

Reprodução Interpretativa e Cultura de Pares nos Grupos de Brincadeira da Ilha dos Frades/BA

Angélica Amanda Campos Seixas

*Universidade Federal do Tocantins
Palmas, TO, Brasil*

Bianca Becker
Ilka Dias Bichara

*Universidade Federal da Bahia
Salvador, BA, Brasil*

RESUMO

A brincadeira é reconhecida como prática que possui estreitas relações com o contexto sociocultural em que se manifesta. Este estudo objetivou analisar as inter-relações entre brincadeira e cultura por meio dos aspectos de Reprodução Interpretativa e da Cultura de Pares presentes nos episódios de brincadeira de rua observados entre grupos de crianças e adolescentes da Ilha dos Frades, comunidade não urbana pesqueira pertencente ao município de Salvador - BA. Tratou-se de um estudo descritivo, cujo procedimento de coleta de dados foi a observação naturalista do comportamento. Os dados foram analisados qualitativamente a partir de categorias empíricas. Os resultados indicam a presença de elementos de Reprodução Interpretativa e Cultura de Pares nas brincadeiras, tais como, temática local do papel do marinheiro e culto a Yemanjá e presença de zombarias nas brincadeiras. Discutem-se como tais elementos propiciam a participação da criança na construção da cultura maior através da brincadeira.

Palavra chave: Brincadeira; contexto sociocultural; reprodução interpretativa; cultura de pares.

ABSTRACT

Interpretative Reproduction and Peer Culture in Play Groups in Ilha dos Frades Island/BA

Play is recognized as a practice that has close relations with the sociocultural context in which it manifests. This study aimed to analyze the relationships between play and culture through the aspects of Interpretative Reproduction and peer culture present in the street playing episodes observed among groups of children and young of the Ilha dos Frades island, not urban fishing community in Salvador - BA. This was a descriptive study, whose data collection procedure was the naturalistic observation of behavior. Data were analyzed qualitatively from empirical categories. The results indicate the presence of elements of Interpretative Reproduction and Peer Culture in play, such as local theme of the sailor, worship Yemanjá and presence of ridicule in the play. We discuss how these elements provide the child's participation in the construction of the larger culture through play.

Keywords: Play; sociocultural context; interpretative reproduction; peer culture.

RESUMEN

Reproducción Interpretativa y Cultura de Grupo en Grupos de Juego en la Ilha dos Frades/BA

El juego es reconocido como una práctica con estrechas relaciones con el contexto sociocultural. Este estudio tuvo como objetivo analizar las interrelaciones entre el juego y la cultura a través de los aspectos de la Reproducción Interpretativa y la Cultura de Grupo en juegos observados entre grupos de niños y jóvenes de la Ilha dos Frades, una comunidad del municipio del Salvador - BA. Se realizó un estudio descriptivo, cuyo procedimiento de recolección de datos fue la observación naturalista de la conducta. Los datos fueron analizados cualitativamente a partir de categorías empíricas. Los resultados indican la presencia de elementos de la Reproducción Interpretativa y Cultura de Grupo en juego, tales como el tema local del marinero, culto a Yemanjá y presencia del juego del ridículo entre los niños. Se discute cómo estos elementos ayudan la participación del niño en la construcción de la cultura en general a través del juego.

Palabras clave: Juego; contexto sociocultural; reproducción interpretativa; cultura de grupo.

INTRODUÇÃO

A brincadeira é notadamente reconhecida como parte essencial e intrínseca da infância nas mais diversas sociedades e culturas. Ocupando um lugar de destaque no cotidiano infantil, o brincar constitui-se como a atividade do repertório comportamental humano que melhor ilustra e caracteriza essa etapa do desenvolvimento. Smith (1984) aponta uma associação essencial entre inteligência e brincadeira na espécie humana, já que somos a espécie mais inteligente e a que mais brinca. Segundo o autor, esta é uma relação sistemática e estrutural: à medida que a criança vai crescendo e ampliando suas habilidades cognitivas a complexidade das brincadeiras também aumenta.

Por ilustrar tão bem o modo de viver da criança, a brincadeira tornou-se foco de interesse de inúmeros pesquisadores e estudiosos que buscam a compreensão da organização do mundo lúdico infantil em suas inter-relações (Bichara, 2003; Carvalho e Pedrosa, 2002; Carvalho e Pontes, 2003; Conti e Sperb, 2001; Corsaro, 2006, 2009; Gosso, 2005; Morais e Otta, 2003; Pontes e Magalhães, 2002, 2003; Karsten, 2003, 2006; Rasmussen e Smidt, 2000; Rasmussen, 2004; entre outros). No entanto, a brincadeira propriamente dita como foco de investigação é algo relativamente recente no cenário científico, representando hoje uma tendência que vem superar a visão antiga e limitada da brincadeira enquanto mero recurso metodológico usado na investigação do desenvolvimento infantil, como era o caso das pesquisas propostas por Piaget em seus estudos sobre o desenvolvimento do pensamento na criança (2009 [1964], 2007 [1970]).

Nesse movimento, a literatura atual sobre brincadeira apresenta vários aspectos relevantes para a compreensão do mundo da criança em si, tais como as organizações sociais dos grupos de brincadeira, as preferências por gênero e idade, as regras explícitas e implícitas das brincadeiras, as particularidades da comunicação entre os brincantes, a transmissão da cultura da brincadeira, a cultura de pares e a reprodução interpretativa, entre outros. Essas novas abordagens sobre o brincar se destacam, sobretudo por superar a ideia tradicional de infância como etapa secundária de preparação para o mundo adulto, apresentando importante ênfase a esse período específico da ontogênese a partir de suas características estruturais e dos modos próprios de funcionamento dos grupos de brinquedo (Bichara, 2005; Bichara, Lordelo, Carvalho e Otta, 2010; Corsaro, 2006, 2009; Corsaro e Eder, 2011; Pontes, Bichara e Magalhães, 2006).

Diversos pesquisadores, tais como Carvalho e Pedrosa (2002), Pontes e Magalhães (2003), Seidl

de Moura (2005), salientam a importância das interações e do contexto cultural na organização social da brincadeira. Esta, por se constituir um elemento importante das relações sociais, se configura como processo de cultura. O elo entre cultura e criança pode ser percebido nos jogos e brincadeiras tradicionais populares, especialmente brincadeiras de rua (Pontes e Magalhães, 2003). A chamada brincadeira tradicional contém inúmeros elementos do contexto sociocultural onde ocorre, transmitida de geração em geração e sofrendo as alterações que toda prática cultural sofre pelo dinamismo das relações a que está sujeita.

Para analisar as inter-relações entre brincadeira e cultura, o presente trabalho utiliza a definição de cultura proposta por Carvalho e Pontes (2003, p. 17) que a definem como “o conjunto de ações e frutos de ações humanas, que transmitidos de geração em geração, constituem a identidade de um grupo humano e, ao mesmo tempo, o meio em que e pelo qual se constitui a identidade de seus membros”. Segundo esses autores, a brincadeira infantil pode ser considerada como prática e produto cultural, o que potencializa a sua importância e, mais ainda, a importância das crianças enquanto agentes de transmissão e de reedição dos elementos culturais, através da brincadeira.

Destarte, as pesquisas com crianças pré-escolares italianas e estadunidenses realizadas por William Corsaro (2006, 2009) pode fornecer importantes contribuições para a compreensão das inter-relações entre brincadeira e cultura ao apresentar o conceito de reprodução interpretativa, um dos elementos centrais de sua teoria acerca do que definiu como cultura de pares. A cultura de pares é entendida como o conjunto estável de atividades ou rotinas, artefatos, valores e interesses que as crianças produzem e compartilham na interação com seus pares (Corsaro, 2009). Assim, este autor apresenta a concepção da criança como agente e co-constutora de seu desenvolvimento ao demonstrar em seus estudos empíricos que ao brincar com seus pares a criança é capaz de produzir cultura, num processo de apreensão criativa da cultura maior. (Corsaro, 2006)

Nessa perspectiva, o conceito de reprodução interpretativa introduz aspectos inovadores da participação da criança na sociedade, indicando, através dos episódios de brincadeira registrados em suas pesquisas etnográficas, que “as crianças criam e participam de suas culturas de pares singulares por meio da apropriação de informações do mundo adulto de forma a atender seus interesses próprios enquanto crianças” (Corsaro, 2009, p. 31). O termo reprodução diz respeito a algo que vai além da simples imitação ou internalização passiva da cultura maior pelas crianças

através da brincadeira. Compreende o fato de que ao brincar, a criança contribui ativamente para a produção e mudança cultural, ao passo que suas infâncias, e consequentemente suas brincadeiras, são afetadas pelas sociedades e culturas das quais são membros (Corsaro, 2009).

Considerando que o brincar envolve uma construção da realidade, a produção de um mundo, a transformação do tempo e do lugar em que ele pode acontecer (Conti e Sperb, 2001), define-se que as brincadeiras são contextualizadas sócio culturalmente, sendo transformadas por essa cultura na qual estão inseridas e contribuindo para sua reinterpretação e transformação (Corsaro 2009). Daí a necessidade de se investigar as brincadeiras infantis em diferentes contextos, valendo-se da diversidade e espontaneidade dos seus atores na produção de culturas de pares (Corsaro, 2006, 2009), bem como das características locais que atuam na transmissão da cultura da brincadeira (Pontes e Magalhães, 2002; 2003).

Ainda são escassos os trabalhos voltados para investigar brincadeiras em contextos diversificados, como ambientes rurais, indígenas ou quaisquer outras culturas não urbanas ou euro-americanas. Esse fato representa um viés teórico-metodológico importante na compreensão do mundo lúdico infantil em suas peculiaridades e o perigo de generalizações baseadas em dados que descrevem apenas uma cultura étnica dominante. Desse modo, merecem destaque as investigações de Oke, Khattar, Pant e Saraswathi (1999) na Índia, Bichara (2003) junto a comunidades ribeirinhas às margens do rio São Francisco, Gosso (2005) numa aldeia de índios Parakanã e Mekideche (2005) em Argel, capital da Argélia. Tais estudos mostram como as características do contexto sociocultural perpassam de forma significativa a configuração das brincadeiras e os modos de interação entre os brincantes.

Como forma de contribuir para a produção de conhecimento sobre a brincadeira e suas estreitas relações com o contexto sociocultural em que se manifesta, este trabalho objetivou analisar as inter-relações entre brincadeira e cultura por meio dos aspectos de Reprodução interpretativa e da cultura de pares presentes nos episódios de brincadeira de rua observados entre grupos de crianças e adolescentes da Ilha dos Frades, uma comunidade não urbana pesqueira pertencente ao município de Salvador-BA.

MÉTODOS

Unidade de Análise

A presente investigação caracteriza-se por um estudo descritivo, cujas unidades de análise foram

os episódios ou eventos de brincadeira. A utilização da noção de evento ou de atividade como unidade de análise permite que este seja visto como fenômeno dinâmico ao envolver pessoas engajadas em realizações socioculturais, utilizando e ampliando artefatos e práticas culturais herdados de gerações anteriores (Seidl de Moura, 2005).

Nesta pesquisa, a delimitação do episódio de brincadeira obedeceu ao seguinte procedimento: o início do episódio de brincadeira era simultâneo ao ato de começar a registrá-lo, fato que ocorria logo após a identificação do mesmo pelos observadores. O fim do episódio, por sua vez, equivalia ao momento em que a atividade lúdica era encerrada pelos grupos de brincadeira, e/ou quando estas saíam do ângulo de visão dos observadores.

A identificação dos episódios de brincadeira e sua diferenciação das demais atividades desempenhadas pelos grupos de brincadeira seguiu os seguintes critérios propostos por Burghardt (2005): 1) função imediata limitada, ou seja, ocorrência de comportamentos fora do contexto original; 2) componente endógeno, representando o fato de que a brincadeira consiste em comportamento espontâneo, voluntário, prazeroso, recompensador, reforçador ou feito em benefício próprio; 3) diferença temporal ou estrutural, o que significa que os comportamentos de brincar são em geral, incompletos, exagerados ou precoces, envolvendo padrões com forma, sequência ou alvo modificados das suas ações originais; 4) ocorrência repetida, consistindo no desempenho repetido em forma similar, porém não estereotipada das atividades; 5) ambiente relaxado, ou seja, o episódio de brincadeira ocorre em momentos livres de tensões, ameaças, disputas e quando o indivíduo encontra-se num estado saudável e sem necessidades físicas imediatas.

Como cada uma dessas características tomada isoladamente não é suficiente para a delimitação de um episódio de brincadeira, a literatura aponta para a necessidade de se observar a ocorrência de mais de um desses critérios em conjunto, inclusive para evitar que a brincadeira seja confundida com comportamentos de exploração, curiosidade e estereotipia. Assim, devido ao caráter naturalista da observação, o presente estudo utilizou a presença dos 'sinais de brincadeira', gestos ou expressões faciais definidos como característicos das situações lúdicas para auxiliar na definição dos episódios de brincadeira a partir dos critérios estabelecidos para este estudo (Bichara et al., 2010).

Participantes

Foram participantes desta pesquisa crianças e adolescentes de ambos os sexos que se encontravam em

situação de brincadeira em ambientes abertos na Ilha dos Frades sem interferência de adultos na dinâmica das mesmas. Em virtude da constatação em observação piloto prévia, da existência de grupos de brincadeira largamente heterogêneos quanto à idade, essa variável não representa aqui, um foco de análise. O recorte de análise aqui apresentado engloba somente os episódios de brincadeira registrados em grupos, visto que é na interação das crianças nos grupos de brinquedo que melhor podemos perceber os aspectos da cultura de pares descrita pela sociologia da infância de Corsaro (2006, 2009).

Local: a Ilha dos Frades

A Ilha dos Frades, comunidade pertencente ao município de Salvador-BA situa-se na porção centro norte da Baía de Todos os Santos. Com aproximadamente 15 km², é a segunda ilha em extensão dessa baía. O acesso mais usual ao local é feito através de barcos que partem do município de Madre de Deus, numa travessia de 20 minutos. Os primeiros registros de posse de terras da ilha datam do século XIX, com a lei 601/1850, onde foram oficializadas as condições para a ocupação das ilhas da Baía de Todos os Santos (Souza, 2004). Atualmente, a Ilha dos Frades possui cerca de 1000 habitantes e se destaca como uma localidade com características não urbanas bastante peculiares (Lins, Filho e Netto, 2003).

Mesmo pertencente e geograficamente próxima a uma grande metrópole como a cidade de Salvador-BA, o modo de vida local ainda possui características não urbanas, tais como a introdução da energia elétrica na ilha ocorrida apenas no ano de 2003, ausência de sistema de esgoto ou água encanada, falta de calçamento e pavimento nas ruas e vielas, e a existência de apenas uma escola, que dispõe somente de ensino fundamental do 1º ao 5º ano, ministrado em uma única sala de aula (Lins, Filho e Netto, 2003). Podem-se perceber ainda algumas nuances como a ausência de limites rígidos entre o público e o privado. É comum a presença de varais estendidos nas ruas e passagens, pessoas sentadas conversando nas portas das casas e um modo compartilhado de cuidado das crianças, não somente a cargo dos pais, mas também dos parentes e vizinhos. Os animais (galinhas, jegues, cães, etc.) são criados livremente, entrando saindo das casas, que permanecem a maior parte do tempo com portas e janelas abertas.

A Ilha dos Frades possui quatro localidades bem povoadas: Paramana, Torto, Costa e Ponta de Nossa Senhora. O turismo da região concentra-se em Ponta de Nossa Senhora e secundariamente em Paramana. Segundo levantamento de Souza (2004), realizado

entre março e abril de 2003, pouco mais da metade dos moradores possuíam geladeira, no entanto, mais de 95% dos domicílios de Paramana possuíam televisão, demonstrando como a cultura midiática se insere no cotidiano dos moradores dessa comunidade. Com relação à educação, quase 60% da população da Ilha dos Frades possuía apenas o ensino fundamental incompleto.

A renda da maior parte dos moradores da Ilha não ultrapassava R\$ 400,00 por mês. Embora os dados sócio-demográficos apontassem para a maior incidência da categoria ocupacional 'aposentado' em praticamente todas as localidades da ilha, a pesca e a mariscagem apareceram como as atividades não remuneradas de sustento mais frequentes, representando 51,98% e 28,53% das atividades de subsistência descritas (Souza, 2004), revelando dessa forma, a intensa relação desta comunidade com o mar.

O fato das crianças brincarem ao ar livre constantemente, quase sempre sem interferência de adultos, foi o ponto decisivo para a escolha deste local como cenário de investigação. A liberdade de escolha de parceiros, de tipos de brincadeira, e de formas de apropriação do espaço por parte das crianças faz com que a Ilha dos Frades seja um contexto lúdico em potencial. As características não urbanas da Ilha dos Frades, além da organização social peculiar que atenua os limites entre público e privado e a forma compartilhada de cuidado das crianças tornam os ambientes abertos seguros e familiares, sem os perigos típicos encontrados nos grandes centros urbanos, possibilitando assim a maior incidência das brincadeiras de rua, característica marcante desse contexto de investigação.

Procedimentos de coleta de dados

Em se tratando de uma pesquisa em ambiente natural, a metodologia da observação naturalista emergiu como a possibilidade mais adequada de se registrar o fenômeno da brincadeira, preservando sua espontaneidade. As observações foram realizadas em espaços específicos, escolhidos por serem aqueles com maior quantidade de crianças circulando e brincando em diferentes horários, bem como devido às suas configurações e amplitude espacial que permitiram a inserção discreta dos observadores. Localizados nas imediações da porção mais povoada da ilha, a localidade de Paramana, os espaços que compõem os contextos de observação são: a beira do mar das praias de Paramana e do Torto, a ponte do cais localizada na praia de Paramana, e as escadarias que dão acesso à praia do Torto.

Os dados foram coletados por meio da observação direta do comportamento em situação natural por uma dupla de observadores, ambos psicólogos previamente

treinados em observação do comportamento. Cada observador era responsável por apenas um dos seguintes procedimentos: 1) registro cursivo do comportamento: através deste procedimento foram realizados os registros dos episódios de brincadeira definidos a partir dos critérios descritos anteriormente; 2) filmagem e registro fotográfico: os episódios de brincadeira observados foram filmados a uma longa distância, preservando o anonimato dos participantes. A partir das filmagens, os enquadramentos dos episódios mais ilustrativos dos resultados eram transformados em fotografia. Os dados coletados pela filmagem foram confrontados com os registros cursivos a fim de garantir maior fidedignidade dos mesmos.

Foram realizadas seis visitas à Ilha dos Frades entre os meses de novembro de 2005 e junho de 2006, nunca havendo menos de três dias de observação em cada uma das seis etapas. Para iniciar as sessões de observação, os pesquisadores se dirigiam aos locais selecionados e quando eram encontradas situações de brincadeira, dentro dos critérios pré-definidos, estes se posicionavam no local mais adequado e iniciavam simultaneamente o registro cursivo e a filmagem. A sessão era encerrada apenas quando a brincadeira era finalizada, ou quando as crianças deixavam o local, impossibilitando a continuidade da observação.

Procedimentos de análise dos dados

A análise de dados foi feita a por meio de dois modelos de transcrição e análise qualitativa de episódios de interação, sugeridos por Pedrosa e Carvalho (2005), a saber: 1) análise de elementos que compõem um processo em foco, 2) análise de episódios para ilustrar empiricamente um argumento. O primeiro modelo consiste em uma exposição do pesquisador a repetidas exibições das interações filmadas, onde as impressões geradas os conduzem a certas perguntas. Assim, a análise busca nos episódios observados elementos que esclareçam o(s) processo(s) pertinente(s) a essas perguntas (Pedrosa e Carvalho, 2005, p. 436). Já o segundo modelo se diferencia do primeiro na medida em que os conceitos orientadores da análise não derivam de um exame detalhado um ou mais episódios. Estes funcionam, antes, como exemplos de uma argumentação gerada a partir de considerações mais gerais (Pedrosa e Carvalho, 2005, p. 437). Por meio destes dois modelos propostos, os dados de natureza descritiva passaram por tratamento qualitativo, tanto a partir das reflexões levantadas pelas observações, quanto pelas questões acerca da reprodução interpretativa e cultura de pares trazidas pela literatura. Para a presente análise, foram destacados dois episódios de brincadeira, a fim de ilustrar a discussão proposta.

Aspectos éticos

Este estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da FFCH/UFBA, ao qual este trabalho foi submetido. A fim de se evitar uma possível artificialização do comportamento dos participantes desta pesquisa, os mesmos não foram informados que estavam sendo observados. A dispensa do consentimento informado dos participantes e/ou responsáveis foi autorizada por este Comitê de Ética, com base na resolução 016/2000 do CFP, de 20 de dezembro de 2000, que prevê em seu Artigo 6º que o psicólogo pesquisador poderá estar desobrigado do consentimento informado em situações que envolvem observações naturalísticas em ambientes público (...) em que não há risco de violar a privacidade dos indivíduos envolvidos nem de causar a eles ou aos grupos e comunidades aos quais pertencem, qualquer tipo de constrangimento.

Considerando-se os objetivos da investigação em se manter o comportamento dos grupos de brincadeira mais próximos possível à situação natural e tendo em vista a garantia do sigilo e da não identificação dos sujeitos pela filmagem, e seu uso apenas como instrumento de coleta de dados, os princípios éticos estão mantidos na medida em os participantes não foram identificados, nem serão expostos a qualquer situação que ameace sua integridade ou que lhes traga prejuízos de qualquer natureza.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os diferentes tipos de brincadeira encontrados foram agrupados em duas categorias empíricas: Brincadeiras Primárias e Brincadeiras Incidentais. A primeira, categoria de análise desse artigo, refere-se às brincadeiras inicialmente observadas e que possuíam uma permanência maior no grupo de brincadeira, com estrutura e regras facilmente observáveis, enquanto a segunda refere-se a outros tipos de brincadeiras, de curta duração, que porventura ocorriam entrecortando as Brincadeiras Primárias. Durante o período de observação foram registrados 34 episódios de Brincadeiras Primárias, que totalizam 456 minutos de duração, tendo o episódio mais longo a duração de 41 minutos e o mais curto, de dois minutos apenas. Os 34 episódios de Brincadeiras Primárias foram identificados a partir dos critérios de Burghardt (2005) anteriormente descritos, e notou-se que praticamente todos eles foram entrecortados por Brincadeiras Incidentais, realizadas por um ou por parte dos membros do grupo de brincadeira.

Os 34 episódios de Brincadeiras Primárias foram analisados a partir de suas estruturas, objetivos e regras,

por meio da descrição da atividade principal da brincadeira e suas variações, bem como das adaptações nas regras observadas. A importância de se investigar brincadeiras a partir de suas estruturas e regras se deve ao fato delas representarem determinantes das regulações entre os membros do grupo e das relações infantis quanto aos arranjos sociais estabelecidos (Pontes e Magalhães, 2002). Dessa forma, a análise comparativa dos episódios possibilitou um agrupamento por semelhança das atividades predominantes da brincadeira em 16 categorias empíricas. A Tabela 1 ilustra as 16 categorias de Brincadeiras Primárias verificadas, a frequência de sua ocorrência durante o período de coleta de dados e uma breve descrição de sua estrutura básica e objetivo.

A complexidade do fenômeno da brincadeira como unidade de análise se dá, sobretudo devido à multidimensionalidade dos fatores envolvidos na

configuração das brincadeiras e, por conseguinte, nas inter-relações dentro do próprio grupo de brincantes. A presença das Brincadeiras Incidentais em meio ao desenrolar dos eventos de brincadeira primária exemplifica a complexidade do fenômeno. Analisar este tipo de brincadeira juntamente com as Brincadeiras Primárias, seria uma tarefa mais sucedida, já que usualmente esta era brincada rapidamente por apenas um membro ou por uma parte do grupo de brincadeira, sem afetar diretamente a dinâmica da Brincadeira Primária em questão. Os principais tipos de brincadeiras incidentais verificadas foram: correr/perseguir, embaixada, faz-de-conta, lutar/medir força, seguir/imitar, zombarias. Dentre estas, as situações de zombaria e faz-de-conta representaram a maioria das Brincadeiras Incidentais que entrecortaram as Brincadeiras Primárias.

TABELA 1
Descrição e frequência dos episódios Brincadeiras Primárias

<i>Nome</i>	<i>Frequência</i>	<i>Descrição</i>
Arraia, Guerra de Arraia	4	Empinar arraias (colocá-la no ar e controlá-la), com o objetivo de cortar a linha das arraias dos outros. Para isso utilizavam linhas “temperadas” com cola e vidro moído.
Bicicleta	1	A ação de pedalar (andar de bicicleta) por si só representa o objetivo e a diversão da atividade.
Bobinho	1	Três crianças se configuraram em uma “linha” onde o objetivo das duas crianças das pontas é chutar a bola de uma para a outra, de modo que a criança do meio (o bobinho) não conseguisse pegá-la. Já o objetivo do jogador “bobinho” era pegar a bola para que a criança que a jogou trocasse de lugar com ele.
Bola no Telhado	1	Brincadeira com bola em que o objetivo era jogá-la no telhado da casa, esperar ela rolar por ele e pegá-la de novo.
Bombas	1	Atividade que consistiu de “soltar” alguns tipos de fogos (bombas) comumente encontrados no período junino.
Caiaque, Canoa, Barco	7	Brincadeiras de navegação, onde a diversão advinha de conduzir ou ser conduzido no mar por um caiaque, canoa ou barco.
Competição de Barcos	1	Corrida de barcos de isopor fabricados pelas crianças. Os barcos eram cuidadosamente colocados na água, ao mesmo tempo (em direção contrária ao vento), dispostos lado a lado, e o vencedor era aquele cujo barco chegava primeiro em um ponto pré-determinado.
Construção na Areia	5	Brincadeiras em que as principais atividades eram cavar, modelar e construir figuras e formas na areia, com auxílio de brinquedos de praia, como baldes, fôrmas e pás
Desenho na areia	1	Atividade onde as crianças riscaram letras e desenharam formas na areia da praia, com auxílio de pedaços de madeira, pedrinhas e conchas que encontravam-se dispostas no local.
Esconde-esconde	1	Brincadeira tradicional: uma criança (pegador) esconde os olhos e conta (num ponto que será o “pique”) enquanto as outras crianças se escondem, para o pegador procurá-las. O pegador deve avistá-las e bater no pique enquanto anuncia o nome e local das crianças escondidas. Estas por sua vez têm que bater no pique primeiro ou sem que sejam vistas.
Faz-de-conta	1	Brincadeira simbólica em que as crianças simulam, encenam e/ou representam papéis.
Futebol	2	Jogo de futebol, onde meninos chutam a bola com o objetivo de arremessá-la em um local específico para marcar ponto, ou fazer gol. Nenhuma das ocorrências ocorreu em campo de futebol ou na presença de aparelhos como traves.
Nadar, Pular no mar	2	A principal atividade consistiu de nadar de um ponto a outro, incluindo mergulhar de cima da pedra e movimentar-se na água com cambalhotas e outras modalidades de movimentos.
Outros	3	Atividades executadas pelas crianças onde é possível perceber, pelas expressões corporais que se trata de uma atividade lúdica, porém não foi possível identificar qual o objetivo da brincadeira ou seu conteúdo.
Pegar Peixe	2	Atividade cujo objetivo era coletar peixes, e outros seres marinhos como sirí, utilizando garrafas e copos plásticos para “esvaziar” as poças existentes em formações rochosas na beira da praia.
Surf	1	Com o auxílio de uma prancha de isopor as crianças deslizam sobre a superfície das ondas, em movimento similar ao de esportes aquáticos como “bodyboard”.
TOTAL	34	

As brincadeiras infantis representam importantes meios por onde a criança apreende o mundo adulto e o reestrutura dentro de um sistema de produção de sentidos que dê conta de seus interesses enquanto crianças, tornando-as co-construtoras da cultura na qual estão inseridas (Corsaro, 2009). Por ser considerado um sistema relativamente autônomo e criativo de produção e mudança cultural, a Cultura de pares formada no âmago dos grupos de brincadeira, ao compartilhar rotinas, artefatos e atividades comuns, é considerada como um processo coletivo, que ocorre mais em domínio público do que privado (Corsaro e Eder, 2011). A seguir, discutiremos como os aspectos da Reprodução interpretativa dentro da Cultura de pares proposta por Corsaro (2006, 2009) se inserem em dois episódios de brincadeiras de rua observados nos grupos de crianças e adolescentes da Ilha dos Frades – BA.

Episódio 1 – Brincadeira simulando o Ritual de culto à Yemanjá (categoria Caiaque, Canoa, Barco)

(10:30) A menina 2 batuca na ponta da canoa e inicialmente ela e a menina 3 cantam: “É céu, é terra é mar. O marinheiro é o balanço do mar, Oh marinheiro olê olê olá... O marinheiro é o balanço do mar . Oh marinheiro é hora, é hora de eu viajar”. As outras crianças acompanham cantando e o menino menor e a menina 1 batucam na canoa também (o menino maior continua nadando empurrando a canoa enquanto a menina 3 rema e parece liderar a cantoria). Repetem o refrão. Seguem cantando: “Kum ba lá e cá, marinheiro eu sou”... (10:32) A menina 3 grita no meio da música: “O marinheiro é o quê?” e os outros respondem cantando: “O marinheiro é o balanço do mar”. O menino maior pula na água e volta a empurrar o barco. “É céu, é terra é mar. O marinheiro é o balanço do mar. A barquinha de Yemanjá (...)” O menino maior empurra a canoa de um lado a outro. Seguem cantando. (10:36) A menina 2 começa a cantar e batucar no barco uma música de funk largamente difundida pela mídia naquele período, os outros acompanham: “Piririm, piririm, piririm... Alguém ligou pra mim. Piririm, piririm, piririm... Alguém ligou pra mim”... (10:42) Descem da canoa e sobem nas pedras, ainda cantando a música do marinheiro. (ficam fora do ângulo de visão escondidos por folhagens, enquanto se descolocam até a estátua de Yemanjá da praia, mas ainda é possível ouvi-los cantando). As três meninas se posicionam embaixo da estátua e fazem uma coreografia. Em pé, se apoiam em ferros que sustentam a imagem e apontam o dedo para o mar e se balançam (as três fazem os mesmos movimentos). O menino foi embora andando pela praia. As meninas vão embora e as meninas 2 e

1 saem pulando e sacudindo os braços em direção à imagem, olhando para ela.

O episódio descrito revela como as brincadeiras são perpassadas pelos elementos do contexto sócio cultural e como estes são apropriados criativamente dentro do grupo de brincadeira com vistas a atender às demandas lúdicas do próprio grupo. O tema central dessa brincadeira, culto a Yemanjá e a valorização da imagem do “marinheiro” reafirmam a relação íntima daquela comunidade com os elementos culturais da pesca e as figuras míticas e religiosas provenientes dessa cultura adulta. A figura de Yemanjá é largamente cultuada entre os moradores da Ilha, havendo várias estátuas desta nas portas das casas, além de duas estátuas maiores, fixadas sobre as pedras, uma na beira da praia (a imagem que aparece no episódio descrito) e outra próxima à ponte do cais, em Paramana. No decorrer do ano os moradores organizam mais de uma festa em homenagem a Yemanjá, momento em que decoram seus barcos e seguem em “procissão marítima” para depositar-lhe presentes e agradecer pela proteção durante as navegações e pelas boas pescarias.

A forma explícita como os elementos socioculturais do contexto aparecem neste episódio em particular fortalecem a premissa de Carvalho e Pontes (2003), de que a criança tem um papel ativo na transmissão da cultura através da brincadeira. Isso se difere da noção da criança como responsável somente pela transmissão da cultura “da” brincadeira, uma vez que a coloca no lugar de agente de criação e de transmissão de cultura “na” brincadeira. Esse episódio traz à tona a experimentação de papéis sociais adultos por parte das crianças, onde elas simulam um culto a Yemanjá, provavelmente algo bastante vivenciado em seu cotidiano enquanto participantes ativos daquela cultura pesqueira. A ação de “puxar a canção” que os demais repetem certamente é um papel adulto dentro desse rito religioso, assim como a condução das embarcações durante a chamada “procissão marítima”. Ao se apropriarem desses papéis, as crianças experimentam o status adulto dentro de uma zona lúdica segura, onde podem transformar os elementos culturais locais numa trama coerente e prazerosa.

A essa apropriação criativa, Corsaro (2006) chama Reprodução interpretativa, ou seja, as crianças apropriam criativamente as informações do mundo adulto para produzir suas próprias e únicas culturas de pares. Tal apropriação é criativa na medida em que tanto estende quanto elabora a Cultura de pares (transforma informação do mundo adulto para atingir os interesses do mundo dos pares) e simultaneamente contribui para a reprodução da cultura adulta (Corsaro e Eder, 2011). O reconhecimento pela criança do papel

transformador da brincadeira é um elemento importante da Cultura de pares, possibilitando o que se definiu como ampliação do contexto, onde significados são confrontados com os pares, acrescentando informações, modificando conceitos existentes e fazendo emergir novos significados e novas formas de olhar o contexto cultural do qual o grupo faz parte. (Pedrosa e Santos, 2009)

Segundo Corsaro (2009), o jogo de papéis envolve mais do que aprendizagem de conhecimentos sociais específicos, envolve também aprender a relação entre contexto e comportamento. Assim, ao brincar de papéis, a criança não aprende apenas algo a respeito da posição social específica daquele papel, mas aprende também que existem papéis e que estes podem ser experimentados ao brincar. Por meio da brincadeira, a criança não apenas torna concreta as significações sociais aprendidas, como também ela se apropria dessas significações transformando-as em ação lúdica (Pedrosa e Santos, 2009). Este caráter experimental da brincadeira fica evidente na medida em que permite às crianças a apropriação e a estruturação de múltiplos significados dos objetos sociais e dos comportamentos considerados “adequados” em sua cultura (Pedrosa e Santos, 2009). Daí o fato da topografia do episódio de culto à Yemanjá ser tão semelhante ao culto propriamente dito, mostrando como as crianças durante o seu brincar, se apropriaram dos ritos e posturas pertinentes a este ritual mítico-religioso, sem necessidade alguma de verbalizações entre os membros do grupo sobre como deveriam se portar diante de uma cerimônia com essas características.

Um ponto digno de nota acerca da transmissão da cultura na brincadeira diz respeito à temática da música, que gira em torno da figura do marinheiro. No contexto da ilha, pode-se dizer que o marinheiro é uma forma de representar o pescador, o homem que trabalha no mar, que utiliza as embarcações no seu cotidiano de trabalho e como meio de transporte. Estas embarcações são as mesmas que as crianças utilizam para fins lúdicos, como no episódio descrito. A representatividade das embarcações no cotidiano das crianças é muito intensa, a tal ponto que as atividades lúdicas envolvendo navegação foram as mais brincadas. Inclusive, durante este episódio, o pai da menina 3 atracou seu barco, vindo de uma pescaria e por diversas vezes ela saiu do local da brincadeira, para ajuda-lo a levar os peixes para casa.

Em suas observações das brincadeiras infantis na Índia, Oke, Khattar, Pant e Saraswathi (1999) também encontraram a presença de músicas, danças e outros elementos relativos a rituais religiosos. Além disso, estes pesquisadores observaram a inserção de músicas e

danças estrangeiras, típicas da cultura pop, em meio às manifestações culturais tradicionais locais, indicando assim, como as crianças também são responsáveis pela reedição de elementos culturais através da brincadeira, uma vez que, assim como os adultos, elas também absorvem os conteúdos globalizados, difundidos pela mídia. Dados semelhantes foram encontrados neste trabalho. Nesse mesmo episódio descrito, foi registrada a inserção de elementos que não são caracteristicamente regionais, mas que são difundidos pela mídia nacional, como músicas de funk. Esse funk, em particular, estava sendo divulgado constantemente, através de vários veículos midiáticos, no período em que este evento de brincadeira foi observado. Este ponto é particularmente interessante na medida em que mesmo antes da tardia inserção da energia elétrica na Ilha dos Frades, equipamentos eletrônicos como rádio e televisão já eram largamente encontrados no local alimentados por baterias de automóveis. A inserção de uma música não religiosa como o funk na brincadeira do culto a Yemanjá ilustra a complexidade do fenômeno, onde tanto elementos ritualísticos como elementos da cultura popular são apropriados e combinados no contexto da brincadeira, permitindo a construção de significados novos que adquirem sentido no momento daquele processo interacional.

Episódio 2 – Brincadeira de Pegar Peixe (categoria Pegar Peixe)

(08:53) Uma menina fala: “Ih, é fêmea”. Um menino fala apontando para o adolescente, e em seguida para um dos outros meninos: “Lucas Grande e Lucas Gay”. O menino menor repete o que o maior falou acima. A menina fala: “Aliás, você pode ser o Lucas Grande e o Lucas Gay porque Alexandre o Grande era grande e gay”. O adolescente diz: “Você é esperta”. A menina responde: “Eu vi o filme!” Um menino fala: “Lucas Grande é esse”. Diz apontando para o adolescente. Uma adulta manda um dos meninos parar de carregar pedras porque faz mal. O menino responde gritando: “Viu minha mãe, já parei, tá feliz?” Um dos meninos diz: “Eu sou Lucas pequeno você é Lucas O Grande”, em tom de zombaria. O adolescente responde: “Não, eu sou só Lucas”. Uma das meninas fala: “Você é Lucas O Gay”, em tom de zombaria também.

Este episódio observado traz à tona alguns importantes elementos da Cultura de pares. Entre eles, a presença da zombaria enquanto brincadeira incidental que entrecortou o episódio da brincadeira Pegar Peixes no grupo, não desvirtuando, no entanto o objetivo da brincadeira primária. Morais (2004) afirma que as brincadeiras envolvendo zombarias e provocações emitem mensagens dúbias, na medida em que estes

comportamentos podem estar num meio termo entre a brincadeira e a hostilidade. Além do componente de humor envolvido nas provocações, estas também revelaram o alto grau de entrosamento entre os brincantes, uma vez que todas as zombarias foram interpretadas como “brincadeiras” e ocorreram em grupos onde as crianças demonstravam relacionamentos de amizade anteriores ao episódio.

Em grupos de amizade, a zombaria (ou folgação, segundo Pereira, 2007) não possui um valor moral, reafirmando relações de aliança a partir desse comportamento jocoso aceito mutuamente. Pereira (2007) ressalta o caráter público das relações de zombaria, exigindo a participação de uma plateia que domine os códigos do jogo, bem como um grau de intimidade entre os participantes que possibilite a manutenção e aceitação desses comportamentos no nível lúdico e divertido. Dessa forma, no episódio descrito, tanto o menino menor, quanto a menina assumem o papel de plateia que autoriza a zombaria, fazendo coro com aquele que iniciou a brincadeira, tanto pela forma de risos, quanto pela repetição da provocação.

Sobre esse aspecto, Corsaro e Eder (2011) observam que as rotinas de provocações, insultos e humor, representam um tema central dentro dos grupos de pares, sobretudo os grupos crianças maiores e adolescentes, possuindo uma importância crucial para seus membros. Tais comportamentos lúdicos provocativos, com seu alto grau de humor e permissividade, propiciam a exploração e o desenvolvimento indiretos de normas e expectativas acerca das relações sociais sem o risco de confrontos diretos e de constrangimentos. Assim, as zombarias dentro dos grupos de amizade fornecem uma base segura para dar sentido e lidar com novas demandas em relação às relações pessoais, sexualidade e desenvolvimento de identidade (Corsaro e Eder, 2011).

Este episódio também evidencia a inserção da cultura midiática mais ampla na brincadeira, quando a menina traz para o grupo um conhecimento aprendido num filme, de que Alexandre o grande era gay. Esse fato demonstra como novas informações são articuladas dentro do grupo de pares proporcionando a ampliação do contexto (Corsaro, 2009).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A estrutura social e a cultura não são conceitos meramente estáticos, eles são processos públicos e coletivos de negociação e apreensão interpretativa (Corsaro e Eder, 2011). Nessa perspectiva interpretativa da sociologia da infância, a socialização

não é considerada somente matéria de adaptação e internalização de uma cultura maior, mas também um processo de apropriação, reinvenção e reprodução. O presente estudo trouxe à tona alguns elementos de Reprodução interpretativa dentro da Cultura de pares nos grupos de brincadeira da Ilha dos Frades-BA, ilustrando a relação dialética estabelecida entre as crianças, suas culturas próprias e a cultura adulta maior da qual fazem parte.

A presença da Reprodução interpretativa nos episódios de brincadeira destacados por esta investigação abre caminho para novas reflexões sobre a participação da criança na sociedade enquanto co-construtora de cultura e agente de transformação social. Central a essa visão de socialização é a importância da negociação das atividades compartilhadas entre as crianças e a articulação dos grupos de pares na criação de cultura ao se apropriarem criativamente dos elementos socioculturais que as cercam, enriquecendo continuamente os modelos adultos para atender seus próprios interesses (Corsaro, 2009; Corsaro e Eder, 2011).

O episódio 1 (Brincadeira que simulava o culto à Yemanjá) ilustra sobremaneira os meios através dos quais os elementos culturais locais adentram os conteúdos das brincadeiras, bem como estes são apropriados criativamente dentro dos grupos de pares, criando assim, novos significados e possibilitando a ampliação do contexto cultural. Aspecto central da Cultura de pares, a Reprodução interpretativa aparece nas brincadeiras das crianças da Ilha dos Frades, sobretudo nos jogos de papéis, possibilitando a experimentação de diferentes posições dentro de uma organização social, ilustradas neste episódio pela organização em torno do culto mítico-religioso à figura de Yemanjá, muito importante e largamente cultuada pelos moradores daquela comunidade. Outros elementos igualmente importantes da Cultura de pares também estão presentes nas brincadeiras observadas entre os grupos de pares da Ilha dos Frades-BA, tais como a presença de zombarias descritas na brincadeira incidental do episódio 2 (Pegar Peixe). O conjunto estável de atividades, rotinas, valores e interesses comuns a que Corsaro (2009) chamou de Cultura de pares, bem como a presença de aspectos da Reprodução interpretativa nos episódios de brincadeiras observados e destacados por esta investigação, demonstra o grau de inter-relação, participação e implicação social das crianças da Ilha dos Frades-BA, cujas brincadeiras carregam fortes evidências de seu papel de agentes sociais dentro dessa comunidade a que pertencem.

Apesar das relevantes contribuições que este estudo proporcionou acerca da análise da brincadeira

em contexto não urbano e fora do eixo euro-americano, alguns aspectos metodológicos devem ser observados. A utilização de observação naturalística em ambiente aberto e a distância que os observadores mantinham dos episódios de brincadeira, fizeram com que se perdessem importantes dados, sobretudo algumas verbalizações, elemento de extrema importância no reconhecimento da brincadeira (Yamamoto e Carvalho, 2002).

O barulho inerente às situações de ambiente aberto, como músicas altas, conversas de adultos, gritos de crianças, som do motor dos barcos e latidos de cachorros foram alguns dos fatores que atrapalharam a audição e o registro fidedigno das falas das crianças. Investigações com desenhos metodológicos diferentes, que possam incluir também a fala das crianças através de entrevistas podem contribuir grandemente para a ampliação do conhecimento, abrindo possibilidade, a partir do registro fidedigno das verbalizações e opiniões das crianças, para novas reflexões sobre a presença e as características dos elementos de reprodução interpretativa e Cultura de pares nos episódios de brincadeiras infantis nos mais variados contextos socioculturais.

REFERENCIAS

- Bichara, I.D. (2003). Nas águas do Velho Chico. In M.A. Carvalho; C.M.C. Magalhães, F.A.R. Pontes; I.D. Bichara (orgs.). *Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca* (Vol. I; pp. 89-107). São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Bichara, I.D. (2005). Crescer brincando no Velho Chico: o dia-a-dia de crianças Xocó e do Mocambo. In Sá, A.F.A. & Brasil, V. (orgs.). *Rio sem história? Leituras sobre o Rio São Francisco*. (Vol. 1; pp. 105-120). Aracaju: FAPES.
- Bichara, I.D., Lordelo, E., Carvalho, A.M.A. & Otta, E. (2010). Brincar ou Brincar: eis a questão – a perspectiva da Psicologia Evolucionista sobre a brincadeira. In Yamamoto, M.E. & Otta, E. (org.). *Psicologia evolucionista*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan.
- Burghardt, G. (2005). *The genesis of animal play: testing the limits*. Cambridge: MIT Press.
- Carvalho, A.M.A. & Pedrosa, M.I. (2002). Cultura no grupo de brinquedo. *Estudos de Psicologia*, 7(1), 181-188.
- Carvalho, A.M.A. & Pontes, F.A.R. (2003). Brincadeira é cultura. In A.M.A. Carvalho, C.M.C. Magalhães, F.A.R. Pontes & I.D. Bichara (orgs.). *Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca* (pp.15-30). São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Conselho Federal da Psicologia. (2000). *Resolução CFP nº 016/2000* de 20 de dezembro de 2000. Disponível em: <<http://www4.ensp.fiocruz.br/etica/docs/artigos/CFp16-00.pdf>>.
- Conti, L.D. & Sperb, T.P. (2001). O brinquedo de pré-escolares: um espaço de ressignificação cultural. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 17(1), 59-67.
- Corsaro, W.A. (2006). “We’re Friends, Right?”: Inside Kid’s Culture, Conferência. Finlândia.
- Corsaro, W.A. (2009). Reprodução interpretativa e Cultura de pares. In Muller, F. & Carvalho, A.M.A (orgs.). *Teoria e prática na pesquisa com crianças: diálogos com William Corsaro*. São Paulo: Cortez.
- Corsaro, W.A. & Eder, D. (2011). Children’s peer cultures. *Review Literature and Arts of the Americas*, 16(1990), 197-220.
- Gosso, Y. (2005). *Peixe oxemoarai: brincadeiras infantis entre os índios Parakanã*. Tese de doutorado não publicada. Curso de Pós-Graduação em Psicologia Experimental, Universidade de São Paulo, São Paulo, SP.
- Karsten, L. (2003). Children’s Use of Public Space: the gendered world of the playground. *Childhood a Global Journal of Child Research*, 457-473.
- Karsten, L. & Vliet, W. (2006). Children in the City: Reclaiming the Street. *Environments*, 16(1).
- Lins, R.O., Filho, J.R.S. & Netto, A.M. (2003). *O Turismo na Ilha dos Frades, um embate entre a legitimidade e à apropriação dos seus recursos naturais*. Disponível em: <http://www.igeo.uerj.br/VICBG-2004/Eixo2/E2_103.htm>. Acessado em: 13 maio 2005.
- Mekideche, T. (2005). Zanka: apropriação do espaço urbano pelas crianças nas cidades magrebina. *Psicol. USP*, 16(1-2), 115-118.
- Moraes, M.S. & Otta, E. (2003). Entre a serra e o mar. In A.M.A. Carvalho, C.M.C. Magalhães, F.A.R. Pontes & I.D. Bichara (Orgs.). *Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca* (Vol. 1; pp. 127-156). São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Moraes, M.L.S. (2004). *Conflitos e(m) brincadeiras infantis: diferenças culturais e de gênero*. Tese de doutorado não publicada. Curso de Pós-Graduação em Psicologia Experimental, Universidade de São Paulo, São Paulo, SP.
- Oke, M., Khattar, A., Pant, P. & Saraswathi, T.S. (1999). A profile of children’s play and urban India. *Childhood*, 6(2), 207-219.
- Pedrosa, M.I. & Carvalho, A.M.A. (2005). Análise qualitativa de episódios de interação: uma reflexão sobre procedimentos e formas de uso. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 18(3), 431-442.
- Pedrosa, M.I. & Santos, M.F. (2009). Aprofundando reprodução interpretativa e cultura de pares em diálogo com Corsaro. In Muller, F. & Carvalho, A.M.A (orgs.). *Teoria e prática na pesquisa com crianças: diálogos com William Corsaro*. São Paulo: Cortez.
- Pereira, V.A. (2007). Entre games e folgações: apontamentos de uma antropóloga na lan house. *Etnográfica*, 11(2): 327-352.
- Piaget, J. (2007). *Epistemologia Genética*. São Paulo: Martins Fontes.
- Piaget, J. (2009). *Seis Estudos de Psicologia* (24ª ed.). Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Pontes, F.A.R., Bichara, I.D. & Magalhães, C.M.C. (2006). Algumas questões sobre a descrição de brincadeiras e jogos de rua. In E. Bomtempo, E.G. Antunha, V.B. de Oliveira (orgs.). *Brincando na escola, no hospital, na rua*. Rio de Janeiro: Wak Ed.
- Pontes, F.A.R. & Magalhães, C.M. (2002). A estrutura da brincadeira e a regulação das relações. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 18(2), 213-219.
- Pontes, F.A.R. & Magalhães, C.M.C. (2003). A transmissão da cultura da brincadeira: algumas possibilidades de investigação. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 16(1), 117-124.
- Rasmussen, K. & Smidt, S. (2000). Children in the neighbourhood; the neighbourhood in the children. In P. Christensen & M. O’Brien. *Children in the city: home, neighbourhood and community* (Cap. 6; pp. 82-101). Oxon/New York: Routledge Falmer.
- Rasmussen, K. (2004). Places for children – children’s places. *Childhood a Global Journal of Child Research*, 5-12.
- Seidl de Moura, M.L. (2005). Bases para uma psicologia do desenvolvimento sociocultural e evolucionista. In F. Pontes. (org.). *Temas pertinentes na construção da psicologia*

- contemporânea* (Vol. 1; pp. 15-42). Belém: Editora Universitária UFPA.
- Smith, P.K. (1984). *Play in animals and humans*. Oxford, UK: Brasil Blackwill.
- Souza, M.M.C. (2004). *Desenvolvimento sustentável nas ilhas do Frade e de Bom Jesus dos Passos: Aspectos socioeconômicos e ambientais*. Dissertação de mestrado não publicada. Mestrado em Análise Regional, Universidade Salvador, Salvador, Bahia.
- Yamamoto, M.E. & Carvalho, A.M.A. (2002). Brincar para que? Uma abordagem etológica ao estudo da brincadeira. *Estudos de Psicologia*, 7(10), 163-164.

Recebido em: 09.12.2011. Aceito em: 28.06.2012.

Autoras:

Angélica Amanda Campos Seixas – Psicóloga. Mestre em Psicologia do Desenvolvimento – linha de pesquisa: Infância e Contextos Culturais, Universidade Federal da Bahia. Filiação atual: Universidade Federal do Tocantins.

Bianca Becker Lepikson – Psicóloga, especialista em Psicometria – Faculdade Pio X, Aracaju/SE. Mestranda em Psicologia do Desenvolvimento – linha de pesquisa: Infância e Contextos Culturais, Instituto de Psicologia, Universidade Federal da Bahia – UFBA, Salvador/BA.

Ilka Dias Bichara – Doutora em Psicologia. Instituto de Psicologia, Universidade Federal da Bahia – UFBA, Salvador/BA.

Enviar correspondência para:

Angélica Amanda Campos Seixas
UFT – Campus de Araguaina
Colegiado de Geografia
Av. Paraguaia, s/n – Setor Cimba
E-mail: <amandaseixas@yahoo.com.br>