?</p> <p><u>em frente de casa</u></p>
Criança 1 (8 anos).	Criança 2 (12 anos).
<p><input checked="" type="checkbox"/> Outro lugar? Qual lugar?</p> <p><u>no rio em frente de casa</u></p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Na sua casa</p> 
Criança 4 (12 anos).	Criança 5 (11 anos).
<p><input checked="" type="checkbox"/> Na escola    <input checked="" type="checkbox"/> Na sua casa</p>  	<p><input checked="" type="checkbox"/> Outro lugar? Qual lugar?</p> <p><u>No rio</u></p>
Criança 6 (8 anos).	Criança 8 (11 anos).

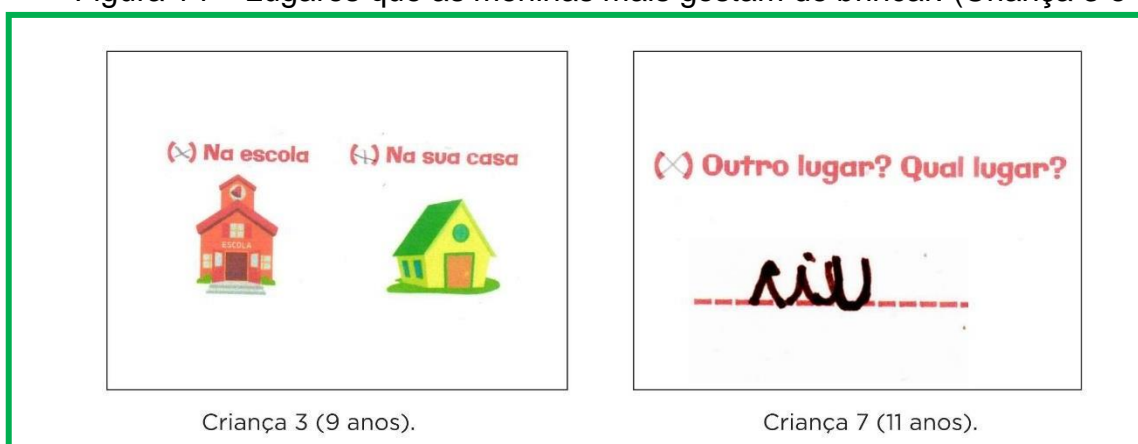
Figura 13 – Lugares que os meninos mais gostam de brincar. (Crianças 10, 11, 14 e 15)



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

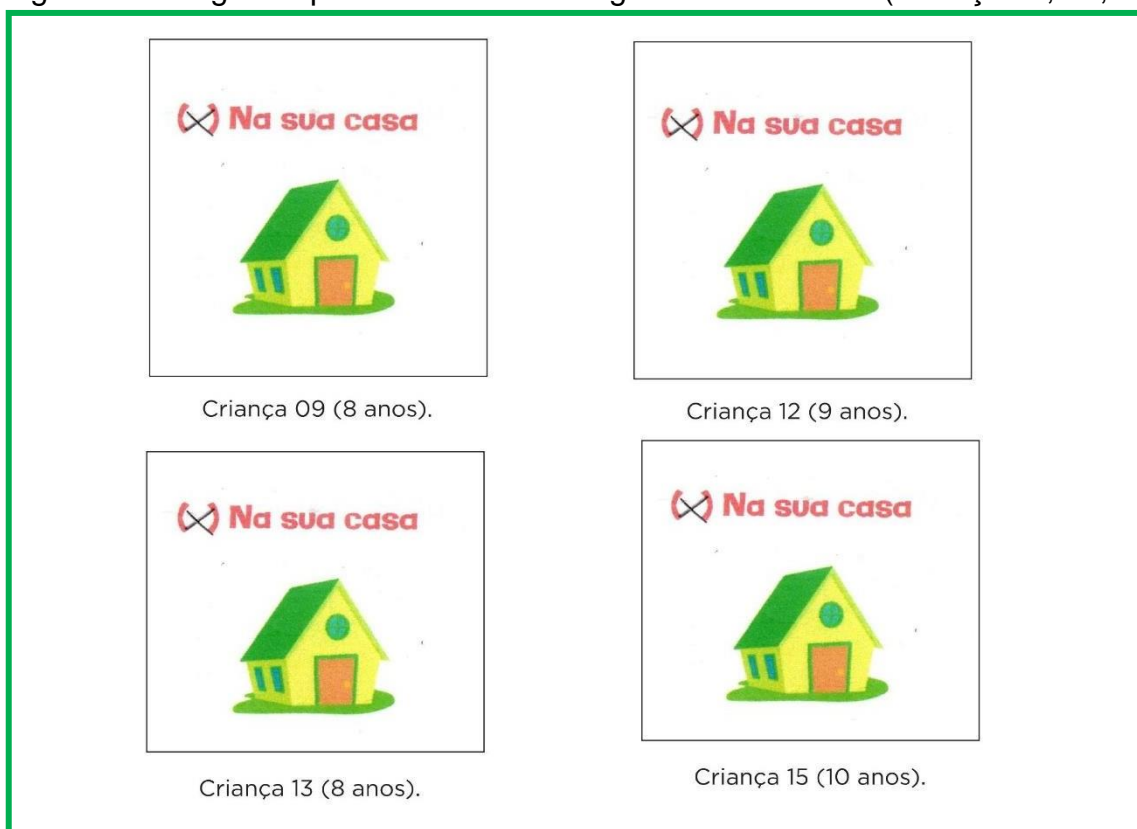
No que se refere às meninas, os lugares mencionados foram **a casa, a escola e o rio** como pode ser verificado na figura a seguir.

Figura 14 – Lugares que as meninas mais gostam de brincar. (Criança 3 e 7)



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Figura 15 – Lugares que as meninas mais gostam de brincar. (Crianças 9, 12, 13 e 15)



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Essa atividade nos permitiu evidenciar dados para nos auxiliar a compreender quais são os espaços que fazem parte do cotidiano das brincadeiras, seus sentidos e significados no atual cenário pandêmico da COVID-19 que assola a humanidade. Entretanto, agregaremos dados de outras atividades da cartilha a esta análise.

Com o intuito de sistematizar a análise das respostas oriundas das atividades elaboramos a figura abaixo com os dados obtidos.

Figura 16 - Espaços de brincadeiras



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

O espaço que teve maior recorrência foi o espaço privado (casa). Um total de 10 (dez) crianças mencionaram brincar em suas próprias casas e 1 (uma) mencionou a frente da casa especificamente.

Não sabemos ao certo se este espaço destinado para o brincar é decorrente do cenário de pandemia que impôs várias restrições para proteger a vida ou se já era anteriormente o espaço favorito destas crianças. Outro espaço mencionado por 4 (quatro) crianças como lugar preferido foi o rio.

No que se refere aos espaços públicos institucionalizados, 3 (três) crianças apontaram a escola como um lugar preferido para o ato de brincar. A escola é a instituição responsável por garantir o brincar, por este assumir um papel relevante na educação de crianças e ser considerado um direito de aprendizagem.

A dualidade espacial entre o público e o privado emerge com mais intensidade no cenário atual na medida que os espaços públicos como a escola, se torna

inacessível para o convívio social, por conta das medidas de isolamento orientadas pela OMS. Restando somente o espaço privado e local favorito das crianças, a casa, como o espaço possível para as crianças se expressarem.

Tendo, portanto, esse panorama de espaços trazidos pelas crianças, focaremos nossas discussões baseadas nos três principais espaços que apareceram nas respostas: a casa, o rio e a escola.

#### 4.2.1 A casa como espaço do brincar

A casa sempre foi um espaço de brincadeira usado diariamente pelas crianças, é onde a criança tem as suas primeiras experiências do brincar.

Diante do cenário atual, este espaço se tornou para algumas crianças um único lugar para que o ato de brincar se desenvolvesse.

Além disso, a casa assume outros papéis, antes era um espaço destinado para a intimidade, lugar de refúgio, de descanso, hoje é um espaço destinado para nos proteger do vírus, para se desenvolver as atividades escolares assumindo o papel da escola, é o novo ambiente de trabalho e é onde, também, são desenvolvidas as atividades de lazer etc.

Compreendemos que o espaço habitacional é diferente em vários cenários. No contexto da Ilha, a maioria da população é ribeirinha e vive basicamente da extração dos recursos presentes como o açaí, cacau, palmito e camarão, as moradias são em sua maioria construídas de madeira dividida em 3 (três) cômodos, sem água potável para o consumo humano, cuja única maneira de consegui-la é atravessando o rio para a cidade de Belém.

Os espaços que antes eram usados também para o brincar como a escola e a igreja, por exemplo, hoje restringiu-se a casa. Podemos entender este movimento como “táticas” Quando a criança se vê limitada, ela utiliza dessas operações que Certeau (1998) diz que são diferentes de “estratégia”:

Chamo de ‘estratégia’ o cálculo de relações de forças que se torna possível a partir do momento em que um sujeito de querer e poder é isolável em um ‘ambiente’. Ele postula um lugar capaz de ser circunscrito como um próprio e, portanto, capaz de servir de base a uma gestão de suas relações com uma exterioridade distinta. A racionalidade política, econômica ou científica foi construída segundo esse modelo estratégico. Denomino, ao contrário, ‘tática’ um cálculo que não pode contar com um próprio, nem portanto com uma fronteira que distingue o outro como totalidade visível. A tática só tem por lugar

o do outro. Ela aí se insinua, fragmentariamente, sem apreendê-lo por inteiro, sem poder retê-lo à distância. Ela não dispõe de base onde capitalizar seus proveitos, preparar suas expansões e assegurar uma independência em face das circunstâncias. O 'próprio' é uma vitória do lugar sobre o tempo. Ao contrário, pelo fato de seu não lugar, a tática depende do tempo, vigiando para 'captar no voo' possibilidades de ganho. Tem sempre que jogar com os acontecimentos para os transformar em 'ocasiões' (CERTEAU, 1998, p. 46-47).

Entendemos “táticas” como a astúcia existente nas práticas cotidianas de uso do espaço, no desvio do caminhante, como o escape ao sistema, da imposição. Podemos perceber que, para a criança, que tendo a brincadeira como momento de lazer, fica mais propício modificar os lugares e os transformar em “espaços praticados”. Certeau (1998) utiliza a terminologia “espaço” para designar um lugar praticado.

Olhando através da lente teórica de Certeau (1998) entendemos que espaço pode ser enxergado além de uma configuração física, podendo ser reconfigurado e ressignificado de acordo com as apropriações dos sujeitos que no nosso caso são crianças.

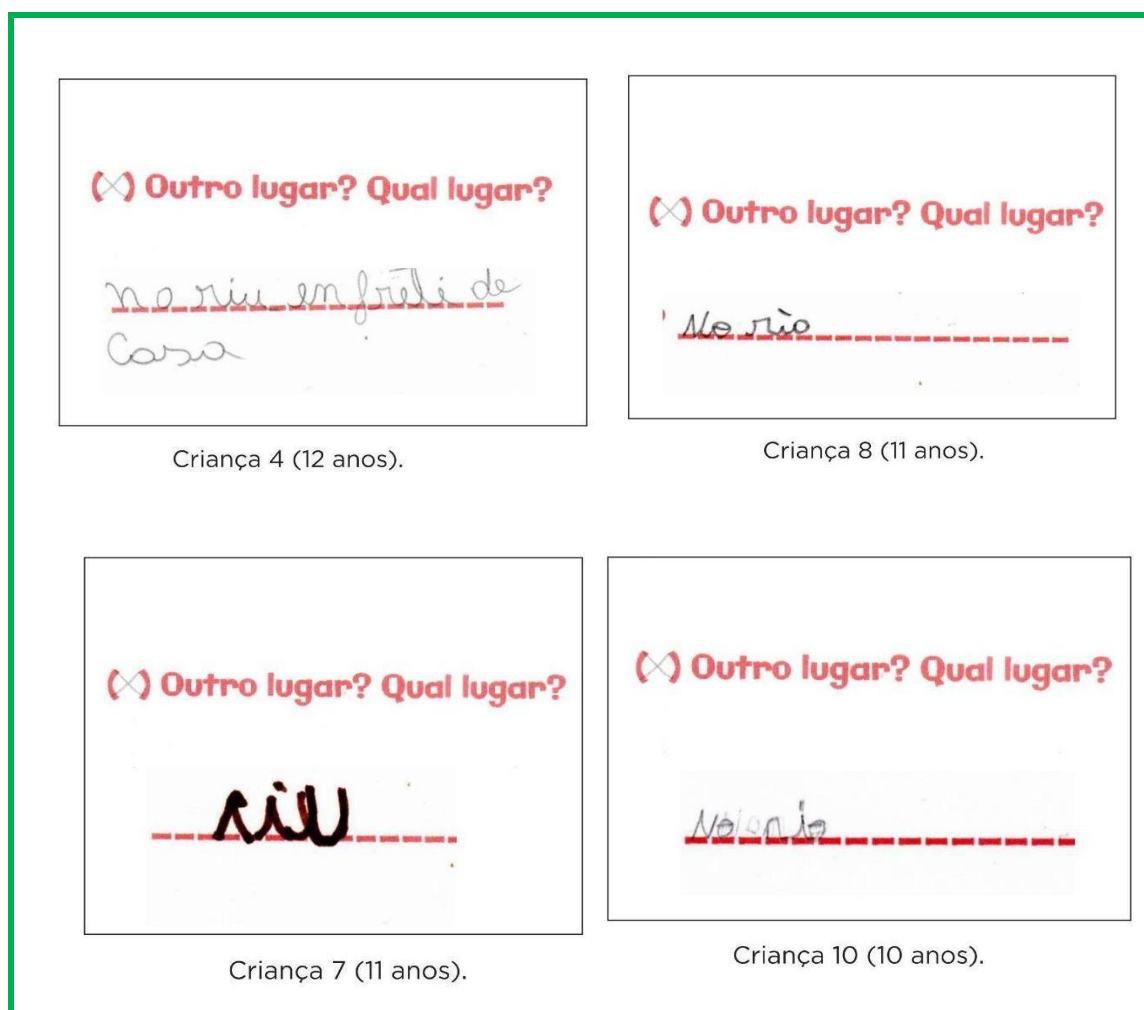
A criança nas suas práticas do brincar pode entrar em conflito com outros sistemas presente na casa. No entanto, para se adaptar as normas utilizam-se da tática para encontrar fissuras no sistema e produzir outras formas de ser e estar no espaço da casa, que é um espaço vivido e pensado e organizado para a moradia. Além da casa as crianças podem experienciar a sua extensão na frente de casa e no rio, produzindo novas formas de brincar, de brinquedos e de brincadeiras.

#### 4.2.2 O rio

O espaço da casa é majoritariamente, o espaço favorito para brincar, no entanto, o espaço público, rio, também está entre as preferências das crianças.



Figura 17 – O rio como lugar de brincar



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Nesta questão da atividade, quatro crianças relataram que o rio é o espaço preferido para brincar. Para Certeau (1994, p. 207) “os relatos cotidianos contam aquilo que, apesar de tudo, se pode aí fabricar e fazer. São feitura do espaço”.

Para a criança ribeirinha o rio é a extensão de sua casa, visto que este está localizado em frente à sua casa como podemos visualizar nos escritos da figura acima.

Entendemos que o espaço proporciona inúmeras possibilidades de construção de conhecimento e experiências. As crianças da Ilha do Combu têm oportunidade de se relacionar de forma afetuosa com outras crianças, com a floresta, com os animais, com o sol e com o rio e suas peculiaridades. Lugares onde a criatividade impera.

O rio, lugar onde ocorrem a pescaria, onde a família e amigos se reúnem para banhar-se, onde reina gritos, gargalhadas e brincadeiras. “O rio apresenta-se como o condutor do cotidiano, o senhor do tempo que emerge das pulsações da vida, das

lágrimas que geram caminhos incertos no encontro com a humanidade presente às suas margens” (VICTORIA, 2012, p. 4).

O cotidiano é feito de silêncio, de gritos, sons, cheiros, gestos, atitudes e tantos outros sinais que na maioria das vezes se encontram embaixo dos escombros da história como nos alertou Benjamim, sendo esmagados pela história dos vencedores, a história dos que detêm o poder e o “conhecimento” (VICTORIA, 2012, p. 2).

O rio é o lugar que garante a sobrevivência de peixes, vegetação e seres humanos. É a rua onde se nada, se pesca, se brinca, se vive, onde se turista, é o caminho que leva a lugares de toda a comunidade.

A Ilha do Combu apresenta traços peculiares que se constrói na experiência dos moradores da Ilha, intensificados pela singularidade de detalhes e acontecimentos que atravessam o cotidiano de seus habitantes. Sucuris, ariranhas, macacos, pássaros e os famosos urubu malandro e a garça namoradeira<sup>7</sup> circulam livremente pela margem do rio nos proporcionando uma paisagem exuberante articulada em uma relação entre o urbanismo do outro lado do rio e a natureza presente na Ilha.

De certo modo, o espaço da rua, no contexto da pesquisa, aparece como espaço do brincar na dimensão espaço público. Com as restrições impostas pela pandemia, o rio tornou-se majoritariamente, o espaço disponível para brincar. Espaço no qual as crianças encontraram “brechas” em meio as medidas de distanciamento para brincarem.

Tais considerações podem ser evidenciadas no relato obtido por meio de conversas informais com a criança 04 (menino) que possui 12 anos de idade. A fala está impregnada de entusiasmo que expressam as emoções referente ao rio.

*No rio é muito mais divertido brincar, tio. Eu brinco com os meus primos, a gente mergulha e brinca de se esconder, de pira pega é muito legal, porque não tá passando muitos barcos por causa da coronavírus. (CRIANÇA 04, Diário de campo, 22/03/2021)*

Podemos perceber que mesmo com todos os limites impostos às crianças para a vivência de suas práticas de brincar, elas resistem e continuam vivenciando

---

<sup>7</sup> Urubu malandro e a garça namoradeira são personagens de uma música intitulada “No meio do Pitiú” faz muito sucesso na região. O urubu e garça são animais muito presentes nas ilhas ao redor da cidade de Belém. A música é cantada pela Dona Odete, conhecida nacional por compor e cantar músicas de Carimbó.

experiências lúdicas no espaço público do rio como relata a criança 04.

#### 4.2.3 A escola

Sabemos que a escola é um espaço social onde se produzem e reproduzem cultura. Para Certeau (1998) toda cultura exige uma atividade, um modo de apropriação, uma adoção, e uma transformação pessoal, um intercâmbio instaurado em um grupo social. As “ações culturais [...] inserem criações nas coerências legais e contratuais. Inscrevem trajetórias não indeterminadas, mas inesperadas, que alteram, correm e mudam pouco a pouco os equilíbrios das constelações sociais” (CERTEAU, 1998, p. 249).

Mesmo a escola sendo dotada de uma lógica de imposições, sejam de conteúdo, valores e normas foi a instituição pública apontada por 3 (três) crianças como o lugar que mais gostam de brincar como demonstra a Figura 16.

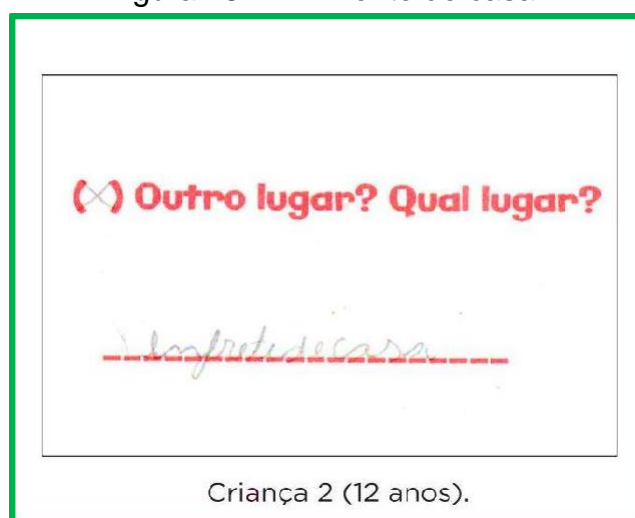
O brincar é um direito garantido em vários documentos como na Declaração Universal dos Direitos da Criança (1959) e Convenção dos Direitos da Criança (1989) no qual enfatizam a importância da criança como sujeitos de direitos que produzem cultura e precisam de proteção. “A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras. Os quais deverão estar dirigidos para educação, sociedade, e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício desse direito”. (DUDC, 1959). É um direito reconhecido na Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 que diz que “o direito à liberdade compreende os aspectos dentre eles: brincar, praticar esportes e divertir-se”. (BRASIL, 1988) e previsto no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). A escola é a instituição que deve garantir este direito associando as brincadeiras ao processo de ensino.

#### 4.2.4 A frente de casa

Entre a casa e o rio, a frente da casa pode ser concebida como um espaço de mediação para o espaço público. O espaço na frente da casa pode ser um espaço propício para se ter experiências brincantes. Visto que, o contato com a natureza tão comum para as crianças ribeirinhas já favorece a criatividade. No contexto lúdico do ambiente natural, os brinquedos e brincadeiras são inventados a partir do que existe na natureza, no entorno da casa da criança. Para as crianças, um galho de árvore pode virar um boneco ou uma boneca, uma flecha, uma espada. Uma folha jogada

no rio pode se transformar em um barco, uma voadeira, uma canoa ou uma lancha. Um ouriço de castanheira pode virar uma bola de futebol. Os caroços de açaí podem virar peteca (bola de gude). Os elementos da natureza podem ser transformados em uma infinidade de brinquedos naturais. No entanto, nas atividades desenvolvidas e presentes nas atividades foi predominante a referência do brinquedo industrializado. Uma criança de 12 (doze) anos apontou a frente da casa como o seu lugar preferido de brincar.

Figura 18 – Em frente de casa.



Criança 2 (12 anos).

Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Apesar de 10 (dez) das 18 (dezoito) crianças apontarem o lugar preferido para brincar a casa, sendo a realidade da maioria das crianças participantes da pesquisa não podemos deixar de pontuar que a criança ribeirinha e a natureza possuem afinidade e conexão.

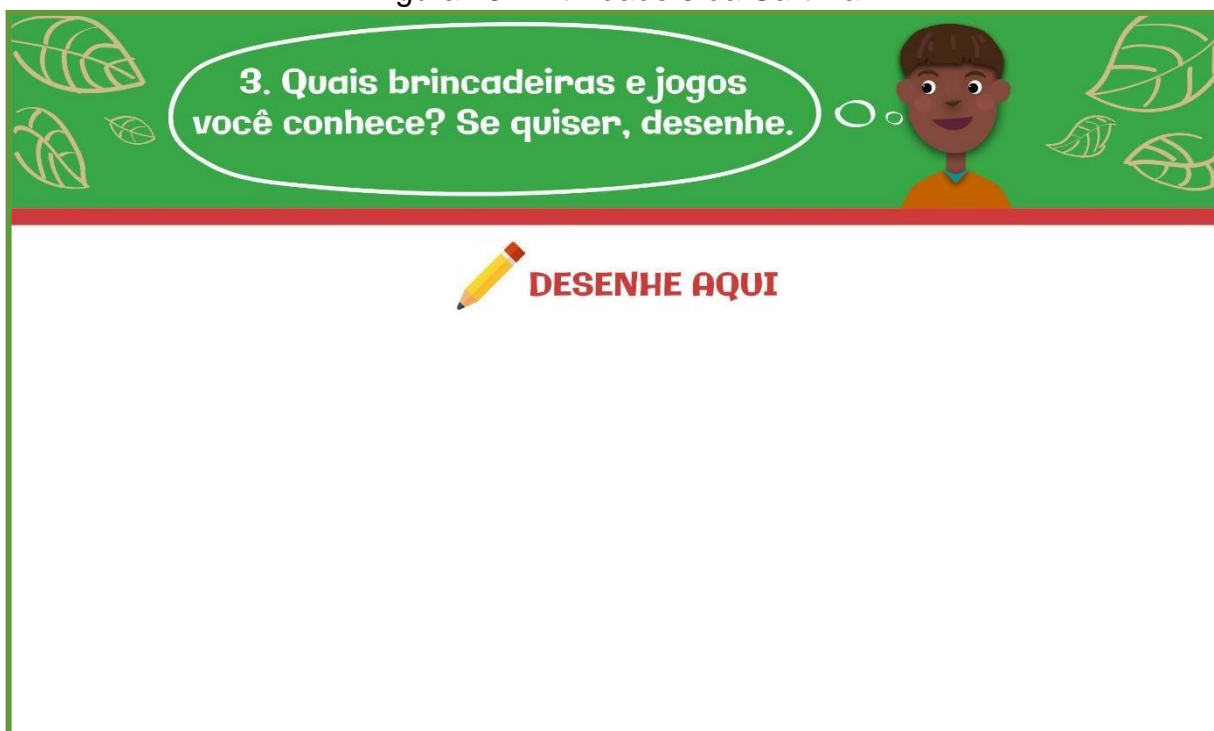
São inúmeras as sensações, cheiros e sons oriundos da floresta que podem ser experienciados ao brincar ao ar livre, como pisar na terra, nas folhas caídas das árvores, colher frutos na floresta, sentir o vento, o barulho do vento no topo das árvores, sentir o cheiro do mato, o cheiro das águas do rio, observar o ciclo da vida, observar os animais da floresta, tudo isso é possível quando se está no ambiente natural.

Sobre as brincadeiras realizadas nos lugares citados neste subcapítulo, serão apresentadas a seguir.

### 4.3 Brincadeiras e jogos que as crianças conhecem

Para identificarmos o universo de brincadeiras conhecidas pelas crianças da comunidade, a atividade 3 (três) solicitou que a criança escrevesse ou desenhasse quais as brincadeiras e jogos ela conhece.

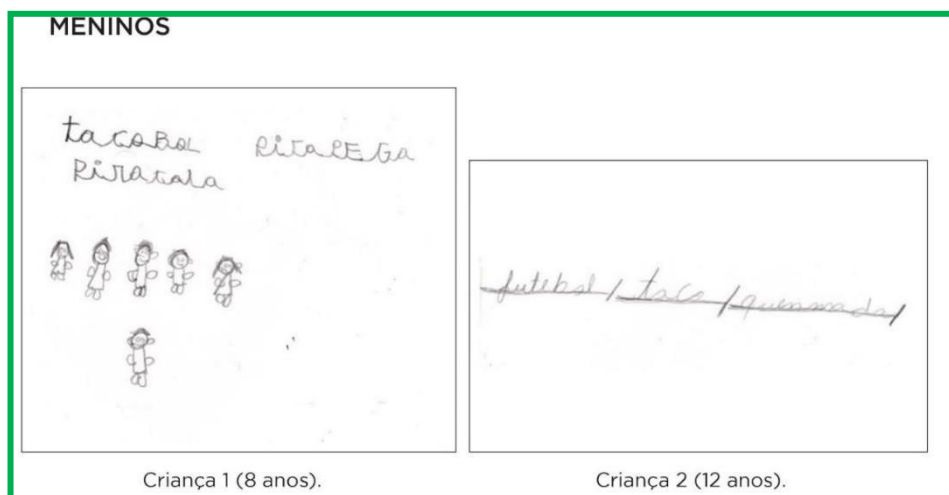
Figura 19 – Atividade.3 da Cartilha.



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

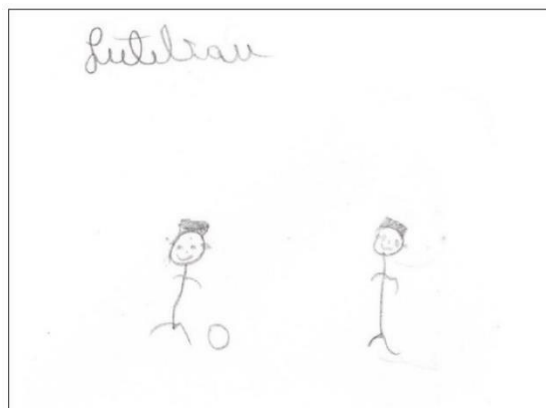
Podemos visualizar nas figuras a seguir todas as brincadeiras conhecidas pelas crianças com base na atividade 3 da cartilha.

Figura 20 – Brincadeiras conhecidas pelos meninos. (Crianças 1 e 2)

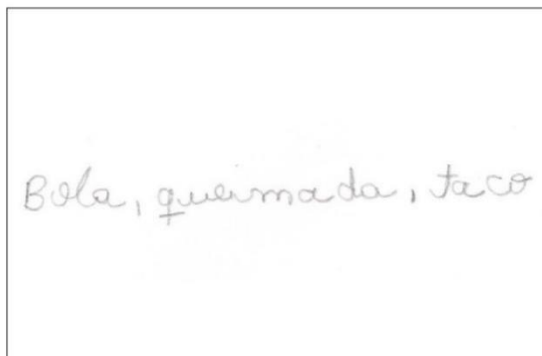


Fonte: Rocha; Rechia (2021).

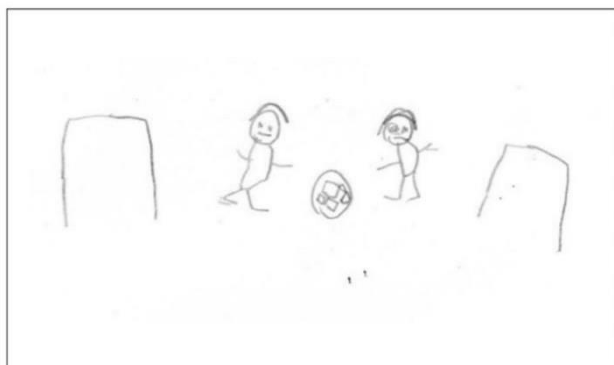
Figura 21 – Brincadeiras conhecidas pelos meninos. (Crianças 4, 5, 6, 8, 10 e 11)



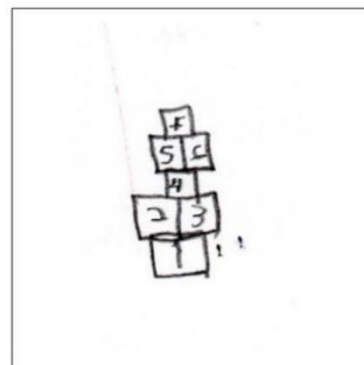
Criança 4 (12 anos).



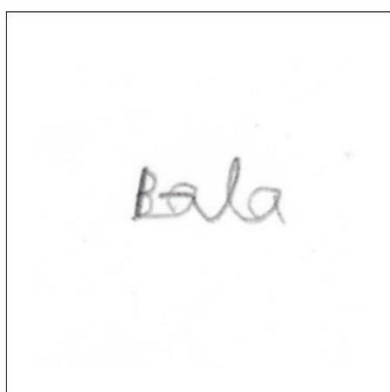
Criança 5 (11 anos).



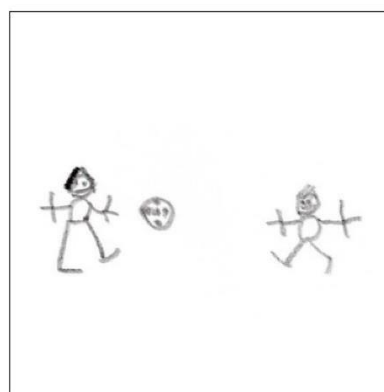
Criança 6 (8 anos).



Criança 8 (11 anos).



Criança 10 (10 anos).



Criança 11 (8 anos).

Fonte: Rocha; Rechia (2021).

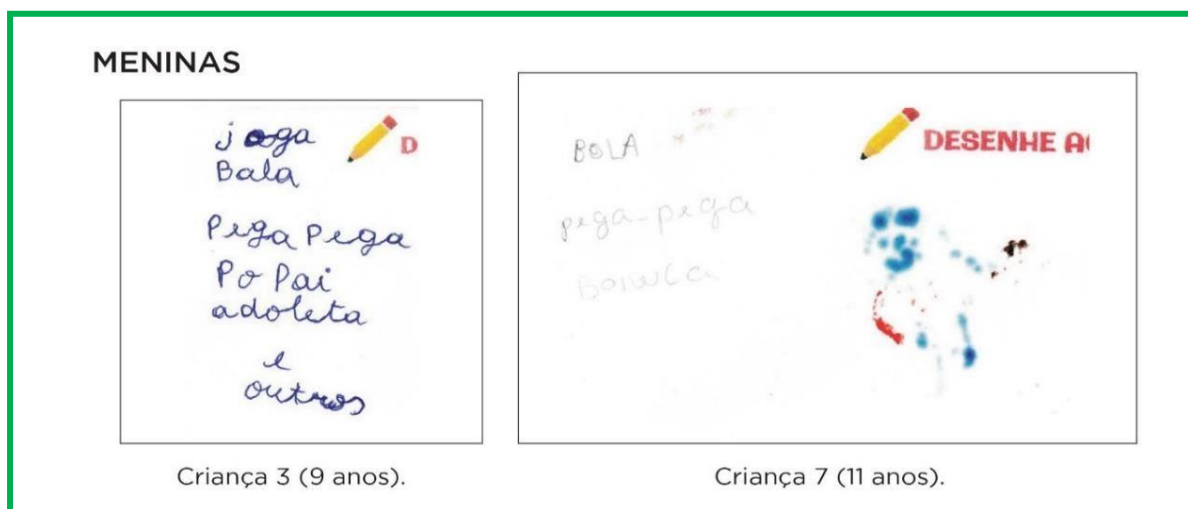
Figura 22 – Brincadeira conhecida pela criança 14.



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

No que tange as meninas a atividade 3 (três) obteve os seguintes resultados.

Figura 23 – Resultado da atividade 3 da Cartilha – Meninas.



Criança 3 (9 anos).

Criança 7 (11 anos).

Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Figura 24 – Resultado da atividade 3 da Cartilha – Meninas.



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Com base nas respostas das crianças podemos verificar que a criança 1 - escreveu “tacobol”, “pira-pegã” e “pira-cola” e desenhou meninos e meninas com características diferentes, este fato indica que tanto meninos como meninas fazem parte do seu universo brincante.

A criança 2 – escreveu “futebol”, “taco” e “queimada”; a criança 5 – escreveu “bola”, “queimada” e “taco”; a criança 8 – desenhou a amarelinha; a criança 10 – escreveu a palavra “bola” e a criança 14 – escreveu “peteca” e “pega-pegã”.

A criança 4 – escreveu “futebol” e também assim como a criança 11 e a 6 desenhou 2 (dois) meninos e 1 (uma) bola, sendo que a criança 6 inseriu em seu desenho as traves do campo de futebol. Os desenhos destas 3 (três) crianças indicam que na brincadeira de futebol só há a presença dos meninos.

Nesse sentido, podemos perceber que nos meninos está internalizado uma cultura de normatização dos corpos dos meninos e das meninas pautada no discurso



biológico nas atividades lúdicas.

Segundo Filho (2003), o discurso biologicista instaura-se, por meio do controle do corpo, como uma estratégia de poder pautada em regras disciplinares. A normatização é pautada também na reiteração do discurso heteronormativo. Pode-se inferir que, determinados comportamentos são solicitados a meninos e meninas que são refletidos na distinção das brincadeiras. As posições de sujeito “se definem igualmente pela situação que lhe é possível ocupar em relação aos diversos domínios ou grupos de objetos” (FOUCAULT, 1987, p. 59).

Porém, a criança 3 dentre os escritos “pega-pega”, “*Popeye*”, “adoleta e outros”; apontou a brincadeira “jogar bola”, assim como, a criança 9 que entre os registros “pega-pega”, “esconde-esconde”, “queimada”, “taco” e “pira-ajuda” mencionou futebol. As duas crianças, são meninas que, desenvolveram “táticas” buscando resistir a ordem posta, mesmo o contexto social impondo “estratégias” de controle sobre as brincadeiras de meninos e brincadeiras de meninas.

A criança 7 – escreveu “bola”, “pega-pega”, “boneca” e desenhou alguns rabiscos que fazem menção a uma criança; a criança 12 – escreveu “pega-pega” e desenhou 4 (quatro) meninas. A criança 13 – desenhou uma amarelinha. A criança 15 – escreveu “casinha” e desenhou uma menina do lado de fora de uma casa.

Identificamos nesta atividade experiências de brincadeiras tradicionais, mesmo a Ilha estando tão próxima a cidade. Inferimos que isto ocorra pela dificuldade de acesso à internet, visto que isto é uma problemática da Ilha.

As brincadeiras tradicionais fazem parte do desenvolvimento, aprendizagem e construção cultural das crianças moradoras da Ilha. Visto que,

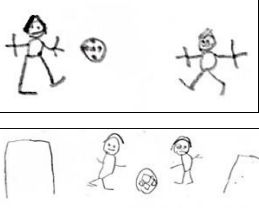






A tradicionalidade e universalidade das brincadeiras assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente, brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil (KISHIMOTO, 1996, p.32).

Dentre as brincadeiras mencionadas pelas crianças estão: **futebol e jogar bola, tacobol, pira-pega, pira-cola, queimada, jogar bola, adoleta, brincar de bola, brincar de boneca, casinha, peteca, pira ajuda, esconde-esconde, amarelinha e popey.**


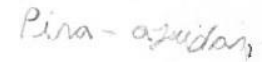
Brincadeiras tradicionais vêm sendo transmitidas de uma geração à outra, de um país a outro, há centenas, milhares de anos. É comum as pessoas não se darem conta da grandeza e da riqueza que há nesta transmissão. Não é simplesmente a mecânica de determinado jogo, uma parlenda ou rima infantil que está sendo ensinada. Por trás dessa forma, uma concepção de mundo se manifesta. Diferentes realidades e contextos sociais e culturais se expressam por meio das brincadeiras realizadas pelas crianças (ZATZ, 2006, p. 15).

Para visualizarmos as brincadeiras mais mencionadas pelas crianças participantes da pesquisa, elaboramos um quadro contendo a brincadeira e frequência de menção.

Quadro 4 - Brincadeiras mencionadas pelas crianças. (continua)

Nº	BRINCADEIRA	DESENHOS E ESCRITOS	FREQ.
01	Futebol / Jogar Bola	  futebol joga Bola futebol Futebol,	06
02	Pira-pega ou Pega-pega	  PIRA PEGA Pega-pega Pega-pegar Pega Pega	06
03	Bola	Bola Bola BOLA	03
04	Tacobol	taco <del>taco</del> tacobol	03
05	Queimada	queimada queimada <del>queimada</del>	03
06	Amarelinha	 	02
07	Pira-cola	Pira-cola 	01

Quadro 4 - Brincadeiras mencionadas pelas crianças. (conclusão)

08	Adoleta		01
09	Boneca		01
10	Casinha		01
11	Peteca		01
12	Pira-ajuda		01
13	Esconde-esconde		01
14	Popey		01
15	Outros		01

Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Ao analisarmos o quadro acima podemos ver que as brincadeiras que obtiveram destaque foi o futebol (jogar bola) e pira pega (pega-pega) que foram mencionadas por 6 (seis) crianças respectivamente. Seguindo de bola, taco e queimada que foram mencionadas por 3 (três) crianças cada brincadeira e amarelinha que foi mencionada por 2 (duas) crianças. As demais brincadeiras foram mencionadas 1 (uma) única vez. Algumas crianças utilizaram caneta e canetinha em vez de lápis e apenas 2 (duas) crianças coloriram o desenho.

Mesmo as crianças terem predominantemente uma cultura ribeirinha, em volta de todo um imaginário amazônico as práticas do brincar recebem também a influência da cultura hegemônica, pois o futebol foi a brincadeira que teve mais destaque.

#### 4.4 Objetos, equipamentos e brinquedos mais utilizados para brincar

Neste subcapítulo, focaremos nossas discussões nas experiências do brincar das crianças. Sobre o universo das experiências do brincar dessas crianças, utilizamos como base para análise as respostas produzidas por elas na atividade 4 da cartilha conforme a figura abaixo.

Figura 25 - Atividade 4 da Cartilha.



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Buscaremos analisar as “maneiras de fazer” as brincadeiras pelas crianças da Ilha. Para Certeau, as “maneiras de fazer” constituem:

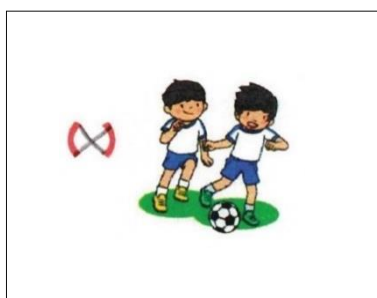
As mil práticas pelas quais usuários se reapropriam do espaço organizado pelas técnicas de produção sociocultural. Elas colocam questões análogas e contrárias às abordadas no livro de Foucault: análogas, porque se trata de distinguir as operações quase microbianas que proliferam no seio das estruturas tecnocráticas e alteram o seu funcionamento por uma multiplicidade de “táticas” articuladoras sobre os “detalhes” do cotidiano; contrárias, por não se tratar mais de precisar como a violência da ordem se transforma em tecnologia disciplinar, mas de exumar as formas sub-reptícias que são assumidas pela criatividade dispersa, tática e bricoladora dos grupos ou dos indivíduos presos agora nas redes de “vigilância” (CERTEAU, 1998, p. 41).

Às vezes, não damos a devida importância as práticas e as maneiras de fazer do cotidiano das crianças. No entanto, a análise dessas maneiras de fazer nos dão informações muito valiosas sobre as suas realidades.

Podemos perceber por meio dos registros na atividade 4 da cartilha que, são muitas as brincadeiras e as maneiras de fazer construídas por esse universo brincante das crianças da Ilha do Combu. Podemos visualizar nas figuras a seguir alguns exemplos de brincadeiras realizadas, equipamentos utilizados e em que espaço da Ilha que é mais fácil usá-los.

Figura 26 - Resultados da atividade 4 da Cartilha – meninos. (Crianças 1, 2, 4 e 8)

## MENINOS



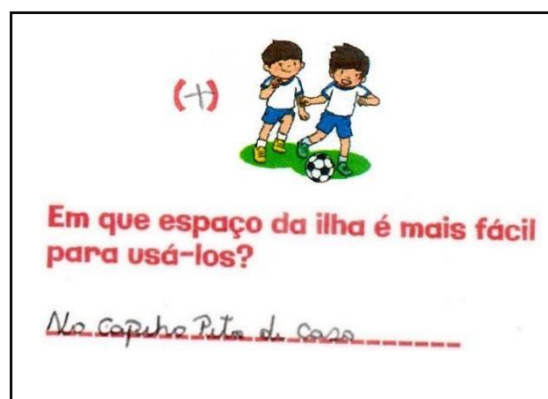
Criança 1 (8 anos)



Criança 2 (12 anos).



Criança 4 (12 anos).



Criança 8 (11 anos)

Fonte: Rocha; Rechia (2021).



Figura 28 - Resultados da atividade 4 da Cartilha – meninos. (Criança 14)

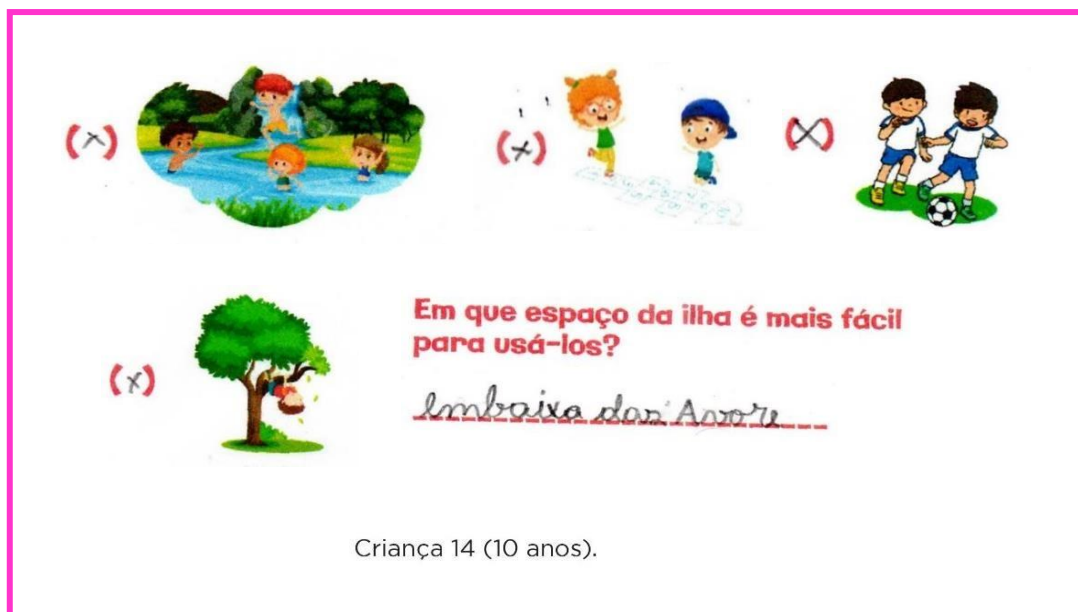



Figura 29 - Resultados da atividade 4 da Cartilha – meninas. (Crianças 3 e 7)



Figura 30 - Resultados da atividade 4 da Cartilha – meninas. (Criança 9, 12, 13, 15)



**Em que espaço da ilha é mais fácil para usá-los?**

Na água

Criança 09 (8 anos).







**Em que espaço da ilha é mais fácil para usá-los?**

No CHÃO

Criança 12 (9 anos).

**Em que espaço da ilha é mais fácil para usá-los?**

N O R I O

Criança 13 (8 anos).





**Em que espaço da ilha é mais fácil para usá-los?**
















na grama

Criança 15 (10 anos)



A fim de facilitar a visualização das brincadeiras e espaços mencionados pelas crianças, sistematizamos todos os dados obtidos no quadro abaixo.

Quadro 5 – Resultados da atividade 4 da Cartilha.

N.	Espaços	Brincam
01 	----	Futebol
02 	No campo perto de casa	Futebol
03 	No rio	Rio
04 	No quintal de casa	Rio e futebol
05 	No rio perto de casa	Rio
06 	Em frente de casa	Futebol e rio
07 	----	Rio, Pular corda, rede ao ar livre
08 	No campinho perto de casa	Futebol
09 	Na rua	Futebol
10 	Na beira do rio	Rio, futebol e rede ao ar livre
11 	Na terra	Rio, futebol e amarelinha
12 	No chão	Rio, Pular corda e amarelinha
13 	No rio	Rio e Amarelinha
14 	Em baixo das árvores	Rio, futebol, galho das árvores e amarelinha
15 	Na grama	Futebol, no rio e amarelinha

Fonte: Rocha; Rechia (2021).

\*N – Indica o número da criança



Menino



Menina

Os espaços mencionados foram rio (3)<sup>8</sup>, campo de futebol (2), quintal (1), em frente de casa (1), rua (1), beira do rio (1), terra (1), chão (1), embaixo das árvores (1) e grama (1). No que tange o que as crianças mais gostam de usar para brincar foram apontados o rio (11), futebol (10), amarelinha (3), pular corda (2), rede ao ar livre (1) e galho das árvores (1).

A criança ribeirinha interage com a beleza do espaço cotidiano em que ela vive, que conserva vínculos com a natureza e experimenta a cultura por meio do brincar à sombra das árvores como menciona a criança 14.

Figura 31 - Resultados da atividade 4 da Cartilha – Criança 14



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Que transforma o quintal e a frente da casa no campo de futebol (Criança 4 e 6).

Figura 32 - Resultados da atividade 4 da Cartilha – criança 4 e 6



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

<sup>8</sup> Entre parênteses encontram-se a quantidade de vezes que foram mencionados.

É aquela que se suja na terra brincando de amarelinha.

Figura 33 - Resultados da atividade 4 da Cartilha – criança 11



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Observamos nos dados organizados no “Quadro 5 – Resultados da atividade 4 da Cartilha” a diversificação dos espaços e do que as crianças mais gostam de usar. Percebemos uma subversão à lógica posta de restrições temporais e espaciais. Pois, mesmo o contexto social impondo “estratégias” de controle a nível mundial, com medidas relacionadas ao distanciamento e isolamento social por conta da pandemia da COVID-19, as crianças desenvolvem “táticas” buscando resistir às normas, brincando com as crianças da vizinhança e familiares, apropriando-se do espaço públicos, rio, como podemos perceber nos registros do Diário de Campo.

*Mamãe deixa a gente joga bola em frente de casa depois que a gente faz o dever que vem da escola. (CRIANÇA 08, Diário de campo, 22/03/2021)*

*O papai diz para não aglomerar, mas meus colegas vêm me chamar para brincar na frente de casa, então eu vou. (CRIANÇA 02, Diário de campo, 22/03/2021)*

*Vou nadar no rio, quando vejo tá todo mundo junto (CRIANÇA 10, Diário de campo, 22/03/2021)*

As táticas utilizadas pelas crianças são o que Certeau (1998) denomina de “microresistência”, as brechas que as crianças encontram para burlar todo um sistema de dominação, de normas e disciplina para alcançarem as “microliberdades”. As crianças da Ilha do Combu conferem novos significados aos espaços e brincadeiras que Certeau (1998) nomeia de “bricolagens” como podemos identificar na atividade 4 da cartilha em que a criança aponta que joga futebol na beira do rio e

também o relato da criança 1 e 2 que apresenta um novo significado para brincadeiras que se brincam tradicionalmente correndo, adequando-as às águas por meio de suas práticas reventivas.

*Eu gosto de brincar de pega-pega tanto na terra como no rio. No rio é mais divertido, pois a gente mergulha quando o outro se aproxima. (CRIANÇA 01, Diário de campo, 22/03/2021)*

*É muito bom brincar de queimada no rio. O senhor tem que brincar com a gente. (CRIANÇA 02, Diário de campo, 22/03/2021)*

O próximo subcapítulo tratará sobre os espaços de brincar desejados pelas crianças.

#### 4.5 Espaços de brincar desejados

Neste subcapítulo discutiremos qual o entendimento das crianças participantes do estudo, em relação aos espaços de brincar desejados por elas. Serão utilizados como base para a discussão os desenhos realizados pelas crianças na atividade 5 (cinco) da cartilha, tendo em vista o padrão e a recorrência de informações que surgiram nestes desenhos. Esta atividade objetivou identificar o que as crianças gostariam que tivesse na comunidade em relação a espaços de brincar.

Figura 34 – Atividade 5 Cartilha – Espaços de brincar desejados.



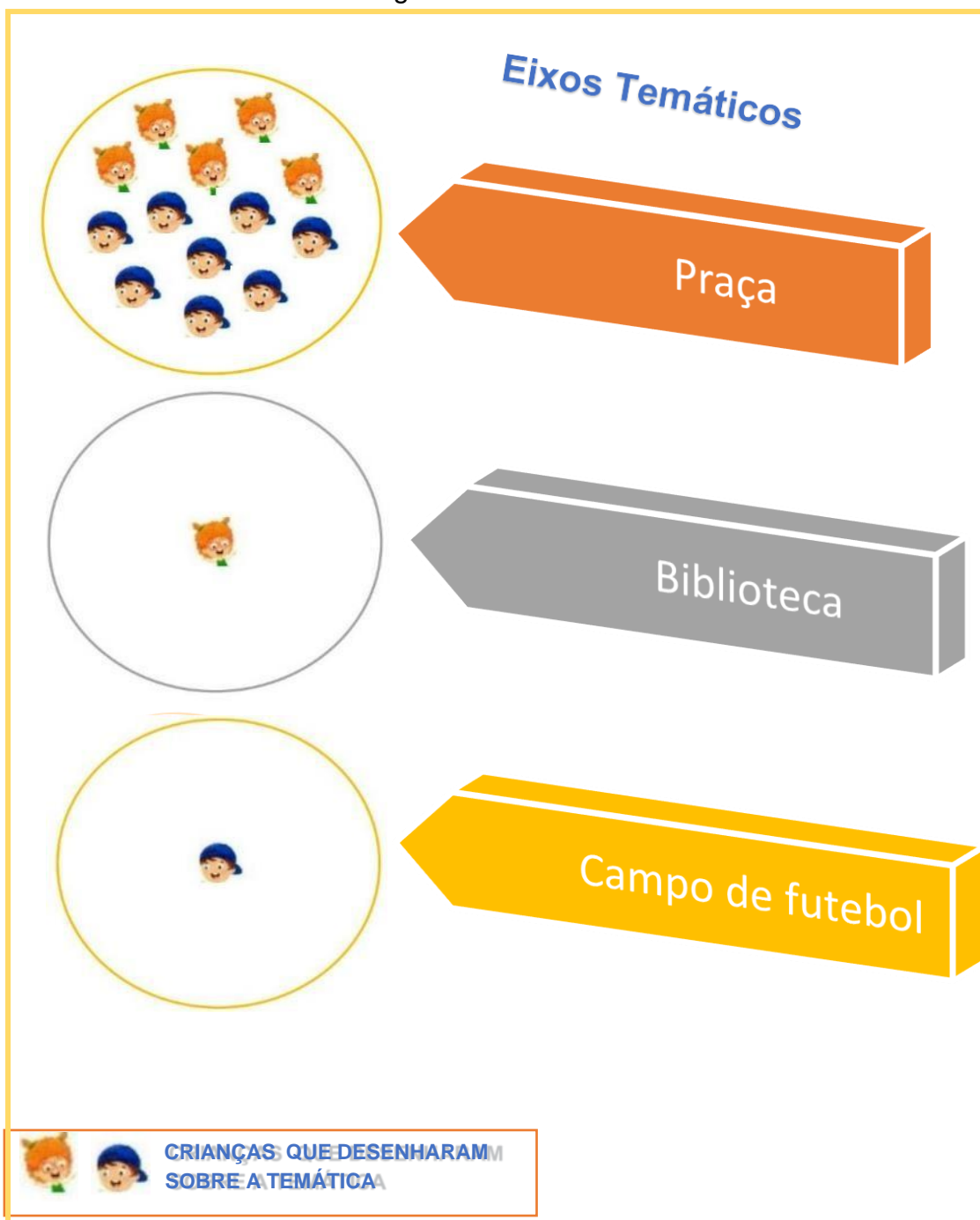
Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Ao analisarmos os desenhos das crianças, partimos do pressuposto que os desenhos das crianças evidenciam bem mais do que simples mensagens, pois no desenho está implícito a visão das crianças em relação ao ambiente em que reside e pessoas que fazem parte do seu meio social. Por isso, buscaremos interpretar os desenhos infantis levando em consideração esses dois aspectos, visto que, sua história de vida serve de cenário para o desenho.

Cabe destacar que, os desenhos são relevantes, no entanto, não definem tudo o que a criança vivencia, sua totalidade. O desenho atua como a expressão materializada dos desejos, sentimentos que demonstram o fluxo atual da criança que desenha.

Ao analisarmos os desenhos produzidos pelas crianças percebemos que estes evidenciavam 1 (um) tema com maior recorrência em detrimento de 2 temas que foram mencionados 1 (uma) única vez cada 1 (um), foi neste momento que realizamos a categorização e a análise dos dados que será exposta neste subcapítulo, como apresenta a figura a seguir.

Figura 35 – Eixos temáticos.



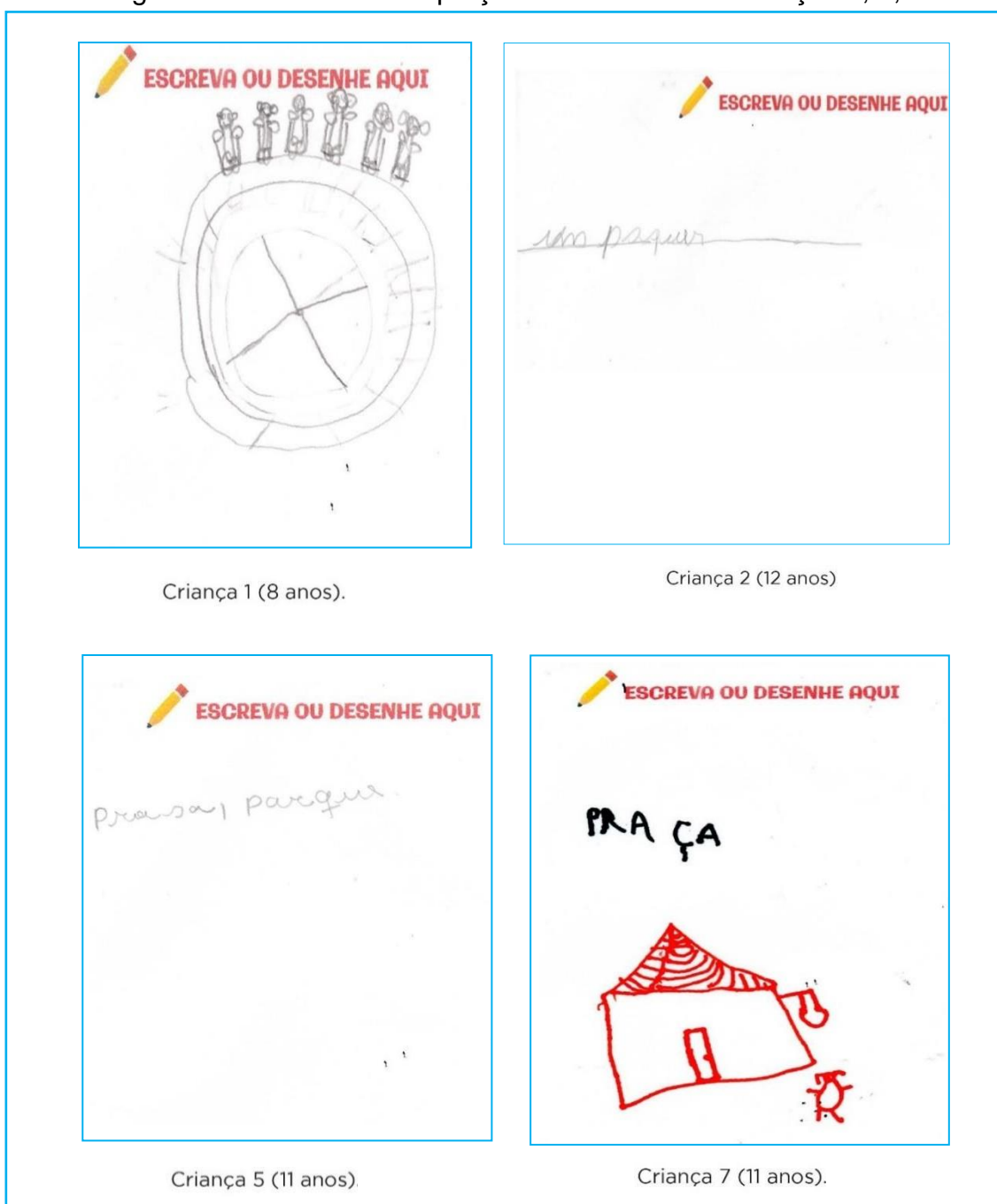
Fonte: Rocha; Rechia (2021).

A figura acima demonstra a categorização dos dados por assuntos semelhantes, a recorrência dos dados obtidos resultou em 3 (três) eixos temáticos de análise. O primeiro “Praças” foi apontado em 13 (treze) desenhos, o segundo “Biblioteca” apareceu em 1 (um) desenho e o terceiro “Campo de futebol” foi indicado em 1 (um) desenho. Os eixos temáticos serão discutidos nos subcapítulos a seguir.

#### 4.5.1 Praças, a biblioteca e o campo de futebol

O eixo temático 1 “praças” surgiu da junção dos desenhos e registros escritos que indicavam brinquedos de parquinhos e praças. Em meio aos desenhos e registros escritos das crianças demonstrado nas figuras abaixo, pode-se visualizar alguns elementos de uma praça como parquinho. As praças aparecem nos desenhos de forma bastante expressivas.

Figura 36 – Eixo temático praças. Desenhos das Crianças 1, 2, 5 e 7.



Fonte: Rocha; Rechia (2021).

Figura 37 – Eixo temático praças. Desenhos das Crianças 8, 9, 10 e 11.

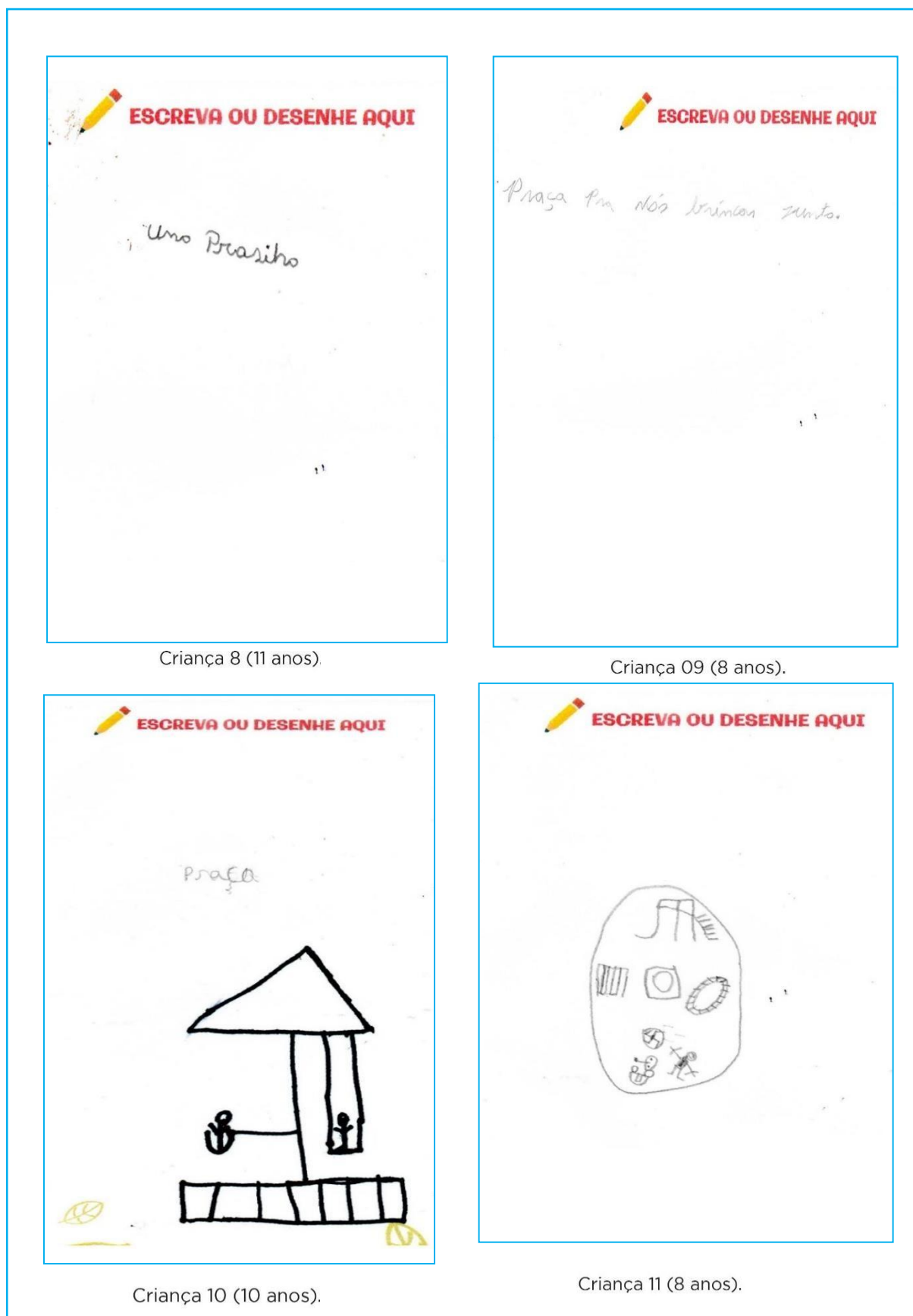
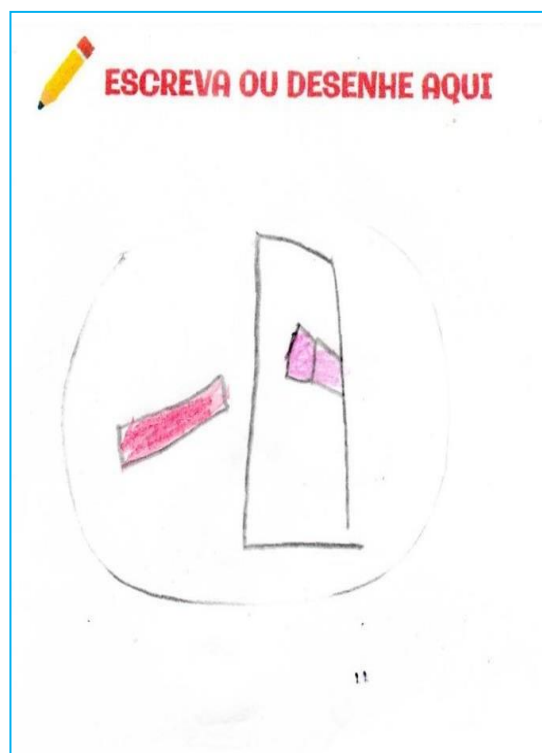




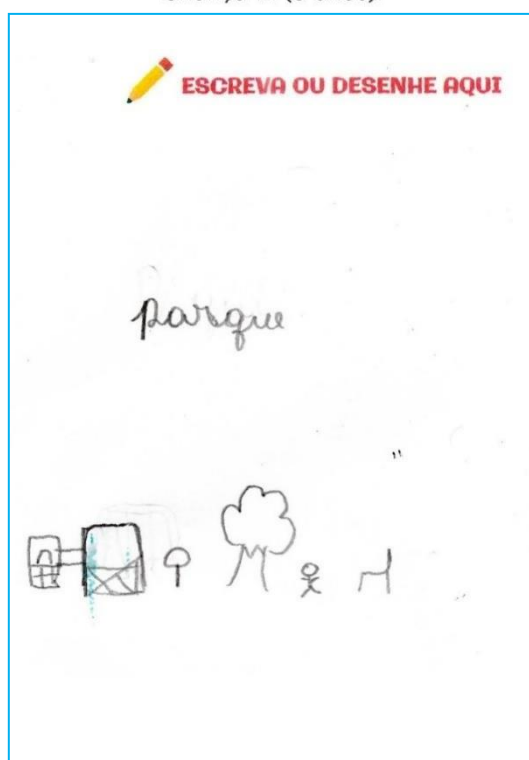
Figura 38 – Eixo temático praças. Desenhos das Crianças 12, 13, 14 e 15.



Criança 12 (9 anos).



Criança 13 (8 anos).



Criança 14 (10 anos).



Criança 15 (10 anos)

Para Carr et al (1995, p. 3), os espaços dinâmicos como as ruas, as praças e os parques “são uma contrapartida essencial para as rotinas preestabelecidas do trabalho e da vida doméstica, fornecendo as possibilidades diárias de movimento, as oportunidades de comunicação e os locais compartilhados para a recreação e o descanso”.

No desenho da criança 14 (catorze) apareceu conceitos que definem a qualidade espacial de praças como elementos urbanos representados no desenho do banco ou assento e poste de iluminação pública. Outro conceito que aparece no desenho é o ajardinamento presente do desenho da vegetação que é destinada a cumprir funções ecológicas.

Apesar da praça ter características próprias do espaço urbano a maioria das crianças a desejam no espaço da natureza.

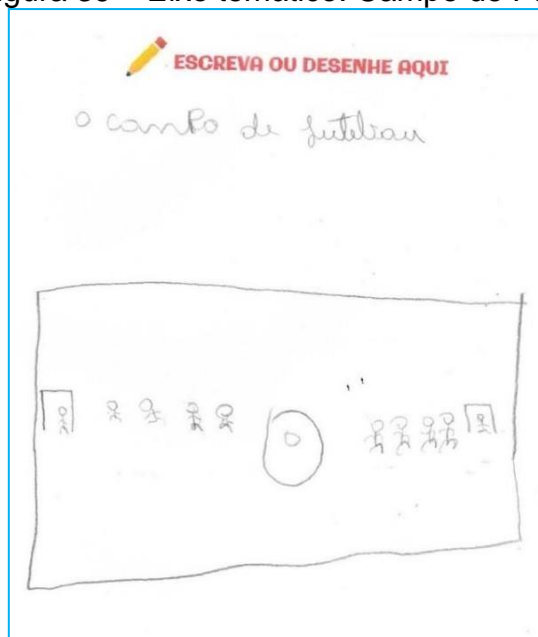
O parquinho, representado na maioria dos desenhos dão indícios de resistência da cultura lúdica. A praça é o primeiro lugar a ser visto por aqueles que atravessam o rio para chegar à cidade, pode ser está razão de ter sido mencionada inúmeras vezes, pois ao desembarcarem na cidade é o primeiro espaço que se encontra, uma referência de chegada e de encontro.

Se por um lado a praça na cidade proporciona momentos de lazer, em que as pessoas têm acesso a um lugar aberto e que pode ter acesso a natureza. A praça na Ilha, além de proporcionar espaços de lazer trará aos ribeirinhos o acesso a um espaço que tem características predominantemente urbanas, poderá representar um local de sociabilidade e para as crianças, talvez, seria a representação de um pedacinho da cidade de Belém.

Podemos perceber nos desenhos produzidos pelas crianças a presença dos brinquedos tradicionais (equipamentos) como: balanço, escorregador, gangorra, giragira, quadra de esporte, possivelmente inspirados no modelo de parquinho que possuem acesso na cidade de Belém.

Outro lugar apontado por uma criança foi o campo de futebol, mesmo a existência deste já ter sido apontado nos registros de duas crianças nas atividades anteriores.

Figura 39 – Eixo temático. Campo de Futebol.



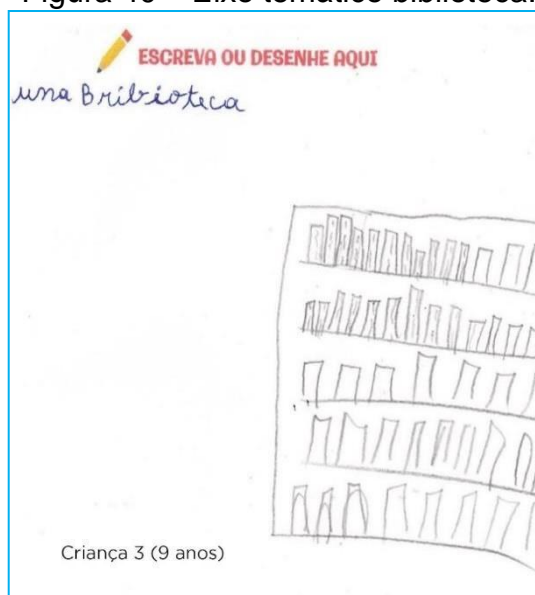
Criança 4 (12 anos)

Fonte: Rocha; Rechia (2021).

O campinho perto de casa, além de ser o lugar para se praticar o futebol, pode ser um espaço destinado também para inúmeros jogos e brincadeiras e como palco de aventura e magia.

Outro espaço desejado por uma menina é a biblioteca que possui um papel importante para proporcionar uma educação integral.

Figura 40 – Eixo temático biblioteca.



Criança 3 (9 anos)

Fonte: Rocha; Rechia (2021).

A leitura é uma forma de apreensão das “práticas sociais” que ocorre por meio do produto consumido, que neste caso trata-se do livro. O livro:

[...] costuma estar implícita na pretensão dos ‘produtores’ de informar uma população, isto é, ‘dar forma’ às práticas sociais e levando a acreditar que seus próprios modelos culturais são necessários para o povo em vista de uma educação dos espíritos e de uma elevação dos corações [...] e o público é modelado pelos produtos que lhe são impostos (CERTEAU, 1998, p. 260).

No entanto, sobre a questão da modelagem do público através da leitura, o autor explicita o conceito de uma ideologia de consumo receptáculo e diz que:

[...] no decorrer de toda essa evolução, a ideia de uma produção da sociedade por um sistema ‘escriturístico’ não cessou de ter como corolário a convicção de que, com mais ou menos resistência, o público é moldado pelo escrito (verbal ou icônico), torna-se semelhante ao que recebe, enfim, deixa-se imprimir pelo texto e como texto é imposto” (CERTEAU, 1998, p. 261).

No entanto, é de fundamental importância utilizar métodos para auxiliar a construção da criticidade do leitor.

Cabe destacar que do total das crianças que participaram da pesquisa apenas a criança 6 não realizou a atividade 5 (cinco).

Contudo, compreendemos que uma biblioteca na Ilha beneficiaria as crianças na sua formação como leitores e ajudaria a sanar as dificuldades de escrita que ficou evidente nas atividades da Cartilha.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo permitiu conhecer a cultura lúdica da Ilha do Combu, suas experiências de lazer baseadas na sua relação cotidiana com o rio, com a mata e com universo das águas em que estão inseridos. Os resultados da pesquisa revelaram diversas formas de divertimento, como também diversos jogos, brinquedos e brincadeiras.

As atividades lúdicas relacionadas ao lazer das crianças na Ilha do Combu ainda estão, de certa forma, sem a influência direta da lógica do mundo industrial, porém sofre algumas influências. Isto porque no cotidiano de lazer das crianças, se percebe certa urbanidade nos brinquedos como bola, capitão américa, boneca, carro, urso de pelúcia entre outros, muitas vezes ditados pela indústria cultural que adentram os desejos das infâncias.

O estudo mostrou, através da análise e da escrita dos desenhos a predominância das brincadeiras tradicionais, como por exemplo pega-pega, taco, bola, amarelinha entre outras, mostrando que as crianças ainda conservam certa tradição e resistência no ato de brincar e se divertir. Dessa forma observou-se que há uma tensão entre as brincadeiras tradicionais e indústria cultural.

O espaço do rio foi descrito como umas das principais referências das crianças da Ilha, o que demonstra a relação que o rio estabelece com a maioria delas no tempo destinado a brincadeira. Percebe-se também, que os brinquedos como a bola estão presentes nas suas experiências dentro do rio e no meio da mata, ressignificados de acordo com seus modos de vida, com suas experiências e produzindo uma cultura lúdica própria do lugar.

Nota-se que ao usar os brinquedos as crianças usam táticas e brechas, mesmo que de modo não intencional, pois suas práticas de lazer estão conectadas à natureza, aos banhos no rio, à contemplação, as brincadeiras que envolvem a floresta e ao mesmo tempo, a cultura escolar, a cultura familiar, nas práticas tradicionais passadas de pai para filho, e vividas na relação com o lugar. Assim, nota-se que, também o lazer tem grande influência sobre as outras esferas da vida, na construção de valores, de comportamentos, significando e ressignificando as práticas cotidianas e a relação entre a Ilha, a cidade e a comunidade.

Assim, concluímos que, mesmo próximo a zona urbana de Belém, a Ilha do Combu mantém características e aspectos típicos de **população ribeirinha**, como

forma própria de arranjo social, história, economia, religião, práticas lúdicas, assim como a utilização dos conhecimentos baseados nas experiências transmitidas através de suas tradições e repassado de geração em geração.

Ainda dentro dessa realidade e com base nas respostas das atividades, nota-se que as crianças têm suas experiências de lazer pouco diversificadas, pois ao serem indagadas sobre quais espaços de lazer gostariam que tivessem na Ilha, a maioria respondeu ter praça e parquinhos, talvez por referência a praça existente do outro lado do rio, na qual, as embarcações que saem da Ilha chegam à cidade de Belém.

Nesse sentido, conclui-se que há uma ausência de espaços na Ilha do Combu como praças, centro de convivência, centro comunitário para que as pessoas se reúnam, se vejam, socializem, ficando a escola como único espaço de encontro e de socialização entre as crianças de uma forma mais ampla.

Percebemos como fundamental, o investimento em políticas públicas que potencializem experiências de lazer e que garanta espaços e equipamentos condizentes com o ambiente da floresta, assim como a educação para o lazer, de acordo com os conteúdos culturais, dando novas possibilidades de experiências, valorizando a cultura tradicional da comunidade como uma forma de fortalecimento das identidades locais.

Como fator limitante da pesquisa, tivemos a pandemia da COVID-19 que assolou a humanidade, houve a necessidade de isolamento, pelo risco de contaminação das variantes do SARS-CoV-2, vírus causador da doença, o que dificultou o acesso à Ilha, as travessias foram interrompidas, os restaurantes ficaram fechados, a escola fechou e as crianças, assim como os adultos ficaram recolhidos em suas casas. Nesse contexto, o processo de autorização da Secretaria de Educação do Município de Belém gerou certa resistência para ser aprovado pois o contexto era desfavorável a pesquisa, isto impactou nos desdobramentos e tempo de pesquisa.

Apesar dessa situação drástica e dramática de isolamento social, negação da ciência e de direitos, perdas, mortes, de doenças e de tristeza experienciados pelo mundo, nos anos de 2020 e 2021, essa pesquisa revela, que as crianças da Ilha do Combu vivenciam a dimensão lúdica de forma criativa, inventiva e potente dando vida a comunidade.

Apesar de tudo as crianças sonham... Apesar de tudo, as crianças brincam!

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, R. D. **Do desenho ao mapa: iniciação cartográfica na escola**. 2ª. Ed. São Paulo: contexto, 2003.
- ALMEIDA, D. B. L. Sobre brinquedos e infância: aspectos da experiência e da cultura do brincar. **Educ. Soc.**, Campinas, v.27, n.95, p.541-551, maio/ago. 2006.
- BAENA, A, L,M. **Compêndio das Eras da Província do Pará**. Pará: UFPA. 1969
- BAHIA, Mirleide Chaar. **O lazer e as relações socioambientais em Belém, Pará**. Belém:NAEA,2014.
- BARROS, A.J.S.; LEHFELD, N.A.S. **Fundamentos de Metodologia científica**. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
- BELÉM. **Área de Proteção Ambiental da Ilha do Combu**. Belém: Ideflor-bio, 2021. Disponível em: <https://ideflorbio.pa.gov.br/unidades-de-conservacao/regiao-administrativa-de-belem/area-de-protecao-ambiental-da-ilha-do-combu/> Acesso em: 11 out. 2021.
- BENATTI, J.H. Várzea e as populações tradicionais: a tentativa de implementar políticas públicas em uma região ecologicamente instável. In: ALVES, F. (org.) **A função socioambiental do patrimônio da União na Amazônia**.. Brasília: IPEA, 2016. cap. 1, p. 17-29. Disponível em: <https://livroaberto.ufpa.br/jspui/handle/prefix/343> Acesso em: 11 out. 2021.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação**, SP, Ed. 34, 2002.
- BRANDÃO, P.P.N.; BRITO, A.C.U. A cultura infantil ribeirinha: o brincar e os brinquedos no cotidiano da comunidade de Arraiol/Bailique-AP. **Fronteiras & Debates** Macapá, v. 5, n. 1, jan./jun. 2018, p. 119-136
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Senado Federal, 1988. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm) Acesso em: 12 de out. 2021.
- BRASIL. **RESOLUÇÃO Nº 466, DE 12 DE DEZEMBRO DE 2012**. Brasília: Ministério da Saúde. Disponível em: [https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2013/res0466\\_12\\_12\\_2012.html](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2013/res0466_12_12_2012.html) Acesso em: 12 out. 2021.
- BRASIL. Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L8069.htm#art266](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm#art266) Acesso em: 12 out. 2021.
- BRASILEIRO, Maria. D.S. O lazer e as transformações socioculturais contemporâneas, **Revista Lusófona de Estudos Culturais**, v,1,n,2. p. 90-108, 2013.

- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8ªed. São Paulo: Cortez, 2010.
- BOHM, O.P. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação**. v1, Santa Catarina: Universidade Comunitária da Região de Chapéco-UNOCHAPÉCO,2015.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. v1, São Paulo: editora Vozes, 2017.
- CARR, S.; FRANCIS, M.; RIVLIN, L.G.; STONE, A.M. **Public space**. Davis: University of California, 1995.
- CARDOSO, I. C. C. **O Espaço urbano e a re-Produção das relações sociais no pensamento de Henri Lefebvre: contribuições à teoria social crítica**. *Libertas*, Juíz de Fora, v. 11, n. 2, p. 26-42, 2012.
- CARVALHO, L.D. **Infância, brincadeira e cultura**. GT-07: Educação de Crianças de 0 a 6 anos. ANPED, 2009. Disponível em: <http://31reuniao.anped.org.br/1trabalho/gt07-4926--int.pdf> Acesso em: 12 out. 2021.
- CASTRO, Edna. “Sesmeiros no Rio Bujaru: Cartas de data nos séculos XVII e XiX”. 2005. In: Cd Rom **Quilombolas do Pará**. Belém-PA: NAEA/UFPA, 2005.
- CRUZ, V. C. O Rio Como Espaço de Referência Identitária: reflexões sobre a identidade ribeirinha na Amazônia. In: TRINDADE JÚNIOR, S. C. (Org.); TAVARES, Maria Goretti da Costa (Org.). *Cidades ribeirinhas na Amazônia: mudanças e permanências*. 1. Ed. Belém: EDUFPA, 2008. p 49-69.
- CERTEAU, Michel de: **A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- DAOLIO, J. **Da cultura do corpo** . Papyrus.17 ed, 2013.
- Declaração dos Direitos da Criança de 1959**. São Paulo: Biblioteca Virtual de Direitos Humanos – Universidade de São Paulo –USP. Disponível em: <http://www.direitoshumanos.usp.br/index.php/Crian%C3%A7a/declaracao-dos-direitos-da-crianca.html> Acesso em: 13 out. 2021
- DERGAN, J.M.B. **História, memória e natureza: as comunidades da Ilha do Combu**-Belém-PA. 2006. 217f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal do Pará, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Belém, 2006. Disponível em: < <https://pphist.propesp.ufpa.br/ARQUIVOS/dissertacoes/Ms%202004%20JO%C3%83O%20MARCELO%20DERGAN.pdf> Acesso em: 12 Out. 2021.
- FARO, Mayra. **Encantados e encantarias da Amazônia**. EBDRC. Belém, 2016.
- FRANCISCHINI, Rosângela. Crianças como sujeitos na investigação: contribuições teórico-metodológicas do campo científico interdisciplinar de estudos da criança. In: SARMENTO, Manuel Jacinto; FERNANDES, Natália; SIQUEIRA, Romilson Martins. (org.) **A defesa dos direitos da criança: uma luta sem fronteiras**. Goiânia: Câne Editorial, 2020. p.79-95. Disponível em: [http://www.ciespi.org.br/media/Publicacoes/A\\_defesa\\_direitos.pdf](http://www.ciespi.org.br/media/Publicacoes/A_defesa_direitos.pdf) Acesso em: 23 ago. 2021.



- FILHO, A.M. **Evolução Histórica de Belém do Grão-Pará**. Belém: Grafisa, 1976.
- FILHO, S.L. **A concepção biologicista na Educação Física**. O discurso do corpo e suas relações saber e poder. Campo Grande: UFMGS, 2003.
- FIORIO, A. F. C.; LYRIO, K. A.; FERRAÇO, C. E. Pesquisar com os cotidianos: os múltiplos contextos vividos pelos / as alunos / as. **Educ. Real**. Porto Alegre, v. 37, n. 2, p. 569-587, agosto de 2012. Disponível em: Acesso em 12 out. 2021.
- FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.
- FREIRE, J; LISBOA, A.. **A inteligência em jogo no contexto da Educação Física escolar**. V11, n.p 131-140, Santa Catarina: Motriz, 2005.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.
- GOMES, C.L. Reflexões sobre os significados de recreação e de lazer no Brasil e emergência de estudos sobre o assunto (1926-1964). **Conexões**, São Paulo, v. 1, p. 1-14, 2003.
- GOMES, C.L. Lazer urbano, contemporaneidade e educação das sensibilidades. **Revista Itinerarium**. V.1.2008. Departamento de turismo e patrimônio-escola de museologia. UNIRIO.
- GOMES, F.F; BATISTA, S.M. Cultura Ribeirinha: a vida cotidiana na ilha do Combú-Pa. In: **Jornada Internacional de Políticas Públicas, 2011**. São Luís. São Luís, 2011. Disponível em: [http://www.joinpp.ufma.br/jornadas/joinpp2011/CdVjornada/JORNADA\\_EIXO\\_2011/ESTADO\\_CULTURA\\_E\\_IDENTIDADE/CULTURA\\_RIBEIRINHA\\_A\\_VIDA\\_COTIDIANA\\_NA\\_ILHA\\_DO\\_COMBUPARA.pdf](http://www.joinpp.ufma.br/jornadas/joinpp2011/CdVjornada/JORNADA_EIXO_2011/ESTADO_CULTURA_E_IDENTIDADE/CULTURA_RIBEIRINHA_A_VIDA_COTIDIANA_NA_ILHA_DO_COMBUPARA.pdf) Acesso em: 12 out. 2021.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo e brincadeira e a educação**. 10º ed. São Paulo: Cortez Editora, 1996.
- KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogos infantis**. O jogo e a educação infantil. Petrópolis: Vozes, 1993.
- LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. 2006. Disponível em: [www.luckesi.com.br](http://www.luckesi.com.br). Acesso: 12 out. 2021.
- MARAJÓ, Barão de. **As Regiões Amazônicas - Estudos chographicos dos Estados do Pará e Amazonas**. Belém: Secretária de Estado e Cultura, 1992. 2ª Edição.
- MALDI, D. **De confederados a bárbaros: a representação da territorialidade e da fronteira indígena nos séculos XVIII e XIX**. Ver. Antropol. v. 40 n. 2, São Paulo, 1997.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer: uma introdução**. 3ª ed. Campinas: Autores Associados, 2002. 100 p.
- \_\_\_\_\_. **Lazer e Humanização**. Campinas: Papyrus, 1983, e 4ª ed, 2000.

\_\_\_\_\_. Algumas aproximações entre lazer e sociedade: animador sociocultural. **Revista ibero-americana**, v.1, n.2 maio-set. 2007.

MEIRA, A.M. BENJAMIN, OS BRINQUEDOS E A INFÂNCIA CONTEMPORÂNEA. **Psicologia & Sociedade**; 15 (2): 74-87; jul./dez.2003. p. 74-87

MELO, V. A. de. **A animação cultural**: conceitos e propostas. Campinas: Papirus, 2006.

MONTEIRO, C.M.V.R. Crianças, Brincar, Culturas da Infância e Cultura Lúdica: uma análise dos estudos da infância. **Saber & Educar**. n. 19, 2014.

NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP [s.n.], 2005.

OLIVEIRA, L.; SOUSA, E. **Brincar para Comunicar**: A ludicidade como forma de Socialização das Crianças. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – São Luis, MA – 12 a 14 de junho de 2008.

PIAGET, J, **Seis Estudos de Psicologia**. 22<sup>a</sup> edição, Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

PORCHE, L. **Educação artística**: luxo ou necessidade? São Paulo: Summus, 1982.

RECHIA, Simone. **O jogo do espaço e o espaço do jogo em escolas da cidade de Curitiba**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Campinas, v.27, n.2, p.91-104, 2006.

REIS, D. *et al.* Brincadeiras em uma comunidade ribeirinha amazônica. v1, n.p 48-61,Pará: **Psicologia: teoria e prática**, 2012.

RIEGER, A. **A economia ribeirinha e os tempos da natureza**. Edit. mimeo, Belém, 2003.

ROCHA, D.C.; MATOS, L.S. Lazer da/na floresta: As práticas de lazer dos moradores e visitantes da ilha do Combu em Belém-Pará-Brasil. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**. Belo Horizonte, v.2, n.1, p.64-79, jan./abr. 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/472> Acesso em: 11 out. 2021.

ROCHA, D.C.; MATOS, L.S. **Lazer da/na floresta: as práticas de lazer dos moradores e visitantes da Ilha do Combu Belém-PA**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Educação Física) – Universidade Federal do Pará, Belém, 2016.

RODRIGUES, Á. F. A. C. **A produção do espaço pelo e para o turismo na área de proteção ambiental da Ilha do Combú (Belém-Pará)**. 2018. 332f. Dissertação (Mestrado em Planejamento do Desenvolvimento) - Universidade Federal do Pará, Núcleo de Altos Estudos Amazônicos, Belém, 2018.

ROLIM, A. A. M.; GUERRA, S. S. F.; TASSIGNY, M. M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Rev. Humanidade**, Fortaleza, v.23, n.2, p.176-180, jul/dez.2008.

SANTIN, S. **Educação física**: da opressão do rendimento à alegria do lúdico. Porto Alegre: ed. EST/ESEF – UFRGS, 1994.

SILVA, Antonielly Oliveira da. **Parque Horto florestal em Castanhal – Pa: a importância do lugar para os moradores do entorno**. Belém: NAEA, 2015.

TEIXEIRA, Elizabeth. **As três metodologias**: acadêmica, da ciência e da pesquisa. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

TEIXEIRA. S.R.S; ALVES. J.M. O contexto das brincadeiras das crianças ribeirinhas da Ilha do Combú. **Psicol. Reflex. Crit.** v. 21 n.3 Porto Alegre. 2000. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prc/a/WqWtrtFvT9yWwG6XtsdqmjF/abstract/?lang=pt> Acesso: 11 out. 2021.

TRINDADE, M. P. **Reflexões sobre o significado da juventude, cotidiano e identidade ribeirinha no contexto amazônico**. 2008. Disponível em <http://www.encontroobservatorio.unb/arquivos/artigos/223> Acesso em: 03 mar. 2020.

TURATO E. R. **Métodos qualitativos e quantitativos na área da saúde: definições, diferenças e seus objetos de pesquisa**. Revista de Saúde Pública, São Paulo, v.39, n.3, p. 507-514. 2005.

VARGAS, J. C.; ANTUNES, H. S. & As práticas pedagógicas e o desenvolvimento infantil ao longo do tempo: ludicidade em questão. **Revista Didática Sistemática**, [S. l.], v. 10, n. 1, p. 20–30, 2010. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/redsis/article/view/1390>. Acesso em: 12 out. 2021.

VIANNA, Heraldo Marelím. **Pesquisa em educação**: a observação. v. 5. Brasília: Plano, 2003.

VICTORIA, C.G. **Mergulhando nos rios do cotidiano**: escola e cultura na vida dos jovens de uma comunidade ribeirinha no Amazonas. Faculdade de Educação/Unicamp. JUBRA 2012. Disponível em: <http://www.unicap.br/jubra/wp-content/uploads/2012/10/TRABALHO-117.pdf> Acesso: 13 out. 2021.

ZATZ, S.; ZATZ, A.; HALABAN, S. **Brinca comigo!**: tudo sobre brincar e os brinquedos. Marco Zero, 2006.

ZIMMERMANN, A.C.; SAURA, S.C.; SANTANA, A.L.V. **Jogos tradicionais**. V1, p 151-164, São Paulo: Laços,2014.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A

#### **PROTOCOLO DE OBSERVAÇÃO DO ESPAÇOS DE LAZER DAS CRIANÇAS NA UNIDADE PEDAGÓGICA SEBASTIÃO DOS SANTOS QUARESMA E EM OUTROS LUGARES E SUAS FORMAS DE APROPRIAÇÃO**

1- Número de alunos:

2- Número de professores e áreas:

3- Tempo das aulas:

4- Espaços do entorno da Ilha:

5- Espaços físicos da instituição que possibilitam experiências no âmbito do lazer:

*(ex: parquinhos, áreas verdes, cantina, bancos, áreas de convivência...)*

6- Descrição detalhada do espaço pesquisado.

6- Equipamentos que possibilitam práticas de lazer na escola

7- Estado de manutenção destes espaços e equipamentos:

*(ex: limpeza, conservação, segurança...)*

8- Quais são os jogos, brinquedos e brincadeiras vivenciados no espaço da escola

9- Descrição detalhada das atividades que ocorrem no espaço pesquisado.

10- Como os indivíduos interagem entre si, e como interagem com o ambiente.

11- Acessibilidade

## APÊNDICE B – OFÍCIO ENVIADO À SEMEC



Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional  
 Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer  
 Email: [ppgiel@eefftto.ufmg.br](mailto:ppgiel@eefftto.ufmg.br) Telefone: (31) 3409-2335



Ofício 02/2021

A

Secretaria Municipal de Educação do município de Belém-SEMEC

Em função da realização do trabalho final (dissertação) de Douglas Carvalho Rocha, portador do CPF 748.587.35253, aluno regularmente matriculado, a nível de mestrado no PPGIEL-Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, da Universidade Federal de Minas Gerais. Solicitamos autorização para realização de pesquisa na unidade pedagógica Sebastião dos Santos Quaresma, na ilha do Combu. A dissertação com o título de projeto: Sentidos e significados do lazer para as crianças ribeirinhas da Amazônia -O caso da ilha do Combu, investiga brinquedos e brincadeiras próprios da cultura lúdica do local, como proposta metodológica de coleta de dados de forma remota, trabalharemos com professores regentes para a proposição de uma atividade impressa em formato de exercício, a ser feito em casa pelos alunos por conta da pandemia da covid-19, a pesquisa será realizada no período de janeiro a agosto de 2021, a pesquisa tem orientação da professora Dr<sup>a</sup> Simone Rechia.

Belo Horizonte, 26 de janeiro de 2020.

Professora Dra. Christianne Luze Gomes  
 Coordenadora do Programa de Pós-Graduação  
 Interdisciplinar em Estudos do Lazer - PPGIEL  
 Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia  
 Ocupacional-EEFFTO  
 Universidade Federal de Minas Gerais-UFMG  
 Campus Pampulha

# APÊNDICE C – CARTILHA

Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos de Lazer TERMOUAM

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional  
Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer

Mestrando: Douglas Rocha  
Orientadora: Simone Rechia

**OLÁ! VAMOS SER AMIGOS?  
VAMOS BRINCAR?**

PARA TE CONHECER MELHOR, PRECISO QUE VOCÊ RESPONDA AS PERGUNTAS E, SE QUISER, DESENHE OS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS QUE MAIS GOSTA.

**VAMOS LÁ!**

NOME: \_\_\_\_\_ IDADE: \_\_\_\_\_





**1. Desenhe o seu brinquedo preferido.**

DESENHE AQUI

**2. Quais os lugares que você mais gosta de brincar?**

Na escola       Na sua casa



Outro lugar? Qual lugar? \_\_\_\_\_

**3. Quais brincadeiras e jogos você conhece? Se quiser, desenhe.**


DESENHE AQUI

**4. Marque os lugares que gosta ou gostaria de brincar.**

<input type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 
<input type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 
<input type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 

**5. O que você gostaria que tivesse na comunidade em relação a espaços de brincar?**

ESCREVA OU DESENHE AQUI





## **APÊNDICE D - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)**

Nós, Douglas Carvalho Rocha, mestrando do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da UFMG e Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Simone Rechia, Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da Universidade Federal De Minas Gerais, estamos convidando você para participar de um estudo intitulado **“SENTIDOS E SIGNIFICADOS DO LAZER PARA AS CRIANÇAS RIBEIRINHAS DA AMAZÔNIA: O CASO DA ILHA DO COMBU”**.

A pesquisa é socialmente e academicamente relevante, por destacar as experiências de lazer das comunidades ribeirinhas, focando em seus significados e significações de cultura, raramente foco de investigações, para que assim possa se ter registro, tecer reflexões para possíveis ações e planejamento de políticas públicas que leve em consideração o saber e o fazer nas experiências lúdicas das crianças ribeirinhas da Amazônia.

Para tanto, seguimos explicando abaixo algumas questões importantes que envolvem esta pesquisa:

O objetivo desta pesquisa é identificar as relações, os sentidos e significados nas experiências de lazer no contexto dos jogos, brinquedos e brincadeiras das crianças na faixa etária de 8 (oito) a 12 (doze) anos que frequentam a unidade pedagógica Sebastião dos Santos Quaresma na Ilha do Combu. Para isso, elencamos os seguintes objetivos específicos: a) analisar o cotidiano das vivências de lazer das crianças dentro e fora do espaço escolar; b) descrever os jogos, brinquedos e brincadeiras vivenciadas pelas crianças da Ilha do Combu; c) Refletir, a partir das práticas de lazer vivenciadas, quais os sentidos e significados do lazer, da ludicidade em diálogo com a influência da cultura ribeirinha.

Caso aceite colaborar com esta pesquisa, será necessário você responder a um exercício em formato de cartilha com questões a serem respondidas, as perguntas contidas no exercício estão relacionadas as suas atividades e experiências de divertimento, lazer, jogos, brinquedos e brincadeiras, não serão julgadas respostas certas ou erradas, o mais importante é que você responda baseado em seus gostos e vivências, no que você mais gosta.

A atividade será entregue em sua residência com todos os cuidados necessários para evitar a propagação do Corona vírus, o material estará em uma embalagem esterilizada e o pesquisador seguirá todas as normas de segurança. As



respostas serão utilizadas estritamente para análise dos dados e em nenhuma hipótese serão utilizadas com identificação.

## **RISCOS E BENEFÍCIOS DA PESQUISA**

Alguns riscos possíveis neste estudo podem estar relacionados à pandemia da corona vírus, porém serão adotados todos os protocolos de segurança recomendados pela OMS (organização mundial da saúde) procurando amenizar a menor possibilidade possível a transmissão da doença. Para além, há de se considerar a questão da subjetividade humana e o papel do pesquisador na interpretação desses dados que serão os desenhos e as respostas obtidas através da cartilha, considerado como forma de expressão da realidade, mas também da imaginação, logo o risco de interpretação errada pode ocorrer.

Outro possível risco, no processo de coleta de informações (entrega da cartilha como dever-de-casa), algum participante ou familiar pode se sentir vulnerável (emotivo, envergonhado, constrangido etc.). Usaremos como forma de amenizar danos a estratégia de não o obrigar a participação, sendo esta voluntária, podendo recusar o recebimento da cartilha. Outra forma de amenizar danos, é o sigilo (não identificação dos participantes na interpretação dos dados da pesquisa).

Os benefícios esperados com essa pesquisa se caracterizam pelo impacto social, pois ao se buscar investigar as formas de divertimento das crianças da comunidade e entendê-las, na sua intencionalidade de construção da identidade e cultura, se possa se ter parâmetros, registros e tecer reflexões a respeito, para o planejamento de políticas públicas de acesso ao lazer, respeitando e valorizando a cultura dessas comunidades na Amazônia.

Os pesquisadores Douglas Carvalho Rocha e Simone Rechia responsáveis por este estudo poderão para esclarecer eventuais dúvidas que você possa ter e fornecer-lhe as informações que queira, antes, durante ou depois de encerrado o estudo, você pode localizá-los através dos seguintes endereços:

Douglas Carvalho Rocha

Rua da Castanheira, 1680, Bairro Curuçambá, Ananindeua, Pará.

CEP: 67.146-143.

E-mail: douglas.roccha@gmail.com

Simone Rechia

Universidade Federal do Paraná Setor de Ciências Biológicas  
Departamento de Educação Física. Centro Politécnico Jardim das Américas  
Curitiba – PR - CEP: 81530-900

Email: simone@ufpr.br

A sua participação neste estudo é voluntária, você pode recusar participar ou se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinado.

As informações relacionadas ao estudo poderão só ser conhecidas por pessoas autorizadas, como a Prof.<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Simone Rechia, orientadora deste estudo. No entanto, se qualquer informação for divulgada em relatório ou publicação, isto será feito sob forma codificada, para que a sua identidade seja preservada e mantida sua confidencialidade.

O material obtido – caderno de questões, desenhos, observações transcritas em diário de campo – será utilizado unicamente para essa pesquisa e será descartado ao término do estudo, dentro de 2 anos.

As despesas necessárias para a realização da pesquisa não são de sua responsabilidade e você não receberá qualquer valor em dinheiro pela sua participação. Quando os resultados forem publicados, não aparecerá seu nome, e sim um código.

Se você tiver dúvidas sobre seus direitos como participante de pesquisa, você pode contatar também o COEP-UFMG - Comissão de Ética em Pesquisa da UFMG, Av. Antônio Carlos, 6627. Unidade Administrativa II - 2º andar - Sala 2005. Campus Pampulha. Belo Horizonte, MG – Brasil. CEP: 31270-901. E-mail: coep@prpq.ufmg.br. Tel: 3409-4592. A comissão de Ética em Pesquisa da Universidade Federal Minas Gerais é um órgão colegiado multi e transdisciplinar, independente, que existe nas instituições que realizam pesquisa envolvendo seres humanos no Brasil e foi criado com o objetivo de proteger os participantes de pesquisa, em sua integridade e dignidade, e assegurar que as pesquisas sejam desenvolvidas dentro de padrões éticos (Resolução nº 466/12 Conselho Nacional de Saúde).

Eu, \_\_\_\_\_

li esse Termo de Consentimento e compreendi a natureza e objetivo do estudo do qual concordei em participar. A explicação que recebi menciona os riscos e benefícios. Eu entendi que sou livre, foi me assegurado o direito a recusar a tarefa impressa no formato de exercícios referente ao estudo, recusar participação na pesquisa ou interromper minha participação a qualquer momento sem justificar minha decisão e sem qualquer prejuízo para mim.

Diante do exposto, concordo voluntariamente em participar deste estudo, assinando este documento em duas vias.

Este instrumento será assinado em duas vias, uma para o participante da pesquisa e outra para o pesquisador, contendo a assinatura das duas partes e datado no momento da assinatura. **A entrega da cartilha contendo a tarefa e a aplicação deste instrumento será feita pelos pesquisadores responsáveis por este estudo ou por algum Professor (a) regente da disciplina Educação Física que atua na Unidade Pedagógica Sebastião dos Santos Quaresma.**

Belém, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021

---

Assinatura do Pesquisador Responsável ou quem aplicou o TALE/TCLE

---

Assinatura do Participante de Pesquisa ou Responsável Legal

## **APÊNDICE E - TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Título do Projeto: **“SENTIDOS E SIGNIFICADOS DO LAZER PARA AS CRIANÇAS RIBEIRINHAS DA AMAZÔNIA: O CASO DA ILHA DO COMBU”**.

Pesquisadores Responsáveis: Mestrando Douglas Carvalho Rocha Prof.<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Simone Rechia

Local da Pesquisa: Unidade Pedagógica Sebastião dos Santos Quaresma, localizada na Ilha do Combu no município de Belém, estado do Pará.

O que significa assentimento?

Assentimento significa que você, menor de idade, concorda em fazer parte de uma pesquisa. Você terá seus direitos respeitados e receberá todas as informações sobre o estudo, por mais simples que possam parecer.

Pode ser que este documento denominado **TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO** contenha palavras que você não entenda. Por favor, peça ao responsável pela pesquisa ou à equipe do estudo para explicar qualquer palavra ou informação que você não entenda claramente.

Informação ao participante

Você está sendo convidado (a) a participar de uma pesquisa, com o objetivo de identificar as relações, os sentidos e significados nas experiências de lazer no contexto dos jogos, brinquedos e brincadeiras das crianças na faixa etária de 8 (oito) a 12 (doze) anos que frequentam a Unidade Pedagógica Sebastião dos Santos Quaresma na Ilha do Combu.

Caso aceite colaborar com esta pesquisa, será necessário você responder a um exercício em formato de cartilha com questões a serem respondidas, as perguntas contidas no exercício estão relacionadas as suas atividades e experiências de divertimento, lazer, jogos, brinquedos e brincadeiras, não serão julgadas respostas certas ou erradas, o mais importante é que você responda baseado em seus gostos e vivências, no que você mais gosta.

A atividade será entregue em sua residência com todos os cuidados necessários para evitar a propagação do Coronavírus, o material estará em uma embalagem esterilizada e o pesquisador seguirá todas as normas de segurança. As respostas serão utilizadas estritamente para análise dos dados e em nenhuma hipótese serão utilizadas com identificação.

## RISCOS E BENEFÍCIOS DA PESQUISA

Alguns riscos possíveis neste estudo podem estar relacionados à pandemia da corona vírus, porém serão adotados todos os protocolos de segurança recomendados pela OMS (organização mundial da saúde) procurando amenizar a menor possibilidade possível a transmissão da doença. Para além, há de se considerar a questão da subjetividade humana e o papel do pesquisador na interpretação desses dados que serão os desenhos e as respostas obtidas através da cartilha, considerado como forma de expressão da realidade, mas também da imaginação, logo o risco de interpretação errada pode ocorrer.

Outro possível risco, no processo de coleta de informações (entrega da cartilha como dever-de-casa), algum participante ou familiar pode se sentir vulnerável (emotivo, envergonhado, constrangido etc.). Usaremos como forma de amenizar danos a estratégia de não o obrigar a participação, sendo esta voluntária, podendo recusar o recebimento da cartilha. Outra forma de amenizar danos, é o sigilo (não identificação dos participantes na interpretação dos dados da pesquisa).

Os benefícios esperados com essa pesquisa se caracterizam pelo impacto social, pois ao se buscar investigar as formas de divertimento das crianças da comunidade e entendê-las, na sua intencionalidade de construção da identidade e cultura, se possa se ter parâmetros, registros e tecer reflexões a respeito, para o planejamento de políticas públicas de acesso ao lazer, respeitando e valorizando a cultura dessas comunidades na Amazônia.

Se você ou os responsáveis por você tiverem dúvidas com relação ao estudo ou aos riscos relacionados a ele ou desistir da pesquisa a qualquer momento, você pode contatar os pesquisadores:

Douglas Carvalho Rocha

Rua da Castanheira, 1680, bairro Curuçambá, Ananindeua, Pará.

CEP: 67.146-143

E-mail [douglas.roccha@gmail.com](mailto:douglas.roccha@gmail.com)

Simone Rechia

Universidade Federal do Paraná Setor de Ciências Biológicas

Departamento de Educação Física. Centro Politécnico Jardim das Américas  
Curitiba – PR - CEP: 81530-900

Email: simone@ufpr.br

Se, ainda assim, você tiver dúvidas sobre seus direitos como participante de pesquisa, você pode contatar também o COEP-UFMG - Comissão de Ética em Pesquisa da UFMG, Av. Antônio Carlos, 6627. Unidade Administrativa II - 2º andar - Sala 2005. Campus Pampulha. Belo Horizonte, MG – Brasil. CEP: 31270- 901. E-mail: coep@prpq.ufmg.br. Tel: 3409-4592.

Entendo que eu sou livre para aceitar ou recusar participar e que posso interromper a minha participação a qualquer momento sem dar uma razão. Eu concordo que os dados coletados para o estudo sejam usados para o propósito acima descrito. **A entrega da cartilha contendo a tarefa e a aplicação deste instrumento será feito pelos pesquisadores responsáveis por este estudo ou por algum Professor (a) regente da disciplina Educação Física que atua na Unidade Pedagógica Sebastião dos Santos Quaresma.**

Eu entendo a informação apresentada neste TERMO DE ASSENTIMENTO. Eu tive a oportunidade para fazer perguntas e todas as minhas perguntas foram respondidas.

Eu receberei uma cópia assinada e datada deste documento.

Belém, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021

---

Assinatura do Pesquisador Responsável ou quem aplicou o TALE/TCLE

---

Assinatura do Participante de Pesquisa ou Responsável Legal