

Brincadeiras na Ilha do Combu em Belém do Pará: o que brincam os/as estudantes ribeirinhos/as?

Douglas Carvalho Rocha¹

Eduardo Klein Carmona²

Resumo:

A Ilha do Combu é um território amazônico, próximo à cidade de Belém do Pará, onde vivem comunidades ribeirinhas, que têm o rio e a floresta como quintal de casa. Este estudo buscou investigar o cotidiano das crianças que frequentam a única escola municipal da Ilha do Combu, a Unidade Pedagógica Sebastião dos Santos Quaresma, analisando os brinquedos e brincadeiras próprios da cultura ribeirinha que constituem a cultura lúdica local. Para tanto, os participantes tiveram que preencher uma cartilha composta por cinco questões, nas quais tinham de representar, de forma escrita ou através de desenho, elementos acerca de jogos, brinquedos, brincadeiras e espaços que possuem ou não para brincar. Por meio da escrita e dos desenhos, nota-se a predominância das brincadeiras tradicionais entre as crianças da ilha. Além disso, percebe-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, às 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.

Palavras-chave:

Jogos. Brinquedos. Ilha do Combu. Crianças.

Playing on Combu Island in Belém do Pará: what do riverine students play?

Abstract:

Ilha do Combu is an Amazonian territory close to the city of Belém do Pará, home to riverside communities who use the river and the forest as their backyard. This study sought to investigate the daily lives of the children who attend Ilha do Combu's only municipal school, the Sebastião dos Santos Quaresma Pedagogical Unit, analysing the toys and games typical of the riverside culture that make up the local play culture. To do this, the participants had to fill in a booklet made up of five questions in which they had to represent in writing or by drawing elements about games, toys, games and spaces they have or don't have for playing. Through the writing and drawings, the

¹Doutorando em Estudos do Lazer pela UFMG, bolsista Capes, professor do Município de Ribeirão das Neves. E-mail: douglas.roccha@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5994-5920>

²Doutorando em Estudos do Lazer pela UFMG, bolsista Capes, professor do Instituto Federal de Brasília. E-mail: eduardo.carmona@ifb.edu.br ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-8993-5480>

predominance of traditional games among the island's children can be seen. In addition, we can see that when using toys, the children use tactics and loopholes, even if unintentionally, because their leisure practices are connected to nature, bathing in the river, contemplation, games involving the forest and, at the same time, school culture, family culture, traditional practices passed down from father to son and experienced in their relationship with the place.

Keywords: Games. Toys. Combu Island. Children.

Jugar en la isla Combu de Belém do Pará: ¿A qué juegan los alumnos ribereños?

Resumen:

Ilha do Combu es un territorio amazónico próximo a la ciudad de Belém do Pará, donde viven comunidades ribereñas que utilizan el río y la selva como patio trasero. Este estudio pretendía investigar la vida cotidiana de los niños que asisten a la única escuela municipal de Ilha do Combu, la Unidad Pedagógica Sebastião dos Santos Quaresma, analizando los juguetes y juegos típicos de la cultura ribereña que componen la cultura lúdica local. Para ello, los participantes tuvieron que rellenar un cuadernillo compuesto por cinco preguntas en las que debían representar por escrito o mediante dibujos elementos sobre juegos, juguetes, juegos y espacios que tienen o no para jugar. A través de la escritura y los dibujos se puede observar el predominio de los juegos tradicionales entre los niños de la isla. Además, se observa que, en el uso de los juguetes, los niños utilizan tácticas y lagunas, aunque sea involuntariamente, porque sus prácticas de ocio están relacionadas con la naturaleza, el baño en el río, la contemplación, los juegos relacionados con el bosque y, al mismo tiempo, con la cultura escolar, la cultura familiar, las prácticas tradicionales transmitidas de padres a hijos y vividas en su relación con el lugar.

Palabras clave: Juegos. Juguetes. Isla Combu. Niños.

1 Introdução

Nas comunidades ribeirinhas da Amazônia são muito comuns histórias que explicam a origem dos rios. É recorrente ouvir que uma grande cobra teria criado todos os rios da região ao deslizar sobre a terra. Assim, os rios, que serpenteiam pela floresta seriam o rastro deixado por essa cobra. Uma dessas histórias, presente na tradição dos Mawés, uma tribo indígena do Pará e Amazonas, fala sobre a grande serpente Mói wató Măgkarú-sése, mãe de todas as cobras-grandes. Ela teria sacrificado seu corpo para se transformar no planeta em que vivemos. Das partes de seu corpo, surgiram as florestas, os rios e muitos dos seres que conhecemos. Essas tradições e mitos populares se justificam pela geografia da Amazônia, onde os rios formam verdadeiros labirintos, cortando a floresta como se fossem ruas ou estradas, caso da Ilha do Combu.

A maioria dos estudos relacionados à Ilha do Combu, por exemplo, se concentra na área da História, como a dissertação de mestrado "História, Memória e Natureza" (DERGAN, 2006). No campo do turismo, destaca-se o estudo intitulado "A produção do espaço pelo e para o turismo na Área de Proteção Ambiental da Ilha do Combu (Belém-Pará)" (RODRIGUES, 2018). Na perspectiva do lazer e ludicidade, o estudo mais próximo é "O Contexto das Brincadeiras das Crianças Ribeirinhas da Ilha do Combu" (TEIXEIRA; ALVES, 2000).

A Ilha do Combu é entrecortada por "furos", que são estreitos canais de água que dão acesso ao interior da ilha (ROCHA; MATOS, 2015, p. 4). A Área de Proteção Ambiental (APA) do Combu é composta por diversas comunidades, que recebem o nome dos igarapés ou furos em que estão situadas, como a Comunidade Igarapé Combu, Comunidade Igarapé Periquitaquara, Comunidade São Benedito e Comunidade Beira-Rio (no Furo da Paciência). Esta pesquisa foi realizada especificamente no Furo do Igarapé Combu, onde estão localizados o único posto de saúde e a escola da ilha, a Unidade Pedagógica Sebastião dos Santos Quaresma. Mantida pela Prefeitura de Belém, por meio da Secretaria Municipal de Educação (SEMEC), essa escola atende alunos ribeirinhos do Ensino Infantil até o 5º ano do Ensino Fundamental, nos turnos da manhã e tarde.

Muitas vezes, a escola reflete a comunidade em que está inserida, e o inverso também acontece. A escola da Ilha do Combu é um espaço significativo na vida das crianças, onde passam boa parte de seu tempo. Além de ser um lugar de aprendizado, é também um espaço de produção e reprodução cultural. Os costumes da comunidade, em todas as esferas, aparecem nos momentos de brincadeiras. As crianças trazem seus interesses individuais e coletivos, criando e ressignificando essas experiências em conjunto.

Este estudo buscou investigar o cotidiano das crianças que frequentam a única escola municipal da ilha, a Unidade Pedagógica Sebastião dos Santos Quaresma, analisando os brinquedos e brincadeiras próprios da cultura ribeirinha que constituem a cultura lúdica local. Pretendemos entender como essas atividades de lazer refletem na vida das crianças fora da escola, considerando que todas as suas ações lúdicas são permeadas por elementos culturais da região.

Segundo Batista (2011), para compreendermos a cultura cabocla amazônica na Ilha do Combu, devemos considerá-la como um lugar onde índios e escravos se refugiavam das perseguições europeias, o que contribuiu para a miscigenação. Assim, surgiu o caboclo amazônico, identificado como aquele que vive em contato direto com os rios e a floresta, também chamado de ribeirinho (BATISTA, 2011, p. 3). Nesse contexto, os moradores da Ilha do Combu têm uma relação profunda com o lugar, com características próprias e um modo de vida diferenciado daqueles que vivem em Belém ou em outras regiões (ROCHA; MATOS, 2015).

Diante disso, surgem algumas questões: Quais são as formas de lazer das crianças moradoras da Ilha do Combu? Quais são os jogos, brinquedos e brincadeiras praticados por elas? Onde elas brincam? E quais espaços gostariam de ter na comunidade?

Assim sendo, o objetivo deste estudo foi investigar as experiências de lazer das crianças ribeirinhas da Ilha do Combu, em Belém/PA, com foco nos jogos, brinquedos e brincadeiras que fazem parte de seu cotidiano. Buscamos compreender como essas atividades lúdicas se inserem na cultura local, analisando seus impactos dentro e fora da escola, além de identificar as influências culturais presentes nessas brincadeiras.

A relevância desta pesquisa reside em aprofundar o conhecimento sobre a cultura lúdica das crianças em comunidades ribeirinhas, um tema ainda pouco explorado na academia. A Ilha do Combu, com suas particularidades geográficas e culturais, oferece um cenário rico para a análise dessas práticas de lazer e diversão, que refletem a interação entre as crianças, os rios e a floresta. Compreender essas vivências ajuda a valorizar a cultura local e pode subsidiar políticas públicas voltadas para a educação e o lazer em comunidades ribeirinhas, considerando as necessidades e os desejos das crianças que ali vivem.

2 Jogos, brinquedos e brincadeiras

As relações sociais são essenciais para o desenvolvimento psicossocial das pessoas, ajudando a construir noções de espaço, identidade, afeto e valores. Essas interações permitem que os indivíduos interpretem e ressignifiquem o mundo em que vivem. Um jeito de desenvolver essas habilidades é através das brincadeiras (REIS *et al.*, 2012). Nos jogos, praticamos o diálogo, o planejamento e a observação do outro, além de aprender e interagir com as regras e com a cultura. As brincadeiras refletem a cultura infantil, em que as crianças aprendem e demonstram valores e crenças.

Devido às variações culturais, as brincadeiras mudam conforme a localidade (CARVALHO, 2008). As atividades lúdicas são influenciadas pelo meio social, adaptando-se às diferentes relações sociais, econômicas, culturais, políticas e, quiçá, religiosas. Zimmermann (2014) afirma que os jogos ajudam as pessoas a exercitar funções importantes para a convivência e a autonomia, e cada jogo treina diversas habilidades, simulando, por vezes, a realidade. Durante as brincadeiras, as crianças expressam e vivenciam suas realidades, usando a imaginação e os recursos disponíveis, como espaços e experiências lúdicas (CARVALHO, 2008).

Esse processo pode ser visto como uma representação da realidade e as reações das crianças nas brincadeiras mostram como elas se conectam ao mundo ao seu redor (CARVALHO, 2008). O comportamento da criança durante os jogos pode refletir atitudes parecidas no seu dia a dia, em casa ou no grupo social. Segundo Caillois (2017), as ações tomadas na brincadeira, como seguir regras, lidar com erros, ganhar ou perder, são reflexos de comportamentos cotidianos, que podem ser adaptados e passados para as próximas gerações.

A brincadeira é naturalmente reinventada (REIS *et al.*, 2012). Um ambiente rico em experiências oferece mais variedade de atividades, e, à medida que as brincadeiras passam de geração em geração, novas adaptações surgem com a participação de diferentes culturas. A interação com pessoas de outros contextos pode influenciar e até criar novas brincadeiras, mostrando como cada povo contribui para a evolução das atividades lúdicas.

Conforme a experiência de cada um no jogo, as regras são assimiladas com mais facilidade, e a adaptação acontece naturalmente (FREIRE; LISBOA, 2005). Os jogos, caracterizados como atividades livres e prazerosas (CAILLOIS, 2017), são escolhidos de acordo com o interesse do indivíduo, sem objetivos materiais. As regras do jogo acabam substituindo, temporariamente, as normas sociais.

Contudo, o estilo e as regras dos jogos são influenciados pela cultura (REIS *et al.*, 2012). Para Carvalho (2008), a criança põe em prática sua visão de mundo durante a brincadeira, simulando uma realidade imaginária. Embora os jogos possam ser adaptados, ainda preservam as características de seu grupo original. A repetição dos jogos proporciona experiências semelhantes em momentos diferentes.

A surpresa durante o brincar, segundo Zimmerman (2014), estimula a capacidade de enfrentar novos desafios com autonomia. As regras dos jogos ajudam a criar planos e orientar comportamentos, o que incentiva a autonomia das crianças e a capacidade de reagir e interagir. Carvalho (2008) ressalta a importância da interação dos adultos nas brincadeiras, trazendo suas próprias experiências, mas sem impor regras. Essa liberdade contribui para o desenvolvimento da criatividade e fortalece a relação entre adultos e crianças.

O brincar está intimamente ligado à infância e é essencial para o desenvolvimento de habilidades sociais, imaginação e descobertas (BÖHM, 2015). A qualidade dessas

experiências lúdicas tem impacto ao longo da vida, ajudando as crianças a tomar decisões e a se desenvolver. Por isso, oferecer ambientes adequados, brinquedos e jogos é crucial para a formação das crianças. A educação tem usado as brincadeiras como uma ferramenta de ensino-aprendizagem, buscando alcançar objetivos complexos de forma simples.

Os jogos pedagógicos devem ser capazes de estimular a criatividade, autoestima e autoconfiança dos alunos, ao mesmo tempo em que valorizam suas habilidades únicas. Eles também podem aproximar as crianças da natureza, utilizando o espaço e os recursos naturais de forma lúdica (CARVALHO, 2008). O uso do lúdico no ensino exige técnicas específicas que vão além das conexões sociais. A escola busca formar cidadãos completos, incentivando o desenvolvimento de habilidades essenciais para o mundo moderno. Brincar na escola é uma forma de compensar a falta de interação entre adultos e crianças nos dias de hoje.

A tecnologia tem transformado a sociedade e as brincadeiras. Muitas crianças agora vivem em espaços limitados para brincar, o que prejudica essa prática. A escola, portanto, utiliza recursos tecnológicos aliados ao lúdico para manter as tradições e estimular a criatividade, sem deixar de lado os jogos tradicionais. A visão sobre os jogos na educação mudou ao longo do tempo. Na Idade Média, os jogos eram vistos como desordem e pecado, mas, no Renascimento, foram reconhecidos como uma diversão válida (BÖHM, 2015). Com o tempo, os benefícios das brincadeiras foram sendo reconhecidos, e hoje entendemos que elas são essenciais para o bem-estar humano.

No século XIX, surgiram pesquisas que mostraram os benefícios do lúdico para o desenvolvimento humano, o que levou ao aumento da produção de brinquedos (BÖHM, 2015). Hoje, os brinquedos variam entre artesanais, industriais e pedagógicos, com cada tipo servindo a um propósito específico. Brincar é uma atividade natural do ser humano, e os brinquedos servem como ferramentas que ajudam a aproximar o real do imaginário. Segundo Böhm (2015), os jogos nas escolas ajudam a estimular o aprendizado e o desenvolvimento das crianças, preparando-as para os desafios da vida moderna.

3 Metodologia

As pesquisas basicamente nascem de curiosidade, de inquietações, do próprio ato de pensar e imaginar dos pesquisadores e pesquisadoras e suas relações com o mundo. A investigação da cultura lúdica local dos moradores da Ilha do Combu no tempo destinado ao tempo do lazer poderia ser feita com base em marcadores sociais da diferença, no entanto, escolhemos por trabalhar com as crianças da comunidade ao considerarmos elas como “atores sociais, [...] 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 2014. Os relatos que compõem a obra de Certeau discutem práticas comuns no cotidiano das sociedades.

A escolha do público-alvo justifica-se porque percebemos que as “maneiras de fazer” das crianças podem estar atreladas a uma maior liberdade que nos adultos, visto que essa fase da vida está mais atrelada a imaginação, a brincadeira, ao brinquedo e, conseqüentemente, ao ato de criar e recriar. Produzindo, assim, cultura e fugindo de

condições pré-estabelecidas ou impostas, dando as ações do brincar “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, 2014, p. 99).

A população inicialmente escolhida para participar da pesquisa foram os alunos matriculados na Unidade Pedagógica Sebastião dos Santos Quaresma da Ilha do Combu, visto que esta 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.

O estudo estava previsto para o ano de 2021 e seria realizado de forma presencial através de observações do cotidiano dessas crianças na escola nos momentos de intervalo/recreio. Por conta da pandemia mundial da COVID-19 e da necessidade de isolamento social pelo risco de contaminação, seguindo as orientações da Organização Mundial da Saúde (OMS) à SEMEC do município de Belém do Pará fechou as escolas, suspendendo as aulas e a pesquisa não pode ser feita como havia sido prevista.

Entre 2020 e 2021, a escola atendia cerca de 80 (oitenta) estudantes, devido ao fechamento durante a pandemia, a forma de continuidade ao ensino após as recomendações dos órgãos de educação e saúde foi o ensino remoto emergencial. Esta modalidade de ensino foi deficiente para os estudantes da Unidade Pedagógica Sebastião dos Santos Quaresma da Ilha do Combu, uma vez que os sinais de internet e telefonia na ilha são precários e em determinados locais nem existem, logo a maioria das pessoas do local não tem acesso às tecnologias. Diante desse cenário e como alternativa para continuidade dos estudos, os professores tiveram que planejar as atividades e formular tarefas que eram impressas e levadas de barco nas casas dos estudantes, depois de um período eram recolhidos.

Assim, dentro dessa realidade, 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, na qual constaram tarefas com perguntas em forma de exercício relativas ao cotidiano dos jogos, brinquedos e brincadeiras das crianças da comunidade. Devido à nova realidade vivida, e sem a possibilidade de outros métodos de coleta de dados, usamos a “tática” (CERTEAU, 2014) 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 dos estudantes em responder, com cinco questões diretas para que não ficasse cansativo. A primeira página da cartilha foi destinada para conhecermos os brinquedos das crianças, que se consistiu numa pergunta orientadora sobre o brinquedo, na qual as crianças tinham que desenhar seu brinquedo preferido.

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, a colaboração das mãos dos olhos, de instrumentos, de técnicas e de materiais (PORCHER, 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).

A atividade 2 sugeriu que as crianças marcassem e/ou escrevessem sobre os lugares que elas tinham preferência para brincar. As crianças tinham como opção a escola ou a casa, bem como podiam escrever o nome de outro lugar. A questão 3 foi elaborada com o objetivo de identificar as brincadeiras e jogos que as crianças conheciam. Já a atividade 4 buscou identificar objetos, equipamentos e brinquedos usados pelas crianças para brincar e pedia que elas escrevessem qual o melhor lugar para suas práticas. 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.

Foram convidados a participar da pesquisa 15 crianças, escolhidas de forma aleatória, 9 (nove) meninos e 6 (seis) meninas, de diferentes localidades da Ilha. O envio da cartilha seguiu o mesmo caminho usado para as demais atividades escolares, com a impressão do material e envio na casa dos estudantes. 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.

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

Fonte: Elaborado pelos autores.

As crianças participantes possuíam idades entre 8 (oito) e 12 (doze) anos e residiam no Igarapé Combu, Igarapé Periquitaquara, Furo da Paciência e Furo do São Benedito. Para sistematizarmos as informações do quadro acima referentes à localidade, elaboramos um mapa onde podemos visualizar os pontos principais da Ilha e os Furos e Igarapés que as crianças residem.

Figura 1 – Pontos principais da Ilha do Combu e local onde cada criança reside.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Antes do envio da entrega da tarefa em forma de cartilha foi explicado aos pais ou responsáveis e às crianças a finalidade da pesquisa e solicitada autorização seguindo os aspectos éticos de estudos dessa natureza. Cabe destacar que, antes do envio dos materiais, por meio de ofício encaminhado à SEMEC do município de Belém, que é responsável pela gestão da escola da Ilha, obtivemos autorização para realização das atividades de pesquisa. Vale pontuar, ainda, que esta pesquisa teve aprovação pelo COEP – Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Minas Gerais sob o número de protocolo CAAE 39976820.0.0000.5149.

3 Resultados e Discussão

Para a discussão deste tópico, assim como Certeau (2014), 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, às maneiras de fazer de que aqui se trata (CERTEAU, 2014, p. 35).

Com base nos estudos de Certeau (2014) 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 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, 2014, p. 31).

Buscamos aqui compreender a produção da cultura das crianças moradoras da Ilha do Combu em suas experiências de lazer como dimensão da cultura (GOMES, 2014) refletida em 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 reflexão, também utilizamos caminhos de análise que foram percorridos para compreender e sistematizar todos os brinquedos, brincadeiras e “espaços praticados” apontados pelos sujeitos da pesquisa. Inicialmente, foi necessário identificar os brinquedos preferidos das crianças que animam os cenários das águas ou, nas palavras de Certeau (2014), “praticam os lugares”, criando os espaços da Ilha do Combu. O quadro a seguir apresenta um resumo das respostas das crianças participantes.

Quadro 2 – Resumo das respostas da Cartilha.

Participante	Atividade 1 - Brinquedo preferido	Atividade 2 - Lugar que mais gosta de brincar	Atividade 3 - Brincadeiras que conhecem	Atividade 4 - Brincadeiras que brincam	Atividade 4 - Espaços que brincam	Atividade 5 - Espaços que gostaria tivesse na comunidade
01	Carrinho	Casa	Tacobol, Pira-pegas, Pira-cola	Futebol	---	Gira-gira
02	Carrinho	Em frente de casa	Futebol, Taco, Queimada	Futebol	No campo perto de casa	Um parque
03	Bola	Casa e escola	Jogar bola, Pega-pegas, Popey, Adoleta e	Rio	No rio	Biblioteca

			outros			
04	Bola	No rio em frente de casa	Futebol	Rio e futebol	No quintal de casa	Um campo de futebol
05	Bola	Casa	Bola, Queimada, Taco	Rio	No rio perto de casa	Praça ou parque
06	Bola	Casa e escola	Futebol	Futebol e rio	Em frente de casa	----
07	Boneca e ursinho de pelúcia	Rio	Bola, Pega-pegas, Boneca.	Rio, Pular corda, na rede ao ar livre	----	Praça
08	Bola	Rio	Amarelinha	Futebol	No campinho perto de casa	Uma pracinha
09	Boneco	Casa	Pega-pegas, Esconde-esconde, Queimada, Futebol, Taco, Pira ajuda	Futebol	Na rua	Praça
10	Capitão américa	Rio	Bola	Rio, futebol e na rede ao ar livre	Na beira do rio	Praça
11	Carrinho	Casa	Futebol	Rio, futebol amarelinha	Na terra	Parquinho
12	Boneca	Casa	Pega-pegas	Rio, Pular corda, amarelinha	No chão	Parquinho
13	Boneca	Casa	Amarelinha	Rio, Amarelinha	No rio	Quadra de futebol
14	Carinho	Escola	Peteca Pega-pegas	Rio, futebol, No galho das árvores e amarelinha	Embaixo das árvores	Parque
15	Ursinho de pelúcia	Casa	Casinha	----	Na grama	Parque de diversão

Fonte: Elaborado pelos autores.

Dentre as brincadeiras identificadas pelas crianças estão: futebol e jogar bola, tacobol, pira-pegas, pira-cola, queimada, adoleta, brincar de bola, brincar de boneca, casinha, peteca, pira-ajuda, esconde-esconde, amarelinha e *popey*. Analisando o quadro acima podemos perceber que o brinquedo mais mencionado foi a bola, o qual que serve de suporte para diversas brincadeiras como futebol, queimada e taco, por exemplo. 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 ao boneco, foi o brinquedo desenhado por uma menina e escrito por apenas 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 ao mesmo tempo que indica uma resistência por parte das meninas mostra que brinquedos são brinquedos e não possuem gênero. Ou seja, nós socialmente damos sentido de forma simbólica e atribuímos características (é de menino ou é de menina) a partir de estereótipos com base no binarismo homem e mulher construído historicamente.

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 à 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, 2010, 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, 2010, p. 97).

A partir dos dados obtidos nas atividades, convém ressaltar que os brinquedos das crianças da Ilha do Combu não se diferem dos brinquedos das crianças da cidade que sofrem diretamente a influência do capitalismo e da globalização que avançou e provocou alterações até no campo da infância. Os brinquedos de “miriti”, por exemplo, fabricados artesanalmente com o fruto do miritizeiro (árvore nativa amazônica), considerados uma representação cultural das comunidades ribeirinhas, não apareceram nos desenhos, assim como os barcos, os remos, as canoas, as redes de pesca e outras coisas que fazem parte do universo das ilhas, mas o rio é muito presente nos relatos como um espaço de banho e de lazer. Percebe-se que as crianças da Ilha do Combu terminam tendo uma acesso à brincadeiras “reais” e tradicionais, ou seja, vivenciam brincadeiras e jogos de carácter prático com a manipulação

de objetos e exploração de ambientes de forma física. Isso, em certa medida, difere do estudo de Tocantins e Wiggers (2023, p. 13), no qual concluem que, para o grupo estudado, o “brincar disputa tempo e espaço com as mídias e tecnologias digitais na vida cotidiana das crianças e dos adolescentes”.

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 inseridas pela televisão ou nas idas à cidade. Cabe pontuar que os brinquedos são condicionados pela cultura econômica e também pelas culturas técnicas da coletividade (BENJAMIN, 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 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 se revela no próprio tecido do brincar, que passa a compor-se de minúsculas cenas (MEIRA, 2003, p. 76).

Mesmo que as crianças sejam parte de uma cultura ribeirinha, envoltas por todo um imaginário amazônico, as práticas do brincar recebem também a influência da cultura hegemônica percebida nos desenhos que representaram as brincadeiras que fazem nos momentos de lazer.

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 o universo das águas em que estão inseridos. Os resultados da pesquisa revelaram diversas formas de divertimentos através de diversos jogos, brinquedos e brincadeiras.

Por meio da escrita e dos desenhos, nota-se 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 a indústria cultural.

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

Percebemos como fundamental o investimento em políticas públicas que potencializem experiências de lazer e que garantam 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.

Referências

ALMEIDA, Rosângela Doin. **Do desenho ao mapa: iniciação cartográfica na escola**. 2. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2003.

BATISTA, Sônia Socorro Miranda. Cultura Ribeirinha: A Vida Cotidiana na Ilha do Combu/Pará. *In: V Jornada Internacional de Políticas Públicas*, 2011, São Luís. **Anais [...]**. V Jornada Internacional de Políticas Públicas. São Luís: UFMA, 2011.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação**. São Paulo: Editora 34, 2002.

BÖHM, Ottopaulo. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira na Educação**. Editora Universidade Comunitária da Região de Chapecó - Unochapecó. Chapecó, Santa Catarina: 2015.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2010.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. São Paulo: Editora Vozes, 2017.

CARVALHO, Levindo Diniz. Infância, brincadeira e cultura. *In: 31ª Reunião Anual da ANPED*, 2008, Caxambu. **Anais [...]**. 31ª Reunião Anual da ANPED. Rio de Janeiro: ANPED, 2008.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: 1 Artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 2014.

DERGAN, João Marcelo Barbosa. **História, memória e natureza: as comunidades da Ilha do Combu- Belém-PA**. 2006. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal do Pará, Belém, 2006.

FIORIO, Angela Francisca Caliman; LYRIO, Kelen Antunes; FERRAÇO, Carlos Eduardo. Pesquisar com os cotidianos: os múltiplos contextos vividos pelos/as alunos/as. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 37, n. 2, p. 569-587, 2012.

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: Cênore Editorial, 2020, p. 79-95.

FREIRE, João Batista; LISBOA, Adonis Marcos. A inteligência em jogo no contexto da Educação Física escolar. **Motriz**, Rio Claro, v. 11, n. 2, p. 131-140, 2005.

GOMES, Christianne Luce. LAZER: NECESSIDADE HUMANA E DIMENSÃO DA CULTURA. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, v. 1, n. 1, p. 3–20, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/430>. Acesso em: 25 out. 2024.

MEIRA, Ana Marta. Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea. **Psicologia & Sociedade**, Associação Brasileira de Psicologia Social, v. 15, n. 2, p. 74-87, 2003.

PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia**. 22. ed. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2003.

PORCHER, Louis. **Educação artística: luxo ou necessidade?** São Paulo: Summus Editorial, 1982.

REIS, Daniela Castro dos; MONTEIRO, Eline Freire; PONTES, Fernando Augusto Ramos; SILVA, Simone Souza da Costa. Brincadeiras em uma comunidade ribeirinha amazônica. **Psicologia: teoria e prática**, São Paulo, v. 14, n. 3, p. 48-61, 2012.

ROCHA, Douglas Carvalho; MATOS, Lucília da Silva. LAZER DA/NA FLORESTA: AS PRÁTICAS DE LAZER DOS MORADORES E VISITANTES DA ILHA DO COMBÚ EM BELÉM-PA-BRASIL. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, v. 2, n. 1, p. 64–79, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/472>.

RODRIGUES, Ágila Flaviana Alves Chaves. **A produção do espaço pelo e para o turismo na área de proteção ambiental da Ilha do Combu (Belém-Pará)**. 2018. Dissertação (Mestrado em Planejamento do Desenvolvimento) - Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.

TEIXEIRA. Sônia Regina dos Santos; ALVES. José Moysés. contexto das brincadeiras das crianças ribeirinhas da Ilha do Combu. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Porto Alegre v. 2, n. 3, p. 374-382, 2000.

TOCANTINS, Geusiane Miranda de Oliveira; WIGGERS, Ingrid Dittrich. Celular não é brincadeira: crianças e adolescentes discutem mídias e tecnologias digitais na vida cotidiana. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 36, 2023. DOI: 10.22456/2595-4377.134155. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/134155>. Acesso em: 20 set. 2024.

ZIMMERMANN, Ana Cristina. O jogo: sobre encontro e tradições. *In*: ZIMMERMANN, Ana Cristina; SAURA, Soraia Chung. (Org.). **Jogos Tradicionais**. 1. ed. São Paulo: Laços, v. 1, p. 151-164, 2014.

Contribuições da autoria

Douglas Carvalho Rocha: Conceitualização, Interpretação e Análise de Dados, Investigação, Metodologia, Redação.

Eduardo Klein Carmona: Organização, Interpretação e Análise de Dados, Redação.

Data de submissão: 28/10/2024

Data de aceite: 03/06/2025