



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
PPGE - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
ÁREA: EDUCAÇÃO, CULTURA E SOCIEDADE
Linha de Pesquisa: “Educação e Meio Ambiente”

O Ambiente Lúdico do Cáritas Pirinéu: um estudo de caso.

Juan Maro Kersul de Carvalho

CUIABÁ
2005

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

JUAN MARO KERSUL DE CARVALHO

O Ambiente Lúdico do Cáritas Pirinéu: um estudo de caso.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Educação, da Universidade Federal de Mato Grosso, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Educação, sob a orientação da Professora Dr^a. Miramy Macedo, da área de concentração Educação Cultura e Sociedade na Linha de Pesquisa Educação e Meio Ambiente.

CUIABÁ
2005

C331 a Carvalho, Juan Maro Kersul de

O Ambiente Lúdico do Cáritas Pirinéu: um estudo de caso /
Juan Maro Kersul de Carvalho. __ Cuiabá: UFMT / IE, 2005.
119 p. : il. Color.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em
Educação, da Universidade Federal de Mato Grosso, como parte
dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Educação,
sob a orientação da Professora Dr^a. Miramy Macedo, da área de
concentração Educação Cultura e Sociedade na Linha de
Pesquisa Educação e Meio Ambiente.

Bibliografia: p. 94-100

Apêndices: p. 101 -105

Anexos: p. 106 - 120

CDU - 316.7:371.695

Índice para catálogo sistemático

1. Ambiente lúdico
2. Comunidade emocional
3. Cáritas
4. Brincadeiras



Instituto de Educação
Av. Fernando Corrêa da Costa, 58
78060-900 Cuiabá, Cuiabá, MT, BRASIL

☎ 55 65 815 8431 ☎ 615 8440
www.ufmt.br (eduufmt@cpd.ufmt.br)

Docentes componentes da Banca Examinadora

Profa. Dra. Tizuko Morchida Kishimoto
Examinadora Externa (USP)

Prof. Dr. Cleomar Ferreira Gomes
Examinador Interno (UFMT)

Profa. Dra. Miramy Macedo
Orientadora (UFMT)

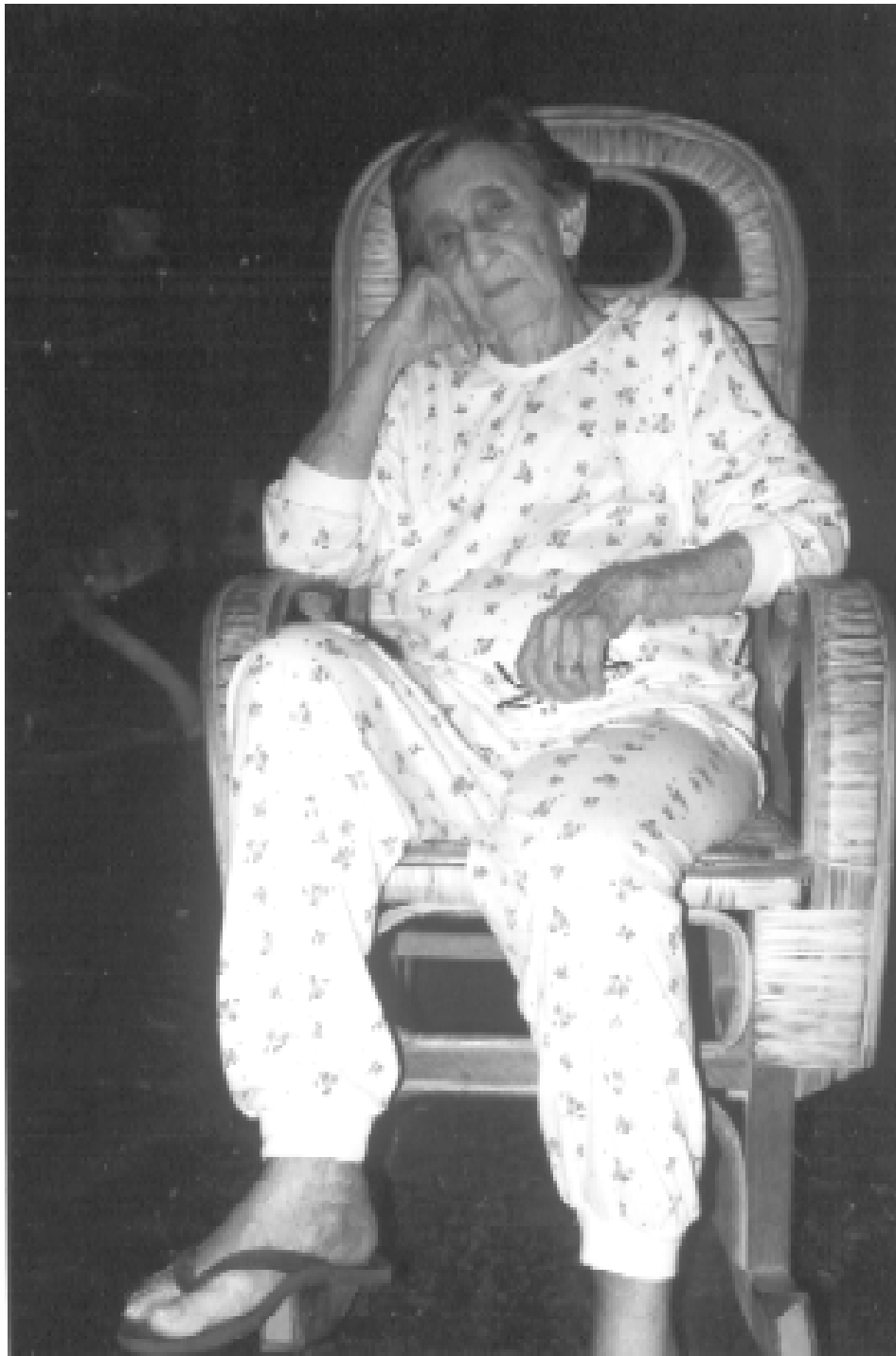


Foto: Jota César (2002)

À todos os Seres Brincantes do Planeta, especialmente à Vó Maria (1910-2005) que subiu às nuvens para contar as histórias do povo daqui da Terra. Que Deus, Nossa Senhora, todos os Santos e Anjos se encantem com seus contos como nós os seus Netos pela vida toda nos encantamos.

Lá no céu, igualzinho como aqui embaixo,
Maria e João se encontram e fazem
Prosa, Poesia e Amor.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Vitória Ligia Viana Basaia de Carvalho e Julio César de Carvalho, que iluminaram os caminhos de minha vida e que, juntamente com meus irmãos, Juliano Moreno Kersul de Carvalho e Julio Mariano Kersul de Carvalho, me proporcionaram, através da força contida na célula familiar, transformar estes caminhos iluminados, em uma trilha missão, abençoada por Deus e com o propósito de emanar a Alegria, a Paixão, o Tesão de ser, e de participar do processo da comunhão e construção do conhecimento, em conjunto com todos os seres vivos dispostos a compartilhá-lo.

A minha Companheira Nilza Ferreira Gomes Kersul de Carvalho (Zinha), que em todos os passos nesta trilha utiliza seu campo magnético de amor e paz, esbanjando a alegria concebida por Deus, que me faz a cada dia que passa me quedar mais e mais apaixonado!

A minha “Emília” (Tainá Maria) e meu “Visconde de Sabugosa” (Cauê Moreno), meus sobrinhos queridos que enchem de magia meu cotidiano.

Aos irmãos “extras” que a vida me deu, Companheiros das horas boas e ruins: Fernando Francisco Xavier e Cláudio Dias. Adolescência e Juventude compartilhadas com muito carinho, respeito e admiração.

A Magia do Fogo do 47 Cromossomos que me encheu de energia cósmica, algo que ocasionou um efeito inspirador na realização deste trabalho.

A Jociley, nossa bibliotecária carinhosa do Instituto de Educação; a Luísa Maria Teixeira da Silva Santos, Simone Manduca e Mariana Serra Gonçalves nossas queridas amigas da Secretaria do Mestrado e a Professora Marta Darcie, companheira na luta pelo fortalecimento do Programa de Pós Graduação.

Aos meus colegas de Mestrado, que dividiram experiências e momentos de angústias, glórias, divertimento, em especial os que mais brincaram sério comigo: Maria Ester Godoy Pereira Maekawa, Lucileide Queiroz, Ramos, Débora Eriléia Pedrotti, Olinda Brito Leão Torres, Fátima Souza e Jorge Tadeu Malvenier.

A Susete Rech Beling, pela força nos momentos finais deste trabalho.

A Samira Alvim Siqueira e Dona Maura, amigas do peito, que me apresentaram o mundo do Cáritas.

A Daiana, de Oliveira Campos que com seu olhar e jeito de criança sapeca, mostrou que é possível compor uma tribo de brincadeiras independente de qualquer idade.

A Ney Zanardi, nossa coordenadora especial do Cáritas Pirinéu, lutadora referência para todos aqueles que amam o trabalho voluntário que fazem.

Ao Padre Arthur Dudziack, idealizador do Cáritas Paroquial Várzea Grande e guia espiritual do Projeto. Agradeço também por ter celebrado nosso casamento (Zinha e Juan).

Ao Coordenador Geral do Cáritas Paroquial Várzea Grande, Neilo Tadeu Peaguda, que aprendeu a brincar e participa em comunhão da emoção de corações de muitos brincantes.

Aos professores e amigos de nossa Linha de Pesquisa em Educação e Meio Ambiente Suíse Bordest, Germano Guarim e Michèle Sato, pelos seminários e dicas que muito auxiliaram na construção desta pesquisa.

A Professora Tizuko Morchida Kishimoto e o Professor Cleomar Ferreira Gomes, pela resignificação do trabalho no momento da qualificação.

Aos Meus Pais Acadêmicos: Edward Bertholine de Castro (Vavá) e Miramy Macedo, e minha tia, Edna Lopes Hardoim, que me possibilitaram a estudar e praticar mais profundamente as coisas que trago fortemente em meu coração.

Aos Brincantes do Cáritas Pirinéu, que com sua potência, memória coletiva e comunidade emocional me fez parte da Tribo.

RESUMO

Em vias da desestruturação do modelo imposto pela sociedade moderna onde a preocupação com o próximo deixa de ser fator de importância, o presente trabalho busca descrever um ambiente lúdico no estabelecimento do espaço de sociabilidade brincante: Cáritas Pirinéu, localizado no município de Várzea Grande, Mato Grosso - Brasil, através das formas de manifestação de sua ludicidade. A metodologia adotada é de pesquisa qualitativa nos preceitos da pesquisa-participante, caminhando ao lado da sociologia sonhadora, ou do cotidiano de Maffesoli. Os sujeitos da pesquisa abrangem cerca de 60 crianças de 3 a 11 anos de idade, 15 voluntários, jovens e adultos, com idade entre 15 e 75 anos, assim, como as mães que participavam, mais efetivamente, do projeto, brincando e fazendo parte dos encontros, no caso um total de 3 mães. O trabalho de campo foi desenvolvido em dois ciclos de nove meses, período vigente do projeto nos anos de 2003 e 2004. Os instrumentos de coleta dos dados qualitativos foram a documentação indireta, através de pesquisa documental e bibliográfica, e a direta através de entrevista semi-estruturada para crianças, voluntários, e mães, produção de desenhos e observação assistemática participante do espaço de socialidade, com a utilização de um diário de pesquisador para se efetivar os registros. Este ambiente deu ênfase, muito mais sobre o que une do que sobre o que separa nas relações dos brincantes, sendo que estes o representam nas seguintes categorias, espaço de brincar; espaço de contato com Deus; espaço de educação; movimento social; caridade; realização pessoal e crescimento individual; e espaço de acolhida. O brincar para os sujeitos do Cáritas Pirinéu se representou coletivamente caracterizado por sentimento, sociabilidade, imaginação, projeto, ser criança e por fim, o próprio brinquedo. Portanto o lúdico apresentou a possibilidade do fortalecimento do elo sagrado entre os Seres Humanos e a natureza, entre os Humanos e a própria natureza do “humano”, buscando atingir a cada passo o ser mais, o fazer mais. A gama do processo de brincar está relacionada com o tempo e espaço de convivência dos brincantes, espírito de solidariedade, questões familiares, tradicionais e emocionais. Entretanto para conhecer ambientes lúdicos, é preciso ir além das características do observador e ser um dos próprios sujeitos brincantes. O presente trabalho foi realizado com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico –CNPq-Brasil.

Palavras chave: Ambiente lúdico, Comunidade Emocional, Cáritas, Brincadeiras.

ABSTRACT

In broken ways of the model tax by the modern society, where the preoccupation with the nearby lets of being important factor, the present work search describe a ludicrous' enviroment in the establishment of the sociability Playfull' space: Cáritas Pirinéu, located in the Várzea Grande municipal district of Mato Grosso. Brazil. The adopted methodology belongs to qualitative research in the precepts of participating research and relations' sociology. The subjects of the research embrace about 60 children from 3 to 11 years, 25 young and adult volunteers between 15 and 75 years as well as the mothers that took part, more indeed of the project, playing and making part of the visits. The field work was developed in two cycles of nine month, valid period of the project in years of 2003 and 2004. The collection instruments of qualitative data were the indirect documentation, through documental and bibliographical research, and the direct, through interview semi-structured for children, voluntary, and mothers, drawings and observation asystematic production participating of socialidade space, using a researcher's diary to if it effect the memory. This environment gave emphasis, much more about what unites than about what separates in the relations of Playfull' subjects, and these represent it in the next categories, space of playing; contact space with God; education space; social action; charity; personal accomplishment and individual growth; and welcome space. The Play for the subjects of Cáritas Pirinéu represented collectively characterized by feeling; sociability; imagination; process; and finally, the toy. Therefore the play introduced the possibility of the invigoration of the link consecrated among human beings and nature, among humans and nature of the itself "human", seeking to reach at every turn the being more, they can do more. The range of the process of playing is related with time and company space of Playfull' subjects, solidarity spirit, family, traditional and emotional matters. However to know Playfull' environments, is necessary to go besides the observer's characters and to be one of the subject Playfull'. The present work was accomplished with the support from the National Board of Scientific and Technological Development - Cnpq -Brazil

Keywords: Playfull' Environment, Emotional Community, Cáritas, Jokes

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. MAPAS BRINCANTES	14
2. BRINCANDO SÉRIO: O ESPAÇO DE SOCIALIDADE	24
2.1 O Habitat	24
2.1.1 Os Cáritas	24
2.1.2 O Município de Várzea Grande	27
2.1.3 O Bairro do Pirinéu	28
2.2 O Habitante e o Hábito	35
3. PERCORRENDO CAMINHOS	37
4. PINTURAS LÚDICAS	44
4.1 O espaço brincante: as falas que levam ao Cáritas Pirinéu e ao brincar	45
4.1.1 Falar em Cáritas	46
4.1.2 O Brincar	58
4.2 A imagem do Brincar das crianças do Cáritas Pirinéu	65
4.3 As Brincadeiras do Cáritas Pirinéu	69
4.4 Na Ciranda do Cáritas Outros Elos São Possíveis	84
5. BRINCADEIRAS INACABADAS	91
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	94
APÊNDICE	101
ANEXOS	106

INTRODUÇÃO

Este Trabalho se insere dentro do Projeto de Estudo em Educação Ambiental em Espaços Escolarizados e Não Escolarizados da linha de pesquisa em Educação e Meio Ambiente, do Mestrado de Educação da Universidade Federal de Mato Grosso. Preocupa-se em descrever um ambiente lúdico de uma instituição não escolarizada no estabelecimento de seu próprio espaço coletivo.

Esta viagem pelo mundo do lúdico é facilitada por autores brasileiros como Tizuko Morchida Kishimoto, Adriana Friedmann e Cleomar Ferreira Gomes. Obras com experiências no território brasileiro nos trazem particularidades e histórias não encontradas nas leituras dos clássicos e auxiliam sobremaneira o entendimento do fenômeno.

Dentre os pesquisadores de Educação Ambiental a pesquisa conversa com autores como Michèle Sato, Lucie Saúve e Augusto Passos. Trás ainda, autores como Michel Maffesoli, com as noções de imagem, religião, ideal comunitário, tribo e comunidade emocional; Huizinga em seu trabalho *Homo ludens*, Brougère com a relação do brincar e a cultura, Michel Thiolent e Carlos Henrique Brandão em seus pressupostos de Pesquisa-Participante.

Acredito que além destes referenciais não podemos esquecer daqueles que se encontram em nossa própria história de pesquisador, o que nos leva a decidir sobre o que, onde e como pesquisar. É neste contexto que o autor do trabalho se insere, proveniente de uma família de artistas onde o sorrir, o encanto em estar com o outro e a constante resignificação de objetos, sempre foi a pauta do dia. Brincar de transformar diversos bonecos, sem cabeça, sem braços, sem pernas (quase sem bonecos) em brinquedos novos eram a diversão de criança, assim como contar e ouvir histórias, dramatizar contos, cantar estrofes de poemas não ritmados e participar de qualquer roda que se formasse, seja ela de meninos ou meninas.

O intuito de ligar brincadeiras com a educação ambiental, veio da minha formação técnica em turismo (1994-1998), da acadêmica de Biologia (1999-2002), da monitoria ambiental em projetos de Áreas de Pesquisa e de Conservação até culminar com esta dissertação na linha de Educação e Meio Ambiente, marcam ainda esta trajetória as funções, de músico, contador de histórias, arte-educador, educador ambiental e voluntário em projetos

sociais. Destas atividades, a de contar histórias é a que mais me fascina, principalmente quando temos a oportunidade de narrar aquelas em que somos também protagonistas, um misto de sujeito e objeto, do querer observar como se constituem as coisas das quais também fazemos parte, em que estamos inseridos e que nos deixa felizes, não só por nós, mas uma espécie de felicidade em comunhão. E é desta maneira que queremos contar a história do estabelecimento de um Ambiente Lúdico em um dos projetos da Organização Não Governamental (ONG) Cáritas Paroquial de Várzea Grande.

No Primeiro Capítulo, “Mapas Brincantes”, dialogamos com teóricos do lúdico, da educação ambiental e do imaginário, com a intenção de delinear as ferramentas conceituais importantes para pesquisa, além de apresentar o objetivo e a relevância em se realizar este trabalho.

Em “Brincando Sério: o espaço de socialidade”, segundo capítulo, define-se o hábitat, o lócus da pesquisa; e o habitante, no caso, os sujeitos da pesquisa. Tratar do hábitat é visualizar o movimento Cáritas no Mundo, no Brasil e na cidade de Várzea Grande, quanto aproxima-lo do ambiente onde se encontra o caso, o bairro do Pirinéu, através da própria voz dos participantes da área em estudo. Oferecer assim, além da visão ideológica da organização Cáritas, a possibilidade de localizar o leitor quanto a visão da estrutura física dos encontros, convidando-o a se inserir no território o qual pesquisamos.

“Percorrendo Caminhos”, o terceiro capítulo, tem o objetivo de clarear as escolhas metodológicas, assim como, a trilha que levou a privilegiar dentre outras possibilidades de ambientes lúdicos o do Cáritas Pirinéu em Várzea Grande, apontando as técnicas e os instrumentos de coleta utilizados para cada tipo de dado.

“Efetivar uma Pintura Lúdica”, é o quarto Capítulo, que evidencia o trabalho dos dados, sua discussão, sobre duas perspectivas que é a do pesquisador observador da tribo brincante, e a do pesquisador sujeito ativo do espaço estudado.

O quinto capítulo nos mostra as “Brincadeiras Inacabadas”, entendendo a vida, enquanto processo dinâmico, e as tribos, enquanto composição cambiante, nos permite dizer que não paramos por aqui, a desejos por perseguir, novos elos a se encontrar, coisas a concretizar e muitas brincadeiras sérias a fazer no campo do lúdico e da educação ambiental.



Desenho: Nilza Carvalho, Brincante Cárítas Pirinéu, 2004

1. MAPAS BRINCANTES

Se inserir em um território pressupõe cuidado, olhar o contorno, descobrir as informações, impressões, escritas e falas circulantes, ao mesmo tempo em que representa o desafio e a excitação de algo novo. Ao utilizar um “Mapa” podemos clarear o quadro representativo utilizado, visualizar as linhas e as entrelinhas que compõem o que se quer pesquisar, o que forma o território, no nosso caso para pensar um ambiente lúdico, precisávamos ter contato com autores que nos facilitassem à noções e conceitos tanto do lúdico quanto do ambiente em uma perspectiva educativa. Acaba por ser uma composição mista, com traços da Sociologia, da Educação, Educação Ambiental, do Lúdico, da Ecologia que facilitam a leitura deste território vivo que nos envolvemos.

Jogos, Brinquedos e Brincadeiras estão intimamente ligados ao espírito comunitário humano e auxiliam a diferenciar dentro deste universo as mais diversas culturas, formas de relações, tradições e de crenças, seja nas transmissões de experiências, aos sentimentos de prazer, felicidade, descoberta, ganhar e perder, dor, realizar-se enquanto grupo ou fortalecer-se enquanto indivíduo membro de uma tribo.

Dentre as conceituações do lúdico Câmara Cascudo (1972), demonstra uma similaridade dos termos Brinquedo e Brincadeiras com jogos, rodas e divertimentos tradicionais infantis. Este autor caracteriza também o brinquedo como o objeto utilizado para brincar e considera as brincadeiras como uma das constantes sociais que causam maior admiração. Ressalta ainda a forma de transmissão oral e o movimento dinâmico destes elementos, que faz com que estas sejam abandonadas por uma geração, ao mesmo tempo em que são reerguidas ou reinventadas por outras, mudando-se a forma da brincadeira, porém mantendo-se a fórmula.

Friedmann (1996) constata que as brincadeiras mudaram muito do começo do século de 1800 até os dias de hoje, nas mais diferentes pátrias e contextos sociais, porém, o prazer em brincar permanece inalterado. Uma das hipóteses da autora com relação à preocupação com o lúdico é que devido ao avanço das tecnologias da indústria do brinquedo, a pressão exercida pela televisão e demais mídias eletrônicas, e outros, proporcionaram uma diminuição do espaço físico e emocional destinado ao jogo, tanto dentro como fora da escola, sugere diferentes enfoques para análise do jogo infantil, como sociológico, educacional, psicológico, antropológico e folclórico. Caracteriza ainda, a Brincadeira como a ação de brincar, um comportamento espontâneo que surge de uma atividade não estruturada, o jogo como uma

brincadeira que envolve regras; o brinquedo como o objeto de brincar, e a atividade lúdica abrange de forma mais ampla todos os conceitos anteriores.

O levantamento lúdico realizado pela autora na cidade de São Paulo de 1900 à 1990 (FRIEDMANN, 2004), auxilia-nos a criar uma matriz de brincadeiras a ser utilizada na discussão dos dados de nossa pesquisa, neste levantamento se preocupa também com o resgate da memória e da prática do lúdico através das brincadeiras e dos jogos tradicionais, e com a socialização destes, transformar o antigo no novo.

Kishimoto (1997) faz um amplo estudo da origem dos jogos, as influências culturais na formação lúdica brasileira assim como nos facilita a conhecer o jogo através das teorias pedagógicas de Froebel, Decroly e Montessori, estas leituras nos auxiliam na maior descrição do fenômeno. Além disso, ela nos alerta (KISHIMOTO, 2001) sobre a indistinção no emprego de termos que compõem o lúdico como, jogo, brinquedo e brincadeira e a própria dificuldade que temos em defini-los, o que acaba demonstrando que ainda temos problemas de conceituação neste campo, assim estabelece diferenças entre os três termos, sendo que o jogo pode ser visto como “o resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e um objeto” (p.16). O segundo termo, o brinquedo, “supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização” (p.18) sendo, enquanto objeto sempre suporte da brincadeira, quanto a brincadeira se caracteriza pela “ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica” (p.21).

Lopes (2000) observa a facilidade e a eficiência em se aprender por meio de jogos, independente da idade, sendo que os elementos do cotidiano envolvem de tal forma, que faz com que o aprendiz seja sujeito ativo do processo de educação. Considera ainda, o jogo como uma preparação para a vida adulta e nos diz da importância em enxergar a criança em três dimensões: a corporal, a afetiva e a cognitiva, que devem desenvolver-se simultânea e concomitantemente. Essa autora evidencia os objetivos pedagógicos dos jogos no contexto escolar e clínico como vias de se trabalhar a ansiedade, rever os limites, reduzir a descrença na autocapacidade de realização, desenvolvimento da autonomia, aprimoramento da coordenação motora, desenvolvimento da capacidade espacial, controle corporal, aumento de atenção e concentração, capacidades de antecipação e estratégia, discriminação auditiva, ampliação do raciocínio lógico, desenvolvimento da criatividade, noções do uno e do múltiplo e o jogo por si só.

A identificação das atividades lúdicas como todas as atividades que surgem de forma espontânea nas crianças ocasionando prazer e que pertencem ao seu mundo, assim como

considera-las como uma prática privilegiada para a aplicação de uma educação que visa o desenvolvimento pessoal e a atuação cooperativa na sociedade nos permite discutir as formas de manifestações da ludicidade enfatizando os Jogos; as Histórias; as Dramatizações; as Músicas, Danças e Canções e as Artes Plásticas (DOHME, 2003). Entenderemos o Ambiente Lúdico através destas manifestações que compõem um grupo brincante considerando-o como composto não só por crianças, mas também por jovens e adultos, portanto um mundo híbrido, pertencente não só a esta ou aquela faixa etária, é algo que existe em todos, mas mais se expressa em alguns. Nesta perspectiva, os humanos, através do lúdico se desenvolvem, adquirem noção de tempo, espaço e respeito, é no brincar junto que se constitui as relações de trocas de sentimentos, fluxos de informações, crescimento individual e coletivo.

Para Brougère (2000) a cultura lúdica é simbólica, um suporte de representações enquanto que a brincadeira é igualmente imaginação, relatos e histórias, neste espaço as coisas que são podem se tornar em outras, o próprio brinquedo, além de um objeto, transforma-se em personagem, e matéria prima na construção deste processo.

Ainda na discussão da cultura lúdica enquanto simbólica Huizinga (1988) propõe que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa “imaginação da realidade” (a transformação desta em imagem). Pesquisar o lúdico carece, portanto de uma preocupação em captar o valor e o significado dessas imagens e dessa imaginação, “ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado da natureza”.(p.7)

A noção de “cultura de sentimento” como entendida por Maffesoli (1995, p.17) em que “pode-se ver em ação um conjunto de imagens que, por acréscimos sucessivos, chegam a constituir uma consciência coletiva que serve de suporte, ao mesmo tempo, ao conjunto da vida social e às diversas ‘tribos’ que dela fazem parte” pode ser articulada com as noções de cultura lúdica de Huizinga e Brougère, facilitando o entendimento do espaço social em que se dão as brincadeiras, o que nos permitiu compreender melhor o ambiente brincante pesquisado.

Em relação ao ambiente brincante é importante que na sua composição o respeito às crianças seja eleito como uma das principais preocupações, com a constatação de sua importância não pela representação de um futuro, mas sim por seu presente, reconhecendo-as como sujeito de seu próprio caminhar de criança, transformar este presente em segundo plano pode significar um não acontecimento de futuro (DAMAZIO 1994). É aí que elas, enquanto seres brincantes se encontram, se reconhecem, se tocam e dividem emoções, construindo memórias e sentimentos em comuns que caracterizam em sua forma uma espécie de *Comunidade Emocional*, como é cara a expressão à Maffesoli (2002). O grupo brincante só é

uma comunidade emocional porque compartilha uma cultura do sentimento, onde sua *neo-tribo* é a do ser criança, ou mais ainda, ser brincante, somando-se também os jovens e os adultos como sujeitos e atores do processo do brincar, portanto membros da tribo.

A Educação Ambiental (EA) aliada ao lúdico vem com o intuito de despertar na criança, no adolescente e no adulto o princípio de que o ser humano não é um ser único no ambiente onde vive e que necessita estabelecer relações com todos os outros componentes biótipos, conciliando elementos do seu cotidiano com informações desenvolvidas no processo do conhecer, perceber e sentir, propondo um caminhar com mais prazer pelo planeta terra. O lúdico, portanto, não é mero instrumento de diversão de nossas crianças, mas sim um dos elementos que participam da consolidação do perfil de cada comunidade emocional.

Este potencial do Lúdico e da Educação Ambiental, esta no próprio sentido em que as relações do ser humano com o seu meio ambiente são registradas pela história e estabelecidas pela ação da cultura, no caso aqui recortada na cultura lúdica. Esta ação lúdica, se intenciona numa valorização das raízes e do processo de brincar enquanto forma coletiva e não individualizante, e é justamente aí que reside a transformação, em um sentido de retorno. Retornar ao prazer em comum, no simples ato de Brincar¹, fazer parte do estabelecimento, do contato físico, pelial, com qualquer que seja o grupo, neste sentido pode-se falar de um reencantamento do mundo (MAFFESOLI, 2004).

Os valores necessários a uma EA baseada no lúdico se contrapõem aos valores da modernidade² que para se manter, fez questão de produzir um contexto de diminuição do espaço físico e emocional destinado ao brincar, a manutenção de uma sociedade mais mecânica, menos lúdica, apoiada na produção e no consumo pode ser a garantia de se assegurar no domínio.

A estratégia de se utilizar a educação como forma adestradora ganha reforços nas atitudes que minam a força da imaginação, tradição e sentimentos de um povo, quesitos estes que fundamentam e podem fortalecer grupos sociais. Existe hoje algo que nos aproxima do outro, que se caracteriza pelo desejo de nossa sociedade em valorizar os aspectos comunitários.

¹ Brincar é palavra formada, do latim, *brinco* + *ar*. *Brinco* significa vínculo e *ar* pode ser interpretado como atmosfera, portanto se visualizarmos em seu sentido mais puro brincar significaria estabelecer vínculos em uma atmosfera.

² Modernidade aqui representada pelo período da sociedade humana marcado pelos mitos fundadores do individualismo, a razão instrumental, a onipotência da técnica e o todo econômico, onde se visualiza uma ênfase ao “político” e que toma-se como referência o ideal democrático. (MAFFESOLI, 2005)

Sato (2001), ao debater os desafios da EA, nos convida a este sentimento revolucionário que clama pela liberdade de expressão, autonomia, diversidade e pela emancipação para a transformação de sociedades, propondo mudanças radicais em pensamentos e formas de agir, fortalece assim a identidade desta ciência aplicada e caracteriza-a como um substantivo composto indissociável em sua construção epistemológica onde sua prática, teoria, fundamento e sentimentos permeiam não só a dimensão ambiental, mas em igual valor a dimensão sócio-cultural. Considera que a Educação Ambiental é fruto de toda uma época, marcada de forma transformadora pelo movimento da contracultura, dos movimentos ecológicos, e dos movimentos sociais, que propunham um repensar do relacionamento humano com o planeta terra, da forma de exploração vigente no sistema de produção e consumo, das práticas educativas e de se fazer pesquisa social, ambiental e na política.

Entremeios guerras quentes e frias surge uma grande preocupação com o futuro do planeta terra mediada pelas constantes emissões de gases poluentes no processo de produção industrial e pela crescente desigualdade social. O surgimento de uma espécie de *aura estética*³ (MAFFESOLI, 2002) marca a gênese do movimento ambientalista, se tornando evidente uma ligação lúdica em seu fortalecimento, a fim de auxiliar a desvelar os problemas a serem resolvidos e estruturar práticas reflexivas do processo da EA. Grandes shows musicais, artistas plásticos, o próprio cinema e o teatro de vanguarda no Brasil, assim como o movimento Hippie, buscavam durante as décadas de 70 e 80, uma potência de transformação, uma busca de quebras de estruturas hegemônicas, do retorno a natureza e do desejo de socialização do ser e do estar junto com o outro, rememorando os ancestrais e de se fazer o presente.

Lima (2005, p. 62) nos alerta que além dos problemas ambientais que são postos na ordem do dia de ações de EA, existem outras ameaças menos tangíveis relacionadas à crise da sociabilidade contemporânea, formada por:

Comportamentos consumistas e individualistas; profunda desigualdade social e política; baixa solidariedade social; perda de referência moral; perda de sentido da vida; perturbações da identidade individual e coletiva; transtornos da personalidade; altos níveis de violência e criminalidade; elevado consumo de drogas e propensão à intolerância e ao preconceito, entre outros.

³ Para Maffesoli (2002) a noção de aura estética extravasa o campo da arte, significa aqui a multiplicidade do eu e a ambiência comunitária, no sentido de vivenciar ou de sentir em comum a própria sensibilidade da emoção coletiva.

Então o problema ambiental não é apenas visto como a “degradação das relações entre a sociedade e a natureza”, mas também a degradação da “qualidade das relações intrassociais”, isto é, dos seres humanos entre si, que se alimentam reciprocamente e tendem a induzir e a perpetuar os ciclos de destrutividade sobre a vida social e natural.

A ligação entre o lúdico e a educação ambiental se remonta desde do próprio surgimento da segunda, com frutos espalhados por aí, mas ainda não fortemente reconhecidos, e que hoje vivenciam, e sofrem, um contexto de diminuição do espaço físico e emocional destinado ao brincar. Nesta busca de clarificar, ou até mesmo auxiliar a construir histórias desta união, discute-se o vínculo da arte-educação e a educação ambiental.

Neste clima se forma, após o V Fórum Brasileiro de Educação Ambiental em 2004, na cidade de Goiânia - GO, um grupo de discussão denominado AEA - Arte Educação Ambiental, moderado e criado por Paulo Ernesto Díaz Rocha da Universidade de São Paulo (USP) que reúne participantes de diversas localidades do Brasil.

As experiências de educadores ambientais, que ao mesmo tempo são poetas, atores, performáticos, músicos, pintores, estudiosos e curiosos do lúdico, podem servir de subsídio para se criar um banco de dados e registros dinâmico como via de intercâmbio de informações, realizações e produções técnicas e teóricas sobre o assunto.

Dias (1991, 2001); Carvalho & Xavier (1999), e Carvalho & Macedo (2003), acreditam no lúdico como uma das estratégias que apresentam resultados mais significativos no desenvolvimento de atividades ambientais, sejam em espaços escolarizados ou não, citando em seus trabalhos jogos, brincadeiras e experiências realizadas em ONG's (Organismos Não Governamentais), instituições educativas, ambientais públicas e privadas.

Atividades lúdicas para o desenvolvimento de práticas de EA já são utilizadas há algum tempo por diversos grupos de educadores ambientais, entre eles destacam-se, em nível nacional, o Grupo de Educação do Meio Ambiente formado por estudantes de Biologia da Unesp de Rio Claro – SP; o Circo Ambiental da SEMA (Secretaria de Meio Ambiente) do Estado do Rio Grande do Sul entre outros.

Em Mato Grosso ONGs como o Instituto Pró Ambiência – Embaúba MT; movimentos comunitários, como o Centro de Cultura Popular – Unidos do Parque Geórgia, Cuiabá – MT e algumas instituições públicas, como o Horto Florestal Tote Garcia e a Universidade Federal de Mato Grosso também utilizam as atividades lúdicas como uma das formas de se desenvolver a sensibilização ambiental.

Huizinga (1988), ao se referir ao ser humano, diz que durante muito tempo sua denominação enquanto *Homo sapiens*, que o ligava ao racional, aos cálculos, cede lugar ao de

Homo faber ser construtor de tecnologias, prédios, mecanismos, robôs, máquinas, bombas. Diante de características que não abarcam a totalidade do complexo viver humano, propõe *Homo ludens* como categoria que reverencia o ser do jogo, da brincadeira, do brinquedo, do prazer, do sentir, compondo então uma tríade *sapiens – faber – ludens*.

Com o aumento do consumo, o bombardeio das propagandas massificadoras que levam ao “querer ter mais”, o desenvolvimento de jogos eletrônicos e a necessidade da sobrevivência em uma sociedade capitalista, faz com que o *Homo ludens*, ceda mais espaço para o *Homo faber*, e para o *Homo sapiens*, provocando um desequilíbrio na balança desta tríade. Não que precisamos mais de um ou de outro, mas que enquanto formados pela cultura e natureza, o não estabelecimento de um equilíbrio dinâmico pode apontar ao quadro de uma sociedade cada vez mais individualista e talvez promover ao enterro das tradições e a renúncia da felicidade e dos prazeres.

Em vias da desestruturação deste modelo imposto pela sociedade moderna onde a preocupação com o próximo deixa de ser fator de importância, o que pode gerar um sentimento de carência pela impressão de uma crescente diluição de identidade dos grupos, objetiva-se, portanto descrever o ambiente lúdico no estabelecimento de um espaço de socialidade brincante: O Cáritas Pirinéu (Várzea Grande – MT), através das formas de manifestação de sua ludicidade. Para efetivar esta descrição é necessário sabermos quais são as representações que os sujeitos da pesquisa têm do ambiente brincante, assim como eles concebem o brincar e as relações entre si durante os dois anos de coleta de dados.

Gomes (2001) aborda o *Homo ludens* com os caminhos de análise facilitados pela *socioantropologia do cotidiano* de Maffesoli no estudo da ludicidade de um grupo de crianças em diferentes ambientes, o que vêm a auxiliar sobremaneira este trabalho que trás como suporte de análise o mesmo teórico. Porém não foram encontrados trabalhos na área de Educação Ambiental, no momento de levantamento bibliográfico desta pesquisa, que abordam como principal aspecto a descrição e o estabelecimento de Ambientes Lúdicos ou de grupos brincantes. Entretanto, muitas são as pesquisas que utilizam atividades lúdicas pontuais para coleta de dados específicos, como a realização de desenhos ou produção de textos para verificar a eficácia de uma determinada ação ambiental, ou percepção de fauna, flora de determinado ambiente natural.

A meta desta pesquisa caminha lado a lado a alguns princípios para a EA que destacamos do “Tratado de Educação Ambiental para Sociedades Sustentáveis e Responsabilidade Global” (MINISTÉRIO DO MEIO AMBIENTE, 2004):

1. A educação ambiental deve ter como base o pensamento crítico e inovador, em qualquer tempo ou lugar, em seus modos formal, não-formal e informal, promovendo a transformação e a construção da sociedade.
2. A educação ambiental é individual e coletiva. Tem o propósito de formar cidadãos com consciência local e planetária, que respeitem a autodeterminação dos povos e a soberania das nações.

Neste caso a transformação sendo representada pelo próprio retorno a importância das relações de grupo, ao sentir em comum e auxiliar no registro de uma memória coletiva, que auxilie no processo de sensibilização ambiental.

3. A educação ambiental deve estimular a solidariedade, a igualdade e o respeito aos direitos humanos, valendo-se de estratégias democráticas e da interação entre as culturas.
4. A educação ambiental valoriza as diferentes formas de conhecimento. Este é diversificado, acumulado e produzido socialmente, não devendo ser patenteado ou monopolizado.
5. A educação ambiental deve integrar conhecimentos, aptidões, valores, atitudes e ações. Deve converter cada oportunidade em experiências educativas de sociedades sustentáveis.

Este sentido de cumplicidade da ação lúdica fortalece o ser solidário, as vezes escondido dentro de nós, o conhecimento de cada grupo brincante mais do que respeitado, deve ser vivido e rememorado, sendo que a realidade de sociedades sustentáveis só é possível através da valorização da cultura dos grupos que a compõem.

O que nos faz brasileiros é a história da nossa cultura. Enraizada em lendas, literatura, conhecimento e arte, construímos a nossa identidade. Esta identidade sempre esteve aliada à presença da natureza e é por isso que a noção de sustentabilidade dos povos clama, hoje, pela dimensão ambiental. O Brasil e o Estado de Mato Grosso têm vida e necessitam que protagonizemos suas histórias.” (Sato & Medeiros, 2004 - p.110)

Com estes princípios, somado a carência de pesquisas em Mato Grosso que considerem o simples ato de brincar como uma atividade de Educação Ambiental,

visualizando o ambiente como este misto de cultura e natureza, e o desejo de ser um dos protagonistas das histórias deste Estado, justificamos a relevância da pesquisa em questão, um trabalho de educação não escolarizada desenvolvido em uma comunidade que caminha, a seu tempo, para se fortalecer enquanto pessoas participantes e dinâmicas de um processo coletivo.

Segundo Maffesoli (2002, p.20) “É possível que presenciemos agora, à elaboração de uma aura estética onde se reencontrarão em proporções diversas, os elementos que remetem a pulsão comunitária, à propensão mística ou à perspectiva ecológica”. Lembrando que não serão os grandes heróis, imperadores e/ou tiranos, em suas individualidades que marcarão por si só uma determinada época, mas sim uma sensibilidade coletiva que formará uma espécie de aura que apresentará estas características.



Ilustração: Nilza Carvalho, Brincante Cáritas Pirinéu, 2004

2. BRINCANDO SÉRIO: O ESPAÇO DE SOCIALIDADE

2.1 – O Hábitat

O espaço de sociabilidade estudado, não foi escolhido ao acaso, mas pela sua íntima relação com o pesquisador, que é sujeito ativo deste, seja como voluntário e facilitador ou como membro do cotidiano das relações da comunidade, respeitando, vivenciando a cultura particular do espaço e fazendo parte do processo de construção deste ambiente lúdico. Para o reconhecimento do hábitat, teremos que contextualizar a Instituição Cáritas, o Bairro do Pirinéu no município de Várzea Grande em Mato Grosso, no que tange as suas histórias, missões e realizações, identificação esta, às vezes, conduzida aqui pelas vozes de seus participantes.

2.1.1 Os Cáritas

Cáritas é uma palavra latina que significa ternura, afeição, amor, que iremos apresentar aqui em três instâncias, primeiro enquanto um movimento mundial, composto por inúmeras organizações (Cáritas Nacionais, Cáritas Diocesanas, Cáritas Paroquiais), depois como a organização não governamental, atuante no município de Várzea Grande (Cáritas Paroquial Várzea Grande- MT) e por último como um dos trabalhos específicos desta organização no Bairro do Pirinéu. (Fig.1)



Fig 1: Representação esquemática do Sentido de Cáritas para a contextualização do trabalho. As instituições Cáritas no Mundo, no Brasil e em Várzea Grande e o Projeto Cáritas do Bairro Pirinéu.

Documentos disponibilizados por CÁRITAS INTERNATIONALIS (2005), CÁRITAS BRASILEIRA (2005) e CÁRITAS PAROQUIAL (ANEXO A - DOCUMENTOS) nos permitiram traçar a trajetória destas Instituições.

A história do movimento Cáritas se inicia com a primeira organização criada no ano de 1897 na cidade de Friburgo, Alemanha, a partir de então, outras organizações foram surgindo na primeira década do século 20, em países como Suíça, Áustria e Estados Unidos.

Em 1924, durante o Congresso Eucarístico Mundial se estabeleceu uma conferência, que possuía sede na Suíça, com objetivo de fortalecer este movimento a nível mundial, sendo nomeada de Cáritas Catholica em 1928, com reuniões periódicas de dois em dois anos sendo interrompida somente pela Segunda Guerra Mundial.

Em 1947, recebe do Vaticano a responsabilidade de representação oficial de todas as organizações católicas de assistência no plano internacional, e em 1950 as organizações Cáritas do mundo começaram o processo de unificação, sendo conhecida esta Instituição agregadora, em 1957, pelo nome de Cáritas Internationalis. Hoje Cáritas Internationalis é uma confederação, reconhecida pela Igreja Católica como uma das maiores redes humanitárias do Mundo com trabalhos em mais ou menos 200 países e territórios.

A Missão de Cáritas se fundamenta na doutrina social da Igreja Católica, tendo em seu centro a dignidade dos seres humanos com serviços de auxílio assistencial em tempos difíceis, de guerra, de fome, e contribuindo para a justiça social em tempos de paz.

Esta missão visa ainda o desenvolvimento integral humano, seja na ajuda de emergência, na colaboração para paz, no respeito aos direitos humanos, ao meio ambiente e aos recursos do planeta Terra e auxilia na formação de lideranças comunitárias, promove a cooperação e a autonomia local, assim como intercede pelos pobres em fóruns tanto nacionais como internacionais empreendendo iniciativas simultâneas nas frentes: local, regional e mundial. Sendo reconhecida pelo Conselho Socioeconômico da ONU como de "status consultivo geral".

Esta instituição se baseia em valores guias como a dignidade humana, a opção pelos pobres, a destinação universal dos bens da terra e a solidariedade. Trás, também, como princípios a expressão sócio – pastoral da Igreja Católica, o fortalecimento das comunidades em sua base de formação, propondo ações locais para mudanças globais, se estabelece enquanto uma comunidade de aprendizagem, que socializa experiências e idéias com a intenção de transformá-las em ações mais eficazes. Trabalha em cooperação com outras organizações que compartilhem sua visão e acredita na força do testemunho da fé demonstrado não só pelas palavras, mas pelas ações e o modo de encarar o mundo.

A Cáritas Brasileira é um organismo da Conferência Nacional dos Bispos do Brasil (CNBB), integra a Rede Cáritas Internationalis e é, reconhecida como de utilidade pública federal, foi criada em 12 de novembro de 1956 e possuía como finalidade articular, nacionalmente, todas as obras sociais católicas e coordenar o Programa de Alimentos doados pelo governo norte-americano através da CNBB.

A Cáritas era ligada ao seu Secretariado Nacional de Ação Social e foi criada num contexto em que o serviço social era visto como um amenizador das chagas sociais do capitalismo. O Programa de distribuição de alimentos desenvolveu-se dentro da concepção de "Desenvolvimento da Comunidade". Essa concepção marcou a Cáritas, sobretudo até os anos 60.

Em 1966, a Cáritas Brasileira desligou-se oficialmente do Secretariado Nacional de Ação Social da CNBB, constituindo-se em entidade jurídica autônoma, porém vinculada filosófica e doutrinariamente à CNBB. Nessa época, já eram 184 as Cáritas diocesanas e 5000 as obras sociais filiadas a Cáritas Brasileira.

A partir de 1974, com o término do programa de alimentos, a maioria dos Escritórios Regionais e muitas Cáritas Diocesanas fecharam, porém outras iniciaram um novo processo de organização na perspectiva da promoção humana, estendendo-se até 1977, a fase da reorganização das estruturas regionais. Os escritórios que ainda funcionavam foram transformados em secretariados regionais, adequando-se às estruturas da CNBB.

Depois deste acontecimento e com o passar dos anos, a Cáritas Brasileira foi redimensionando sua prática no que diz respeito à sua metodologia de trabalho e prioridades de ação. Aos poucos, foi passando de um trabalho simplesmente assistencial para um trabalho libertador, articulado com as demais pastorais sociais e com o movimento popular, dando ênfase à construção e conquista da cidadania através de relações democráticas e políticas sociais públicas.

A Missão da Cáritas Brasileira é testemunhar e anunciar o Evangelho de Jesus Cristo, defendendo a vida, promovendo e animando a solidariedade libertadora, participando da construção de uma nova sociedade que inclua as pessoas que hoje se encontram em situação de exclusão social.

Cáritas Paroquial de Várzea Grande é uma ONG fundada em 9 de Maio de 2001, e possui trabalhos com crianças em 19 comunidades da cidade, sendo uma delas localizada no Bairro Pirinéu. Esta organização surgiu da experiência do padre polonês Artur Dudziack na paróquia em que trabalhava em sua terra natal, lá no caso também se trabalhava com crianças,

mas em situações e realidades completamente diferentes das nossas brasileiras, várzea-grandenses.

Na Polônia o padre Artur Dudziack fundou o Cáritas que dava assistência pras crianças, mas não era tanta a questão de financeiro, lá era uma questão para tirar aqueles jovens da droga, essas coisas... porque o nível de vida na Polônia é melhor... um País europeu, então era só para tirar as crianças das drogas e aqui em Várzea Grande quando ele fundou foi mais para atender essas crianças da periferia mesmo. Como ele não conhecia direito pensou que aqui ia ser igual lá, depois começou a ver que não, aqui precisava dar um pouco de amor para as crianças. Ele começou a perceber também que aquele pão, que a gente dava ali no sábado, aquele lanche para eles é importantíssimo, porque a gente lida com crianças que passam fome mesmo. (Tadeu Peaguda – Coordenador Geral do Cáritas Paroquial de Várzea Grande)

Esta ONG, reconhecida como de utilidade pública estadual e de utilidade pública municipal, possui objetivos estatutários muito amplos, como a de socialização de informações de caráter educativo, científico, artístico e culturais; auxiliar através de parcerias a promoção do desenvolvimento socioeconômico e realizar atividades que visam promover a valorização do ser humano (oficinas de aprendizagem, iniciação ao trabalho, pintura, música, educação e cultura, educação ambiental e outros), mas hoje se concentra no trabalho com as crianças das famílias que necessitam de ajuda material, espiritual, afetivo, ou de acompanhamento psicológico.

2.1.2 O município de Várzea Grande

O Cáritas Pirinéu se localiza no Bairro Pirinéu (latitude sul 15° 39' 53.66" e longitude oeste 56° 07' 06.15"), próximo ao aeroporto Marechal Rondon no município de Várzea Grande, Mato Grosso, onde funciona durante todos os sábados à tarde nas dependências da Escola Estadual de Ensino Fundamental Miguel Baracat.

A cidade de Várzea Grande é conhecida como a cidade industrial deste Estado e, segundo IBGE (2004), possui cerca de 242.674 habitantes em uma área territorial de 938 Km². Esta é Cidade vizinha da capital do estado, Cuiabá que é Centro Geodésico da América do Sul, separadas pelo Rio Cuiabá sendo então consideradas como cidades irmãs, onde muitos dos que residem em Várzea Grande estudam e trabalham em Cuiabá, ou vice-versa, tratando esta área metropolitana como de Grande Cuiabá.

Esta fonte afirma ainda que se encontra geograficamente localizada na meso-região centro sul mato-grossense e micro-região da Baixada Cuiabana, possuindo limites ainda com os municípios de Acorizal, ao Norte; Jangada ao Noroeste; Nossa Senhora do Livramento ao Leste; Santo Antônio do Leverger ao Sul e Cuiabá ao Oeste. (Figura 2)

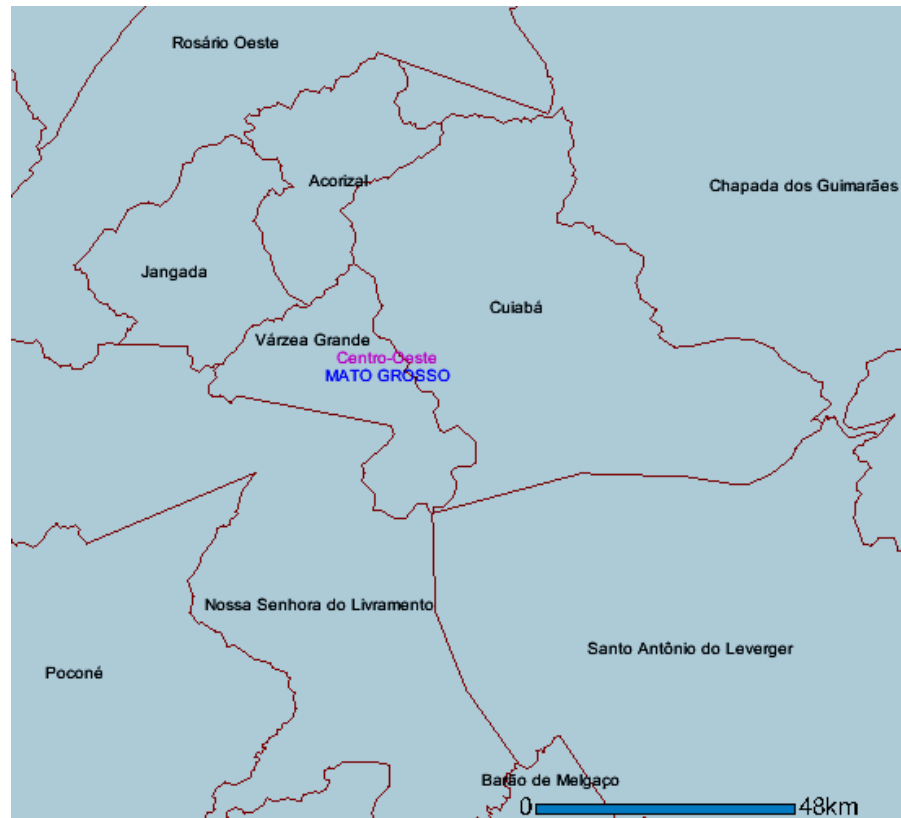


Figura 2: Limites do município de Várzea Grande no estado de Mato Grosso. Fonte: modificado de servidor de mapas do IBGE (2005).

2.1.3 O Bairro do Pirinéu

O Bairro Pirinéu se localiza na porção centro-sul do município de Várzea Grande, no meio de uma área em expansão (próximo ao Aeroporto Internacional Marechal Rondon) mas assumindo condição de bairro periférico, com carência de realizações de serviços públicos. (Fig. 3)

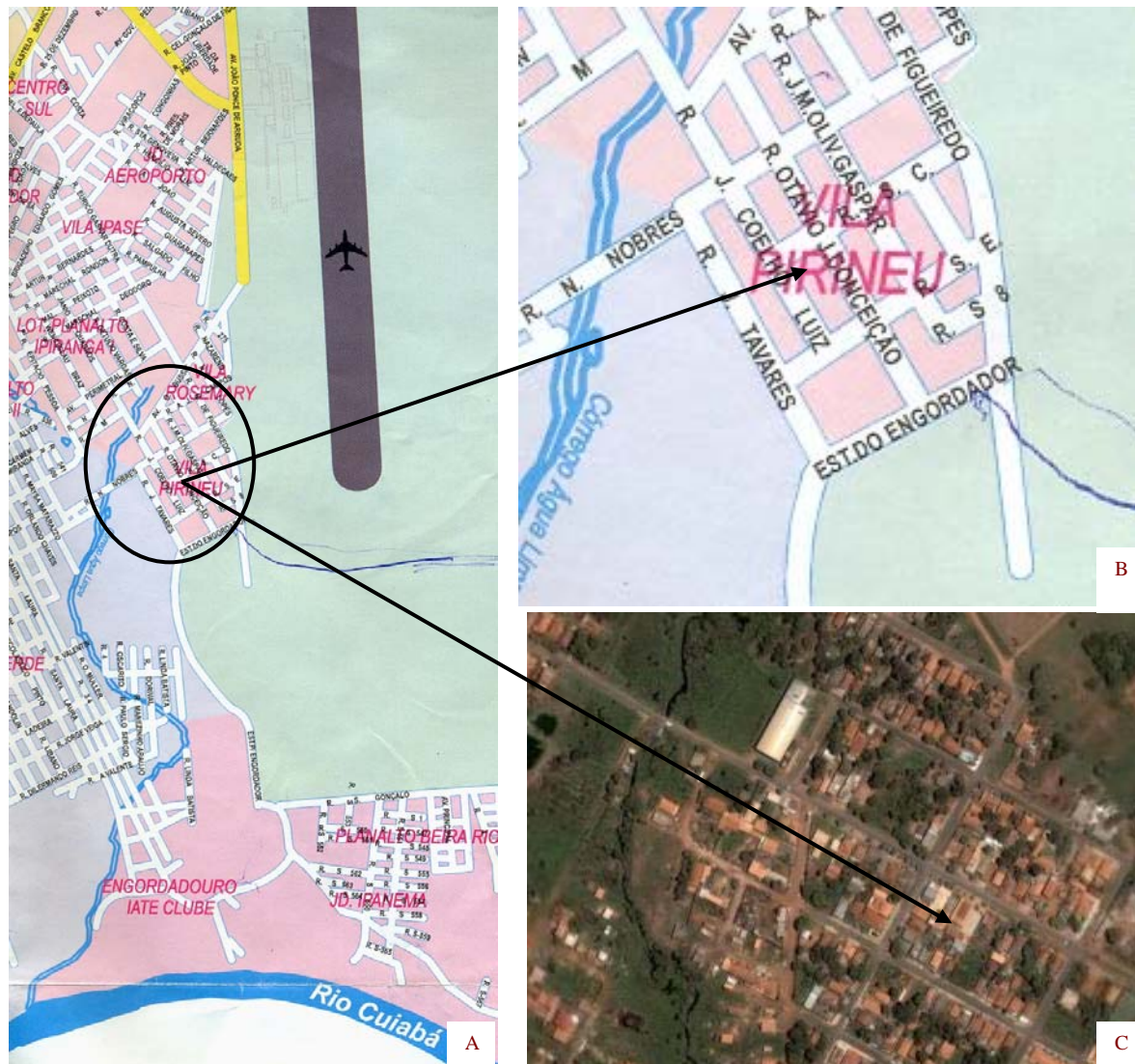


Figura 3: A - Localização do Bairro Pirinéu na porção Centro Sul do Município de Várzea Grande; B - Localização do espaço de socialidade estudado Cáritas do Pirinéu nas dependências da Escola Estadual de Ensino Fundamental Miguel Barcat; C - Vista Aérea da Região do Pirinéu com destaque ao Cáritas Pirinéu. Fonte: A e B - Modificado de Guia Atalaia (2005); C – Google Earth (2005).

Segundo informantes chaves (moradores antigos, filhos dos fundadores), antigamente a região era uma fazenda de propriedade de João Barcat, patriarca de uma das famílias tradicionais várzea-grandenses envolvidos no processo político da cidade. Os fundadores do bairro, que trabalhavam para seu João Barcat, em sua maioria vinham do município de Nossa Senhora do Livramento distante 30 Km de Várzea Grande, mais precisamente de uma região de antigo quilombo, chamado de Mata-Cavalo.

Para Brandão (1996, p.36) a cultura, ou as culturas de um determinado grupo “são partes e condições de produção e reprodução da vida física e social de seus sujeitos, de codificações das trocas e tramas que mantêm entre eles, e dos valores e símbolos de significação com que traduzem, como o ser imaginário, a própria experiência peculiar de suas

vidas individuais e diferencialmente coletivas”. Através da narrativa oral podemos conhecer um pouco mais da história da região, do cotidiano das pessoas que lá residem, de seus hábitos, desejos e memórias que se inter cruzam.

A seguir são apresentadas as falas dos sujeitos, que além de serem comunidade do bairro, são brincantes do Cáritas Pirinéu, e que nos atentam a elementos imprescindíveis para o entendimento do lócus da pesquisa como surgimento do bairro; ausência de creche, praças e transporte; segurança; ligações de parentesco entre os brincantes; tentativas de estabelecimento de outros projetos na região e ausência de Centro Comunitário.

Para Maffesoli (1995) todo o conjunto social possui um forte componente de sentimento vivido em comum, todo o espaço é constituído por diversas histórias, que quando partilhadas se torna uma história coletiva. Mais do que casas agrupadas, mercearias, linhas de ônibus, ruas e campos de futebol o bairro se faz com a dinâmica das relações de seus moradores.

Como Surgiu o bairro

A migração do município Vizinho (Nossa Senhora do Livramento) para o bairro, remonta a busca pela oportunidade de uma vida melhor, que no começo dos anos 80 era representado pela possibilidade de emprego e moradia nas terras da família Baracat.

Faz muito tempo eu cheguei aqui com 13 anos, ah eu cheguei aqui em 1984, foi antes tem uns 20 anos, é isso mesmo, mas de vinte anos muito muito tempo né menina! antes aqui não tinha rua a rua era só aqui ó... só andava por aqui né. Aqui não, aqui não tinha...essa aqui não tinha, era aqui! O pessoal andava... não tinha asfalto essa ponte aqui... Nasci em Livramento na área rural ... O bairro antes...eu morava em uma casa de tábua e não tinha quase ninguém era pouca gente. Foi meu pai que ajudou a fundar esse bairro aqui ..., ele trabalhava com Seu João Baracat, bem perto do sítio ali embaixo, ele ajudou a fundar o bairro aqui, quando cheguei tinha pouca gente, ele que foi uns dos fundadores que trabalhou muito aqui no bairro foi trazendo gente que trabalhava... Meu pai trabalhava com João Baracat, meu pai morava no sítio ali em baixo tirava leite, mexia com coisas do curral... essa área era toda do João Baracat, até hoje são deles, e meu pai trabalhava com eles e a gente morava ali embaixo, ai foi chegando mais gente foi aumentando, o irmão do meu pai também é um dos fundadores do bairro (...) (R.I.M.B., 34)

Um dos mecanismos de medir a “evolução” do bairro para a comunidade é o acesso a tecnologias e confortos antes não disponibilizados como a água, a energia elétrica e o asfalto.

Nos 25 anos que eu moro para cá já mudou muita coisa no bairro. Vim de Livramento com 4 anos, morei um ano no Jardim Glória II e de lá vim pra cá. Quando nos mudamos para cá, nós não tínhamos o asfalto eram poucos os vizinhos que tinham, rua era pouco o que tinha, eram mais aquelas estradinhas, que passava só de bicicleta e pessoa a pé. Agora hoje em dia evoluiu muito. Nós mesmos, onde nós morávamos não tinha Luz, não tinha água. Quando mudei pra cá, era luz de vela ainda, ou lamparina. Pra nós ter luz nossa mesmo foi quando nós mudamos pra cá. Morávamos mais lá pra baixo, lá ainda não tem luz. (R.O.M.B., 30)

Eu vim pra cá com 5 anos, o bairro já existia, não faço idéia da idade do bairro, mas não tinha asfalto, tinha vários lugares que não tinham casa, é um bairrinho bastante pobre. Tinha bastante árvores e tinha menos casa. As casas todas de madeira, de tábuas... e a minha casa também era de tábuas. (D.O.V.B., 22)

Creche, Praças, Transporte e Crescimento

A inserção do bairro num local onde a circunvizinhança possui suportes maiores de infraestrutura e o mesmo não se reflete no espaço habitado, cria nos moradores um sentimento de letargia, onde o “parado” na fala mostrada a seguir remete ao de organização de uma representação que efetive cobranças do setor público.

Faz 18 anos que eu estou no Pirinéu. Na mesma casa, no mesmo lugar. Mudou bastante. A nossa casa era quase a última casa da cidade. Agora pra lá, já tá grande, aumentou bastante. Devia ter aumentado muito mais, mas é um lugar bastante parado, um bairro parado mesmo. (A.V.B., 74)

Unem-se o desejo de conforto, lazer e trabalho, na perspectiva de encontrar parceiros que auxiliem na caminhada da comunidade. A maioria dos patrões não admite mais que os filhos pequenos acompanhem suas mães quando estas estão no emprego. A não construção de uma creche, a muito prometido pela prefeitura, é encarada como um problema

que serve de alimento para a chama do dilema da criação dos filhos, que acaba ardendo mais forte com a falta de espaços coletivos de lazer, no caso, representado pela praça.

O bairro agora já valorizou muito, mas ainda precisa de muita coisa. Aqui precisa de uma creche, de uma praça, o mais velho precisa trabalhar e não tem como deixar a criança, não tem como você deixar... Num tem uma praça, onde sair com as crianças aqui no bairro, ônibus aqui fala verdade. Desde do tempo dos meus pais que ajudaram a fundar esse bairro... falar pra você, nunca melhora, mesma coisa, pode reclamar não sei o que acontece... você vai gritar dentro do ônibus, você fica duas horas no ponto no centro, chega aqui ainda demora... às vezes chega dos dois ônibus estarem quebrados... aqui é difícil, a gente reclama tanto.... reclama para um, reclama para outro, e ninguém faz nada. Tem problema, aqui tem muito, o ônibus você vê de tudo, se você passar mal aqui nem ponto de táxi tem ... (R.I.M.B., 34)

Segurança

Uma das práticas é aprender a dormir com o sentimento de abandono gerado pela falta de policiamento comunitário que atenda ao local, que ainda hoje se transcreve por uma seqüência de terrenos baldios intercalados por casas. A luz traz o conforto e a inspiração para a comunidade, mas muitos não são banhados por este privilégio e acabam a resolvê-lo no âmbito do apadrinhamento político que as vezes retira suas bênçãos ou prorroga-as, em forma de soluções, a partir das próximas eleições. Mantendo desta forma a escuridão de alguns postes de rua, efetivando um sensível toque de recolher, afinal, o medo do que se esconde por detrás do escuro participa na construção dos medos da vida, assim como também dos medos da morte.

[...] tem que sair correndo para pedir socorro, policiamento também, você viu não tem, esses dias é... semana passada que o motoqueiro foi entrando... Foi entrando um homem, um homem aqui... semana passada, com as meninas aqui no fundo era 10 h da manhã e parou aí, colocou a moto bem aqui atrás do muro e eu não sabia, a lá até o tijolo que ele segurou ele já estava subindo no muro e a vizinha que viu e me chamou e saiu correndo, ainda chamei a polícia e eles disseram – mas você não viu a placa da moto, olha moço ele estava subido no muro, eu não vi placa de moto nenhum não... não sei o que! Mas depois nem apareceu... eu tive que ligar para o meu sobrinho que é da polícia que veio...aqui mesmo a noite, falar pra você... por isso que tudo aqui é gradeado, aqui na casa do meu irmão já foi arrombado três vezes, você liga para polícia, aí eles falam – ah daqui a pouco a gente tá aí – mas não vem ninguém, é um bairro que esta precisando de muita coisa, muita coisa mesmo. Para mim sair eu não posso deixar as meninas aqui, se tiver que sair

vou ter que levar todas as meninas, não tem como deixar aqui, não tem iluminação o poste, o meu irmão já conseguiu o poste... eu já cansei... já fui na prefeitura, já fui no candidato, não consegui iluminação para frente e a noite fica aqui todo escuro. Se a gente sai para chegar uma hora, fica perigoso para a gente entrar, por causa desse matagal que este aí do lado. (R.I.M.B., 34)

Mata-cavalo (Quilombola): A comunidade raiz.

Chamo aqui de comunidade raiz o local donde os primeiros que formaram o núcleo habitacional do bairro vieram, a comunidade quilombola conhecida como “Mata-Cavalo” localizada no município vizinho de Nossa Senhora do Livramento.

Do “Mata-Cavalo” lá? Sua mãe é do sítio “ela” ta com vergonha você esta vendo!! ... num vem não ..., tá na sua pele não vai esconder não... mamãe é mata-cavalece meu papai é...” (R.I.M.B., 34)

[...] a maioria é parente aqui... Aqui no Pirinéu a maioria quase daqui é, a maioria é parente e eu e ela somos primas de segundo grau...” (D.O.V.B., 22)

As Histórias assim como alguns rituais desta comunidade raiz estabelecem vínculo com grande parte das famílias do bairro. A valorização deste misto da cultura afro-descendente e católica é parte do cimento do ideal comunitário que dá, segundo Maffesoli (2004), sentido aos elementos arcaicos que se acreditava totalmente esmagados pela racionalização do mundo.

Lá na escola, a professora passou sobre raça, e não tinha negra, aí eu disse, professora, aqui não tem negra, ela respondeu: põe parda.” (J.C.B., 11).

Mãe em resposta ao comentário da filha:

[...] mas não pode. Por que na hora que a criança crescer, aqui a gente vê pessoas que dizem - ...a mais tenho vergonha. Eu acho que não, a gente é a gente e pronto! Um dia eu estava falando com uma prima minha e ela disse você é este, daí eu falei preto eu não sou, preto é roupa e café. Eu falo assim, preto é o objeto né. A pessoa tem vergonha, tem! Eu não... sou morena! (*imitando um outro*) Aqui mesmo ó, tem gente que se você falar que é negra,

you already going to be arranging a fight. Something that is on the skin. That is everything in the world seeing. The person even discriminates you. (R.I.M.B., 34)

The expression of many of the children's games refers to the games of the cousins that were found in the farm and played, always with a connection with nature. It was the tree that you climbed, the rag doll, the wooden cart, it seems that the connection of the imagination comes strengthened from that time when the community roots were also established while a playing community.

Community Center and attempts of other projects

The projects proposed in the neighborhood end up not having a fixed location for realization, some reach up to being interrupted by this difficulty.

Should have a community center here, but better for you, so much land that you have here to offer! To do it. A community center because here is something for mothers, for people to do, a course, something... there is nothing. It is difficult, people who are mothers and want to learn something, do not learn anything for lack of opportunity, sometimes they have who teaches, but they do not have where you can do. [...] they even did, look at another project here, it ends in a fight I did not participate there. I was doing a business of crocheting, look at the courses for mothers and suddenly it became a fight, they disappeared the thread, the needle, after that course of painting there was two weeks and it ended in nothing. Here disappeared all the materials, it did not matter anymore. In Caritas, you saw that it came and thanks to God that it stayed and must continue even, since last year". (R.I.M.B., 34)

Among the majority of participants in the Caritas Project in Pirineu there is a relationship of kinship, which is justified by the form of occupation of the neighborhood and which fundamentates, in our view, a kind of emotional community, where the history of one participates in the formation of the history of the other, expressed in memories that invoke the development of the neighborhood in relation to structural issues and/or, socio-environmental problems such as, for example, the lack of basic sanitation, water, education for all, asphalt, employment, hunger and absence of community spaces, ludic and that deal with issues such as environmental education. But with each day of convivence the community is strengthened through its beliefs, values and recovery of the principle of collectivity. The region is surrounded by a green area with a great potential for development of activities of reflection and communion with nature.

2.2 O Habitante e o Hábito

Os sujeitos da pesquisa abrangem cerca de 60 crianças de 3 a 11 anos de idade, 15 voluntários, jovens e adultos, com idade entre 15 e 75 anos, assim, como as mães que participavam, mais efetivamente, do projeto, brincando e fazendo parte dos encontros, no caso um total de 3 mães, sendo também consideradas sujeitos desta pesquisa. (Fig.4).



Fotos: Juan Maro, Brincante Cáritas Pirinéu, 2003.

Figura 4: Sujeitos da pesquisa, crianças e voluntários.

Os voluntários se dividem nos que estão mais intimamente ligados com o processo de brincar com as crianças, podendo ser residentes no bairro ou não; e os que lidam com atividades organizacionais como preparação dos encontros, logística, elaboração do lanche, contato com a sede e relacionamento com as famílias da comunidade. Dentre os voluntários do Projeto encontra-se a coordenadora, que tem como função administrar e elaborar os encontros, reunir e incentivar os voluntários, assim como estabelecer contato com a administração da Cáritas Paroquial de Várzea Grande. Outro voluntário em destaque é a figura do padrinho que possui como principal papel levar os pães, fornecidos pela sede da ONG, assim como trazer atividades extras, como por exemplo, um desenho animado com mensagem bíblica e/ou uma proposta de gincana ou trabalhar temas de higiene, cidadania, datas comemorativas, além de buscar patrocínio extra, muitas de suas funções são também realizadas pela coordenadora do Cáritas no bairro.



Ilustração: Nilza Carvalho, Brincante Cármitas Pirinéu, 2005

3. PERCORRENDO CAMINHOS

O caminho escolhido para se trilhar nesta pesquisa foi o da pesquisa qualitativa tendo o próprio ambiente como a fonte direta de dados e o pesquisador como o principal instrumento de captação, efetivando-se uma preocupação muito maior com o processo do que com o produto da pesquisa (LÜDKE; ANDRÉ, 2003).

A pesquisa não pode ser o produto de um observador postado fora das significações que os indivíduos atribuem aos seus atos; deve, pelo contrário, ser o desvelamento do sentido social que os indivíduos constroem em suas interações cotidianas (CHIZZOTI, 2000 p.80).

O acompanhamento de um referencial plural é extremamente necessário para este tipo de pesquisa, pois o fenômeno da Educação Ambiental é composto por múltiplas dimensões sejam elas biológicas, pedagógicas, sociais, éticas e políticas. Sabe-se que, nenhuma teoria ou metodologia isoladamente é capaz de captar e compreender todas as dimensões do campo investigado e entende-se que o conhecimento é sempre uma construção aproximativa, relativa e inacabada da realidade que busca clarear “recortes parciais de uma totalidade intangível” (LIMA, 2005).

De acordo com Robert Stake (1983) quando se trata de pesquisa qualitativa o pesquisador procura eventos ou casos que sejam de interesse, o caso pode ser uma pessoa, mas freqüentemente será um grupo de indivíduos, um programa ou algum esforço coletivo indeterminado. Tomando como base às experiências metodológicas deste autor, procuramos tratar o Cáritas Pirinéu como um estudo de caso único, do tipo intrínseco onde determinados momentos lugares ou pessoas passam a ser o centro do enfoque. Isto nos permite trabalhar aspectos de singularidade, que numa pesquisa quantitativa seriam descartados ou tratados como erro, com mais atenção e cuidado.

Esta pesquisa ganhou forma nos preceitos da Pesquisa-Participante (THIOLENT, 2003; BRANDÃO, 1999), e através deste processo, procuramos identificar as representações do lúdico expressadas pelos brincantes envolvidos no espaço de socialidade em questão. Utilizamos para a definição do grupo pesquisado a caracterização de tribo e de comunidade emocional de Maffesoli (2002), assim como as noções de imagem, ideal comunitário e estilo da sua “sociologia sonhadora” que nos convida a contemplar o mundo pelas vias da pós-modernidade (MAFFESOLI, 1995, 2002, 2004) sendo esta uma proposta alternativa à

entender a ciência e a EA como um processo inacabado, não compartimentalizado, dinâmico e relacional.

Durante muito tempo imperava nas pesquisas sociais de maneira geral, um formato metodológico advindo das ciências da natureza e da matemática, onde tudo poderia ser medido e replicado para qualquer área de estudo, onde se via em extremos opostos temas como, sociedade e natureza, religião e ciência, certo e errado, sujeito e objeto. A lógica binária da separação, esta dicotomia formal, clássica, que prevaleceu em todos os domínios não pode ser mais aplicada de maneira estrita, têm que se buscar sua superação, com ênfase muito mais incidindo sobre o que une do que sobre o que separa, almejando assim, uma sociologia sonhadora (MAFFESOLI, 2002; SATO & PASSOS, 2002).

Para Thiolent (2003), a lógica criticada pelos autores citados não responde aos desafios de conhecimentos cujas características são principalmente informais e obtidas em situações comunicativas ou interativas, embora existam inúmeras pesquisas em diversas áreas do conhecimento aplicado, sente-se a falta de uma maior segurança em matéria de metodologia quando se trata de investigar situações presentes.

A proposta da pesquisa-participante é um tipo de pesquisa com base empírica que dá ênfase à análise de diferentes formas de ação, exigindo uma estrutura de relação entre pesquisadores e pessoas da situação investigada que seja do tipo participativo. Sendo possível estudar de uma forma dinâmica os problemas, desejos, práticas, decisões, perdas, ganhos que acontecem com os sujeitos atores no processo de transformação. Auxiliar na busca de soluções ou no aprendizado, verificar os caminhos tomados, acompanhar a ação correspondente, são perspectivas do pesquisador na pesquisa ação (THIOLENT, 2003), assim como numa conduta que partilhe da cultura, das práticas e experiências dos sujeitos da pesquisa (CHIZZOTI, 2000).

Maffesoli (1995), ao dizer que aprender a colocar problemas é mais importante do que lhes dar soluções nos convida a abordar os fenômenos sociais com o espírito livre de todos os preconceitos, ou pelo menos o mais isento possível de idéias pré-concebidas, pois se trata de uma metamorfose contínua que se opera sob nossos olhos.

A escolha em trilhar o caminho do estudo do fenômeno lúdico em espaços de sociabilidade, através da participação, no desenvolvimento do trabalho “não se trata de reduzir o saber humano ao sentir, mas de assistir ao nascimento desse saber, de nos torná-lo tão sensível quanto o sensível” (MERLEAU-PONTY, 1990 - p.63), acreditando assim, em “uma pesquisa que se atente muito mais ao sujeito do que ao objeto em si” (SATO, 2003), com os pesquisadores pretendendo desempenhar um papel ativo na própria realidade dos fatos

observados, não só como ação por si só, mas como meio de aumentar o próprio conhecimento dos pesquisadores como o da população participante do processo (THIOLENT, 2003).

Para Chizzoti (2000) o problema surge, à priori, da indução que pouco a pouco se define e se delimita na exploração dos contextos ecológico e social, do ambiente onde acontece o processo de pesquisa; da observação reiterada e participante do objeto pesquisado, e dos contatos duradouros com os demais participantes que possam emitir juízo sobre ele. Se mostrando assim como um obstáculo, percebido pelos sujeitos de modo parcial e fragmentado, e analisado assistematicamente. A identificação do problema e sua delimitação pressupõem uma imersão do pesquisador na vida e no contexto, no passado e nas circunstâncias presentes que condicionam o problema. Pressupõem, também, uma participação prática nas experiências e percepções que os sujeitos possuem desses problemas, para descobrir os fenômenos além de suas aparências imediatas. A delimitação é feita, pois, em campo onde a questão inicial é explicitada, revista e reorientada a partir do contexto e das informações das pessoas ou grupos envolvidos na pesquisa.

Oliveira & Oliveira (1999), criticam o modelo de pesquisa social que se põe mais a serviço dos dominadores do que do povo, assim como, o engavetamento e não funcionalidade das pesquisas universitárias. Seguindo o legado de Freire (2001, 2003, 2003^a) procuramos fazer parte do cotidiano das pessoas do Cáritas Pirinéu, em seu processo da práxis comunitária, refletindo constantemente para uma ação cultural que nos convida a um caminhar nas trilhas da educação libertadora, transformadora e prazerosa, no sentido do experienciar, conhecer e se fortalecer enquanto grupo social, senhor de seus caminhos, sentimentos, realizações e ludicidade.

Ocorreu nos primeiros 6 meses do trabalho, entre março e agosto de 2003 uma fase caracterizada como de inserção, segundo os pressupostos de Thiolent (2003). Esta fase da pesquisa nos auxiliou tanto no aperfeiçoamento da técnica de coleta de dados quanto na delimitação da área de estudo, assim como no fortalecimento da atitude participante que segundo Chizzotti (2000, p.90) é “caracterizada por uma partilha completa, duradoura e intensiva da vida e da atividade dos participantes, identificando-se com eles, como igual entre pares, vivenciando todos os aspectos possíveis da sua vida, das suas ações e de seus significados”.

“O estudo da realidade vivida pelo grupo e de sua percepção desta mesma realidade, constituem o ponto de partida e a matéria-prima do processo educativo” (OLIVEIRA; OLIVEIRA, 1999, p.19). Devemos ser aprazes a convocação de Benjamim (1984) a uma ciência em que o pesquisador seja considerado em sua função criativa, com a missão de

converter em questões científicas as idéias que costumam surgir antes na arte e na vida social que na ciência.

Para caracterizar um ambiente lúdico é necessário encontrar os elementos da memória coletiva dos brincantes em seus espaços de sociabilidade. Estes ambientes quando compostos por sujeitos de diferentes faixas etárias devem ser postos sob análise com cuidado, pois como diria Benjamin (1984) os jovens e as crianças possuem um espírito diferente do adulto, espírito este recoberto pela necessidade constante da experiência.

O trabalho de campo teve a duração de dois ciclos de nove meses, período vigente do projeto nos anos de 2003 e 2004, possibilitando a riqueza do contato pessoal com a realidade estudada. Mafessoli (2002) nos atenta a não procurar ter no processo da pesquisa uma visão de fora, e sim participar na construção da visão de dentro denominada por ele de memória coletiva.

É importante ressaltar que ao estudar o ambiente do Cáritas usamos instrumentos que nos auxiliasse a entender este território. Os instrumentos de coleta dos dados qualitativos foram a documentação indireta, através de pesquisa documental e bibliográfica, e a direta através de entrevista semi-estruturada para crianças, voluntários, e mães, produção de desenhos e observação assistemática participante do espaço de sociabilidade, com a utilização de um diário de pesquisador para se efetivar os registros. A fim de conhecer como funciona o processo de relações lúdicas da comunidade, objetivando-se descrever o ambiente lúdico em questão. Lembrando que, segundo Gohn (2001) movimentos são frutos de idéias e práticas, onde as práticas fluem e refluem, as idéias persistem, e se transformam agregando elementos novos, ou negando velhos, segundo a conjuntura dos tempos históricos.

Quando o pesquisador se encontra inserido na equipe de voluntários se torna parte da peça na vida real, membro do ambiente lúdico, aonde se vê necessário “experenciar e compreender a dinâmica dos atos e dos eventos, e recolher as informações a partir da compreensão e sentido que os atores atribuem a seus atos”, Chizzoti (2000 p.80).

Para analisar o conteúdo dos dados coletados, nas entrevistas, utilizou-se da técnica de análise categorial, procurando assim, reduzir o volume de informações, agrupando-as em características particulares que permitiu investigar a compreensão dos atores sociais no contexto cultural que produzem a informação (CHIZZOTI, 2000; REIGOTA, 2001).

Pela particularidade do grupo brincante estudado suas representações do Ambiente Cáritas e de Brincar, a categorização teve que ser realizada pelo somatório das indicações, de cada grupo brincante analisado, sendo que o percentual se refere a quantidade de vezes que cada categoria aparece implícita ou explicitamente nas entrevistas. Gomes (2001) nos alerta

sobre o perigo que temos em encaixar nosso objeto em categorizações pré-existentes, temos que ter contato com estas categorizações, mas discutir a viabilidade destas para a pesquisa, agir assim é seguir o exemplo dos filósofos, que nos ensinam que deveríamos sempre desconfiar dos conceitos já postos.

A análise das categorias obtidas para o ambiente do Cáritas será apoiada pela matriz de representação ambiental estabelecida por Saùve (1997), o estudo de espaços sagrados de Eliade (1996), as noções de ambiência, comunidade emocional, compartilha e comunhão de Maffesoli (1995, 2002, 2004), enquanto que as categorias de brincar terão sua discussão principal no suporte de Maffesoli (1995, 2002, 2004), Huizinga (1998), Dhome (2003), Friedmann (1996, 1998, 2004) e Khishimoto (1997, 2001, 2005).

As entrevistas foram realizadas com 17 brincantes do projeto, sendo que 8 voluntários, (3 homens e 5 mulheres); 6 crianças, (3 de cada gênero); e três mães, o critério de escolha dos brincantes foi o de maior envolvimento e participação, por parte dos voluntários, a totalidade das mães que brincam no projeto e 10% das crianças cadastradas.

Este instrumento também nos possibilitou caracterizar com mais cuidado o lócus e os sujeitos da pesquisa descobrindo assim, um pouco da história da comunidade, suas dificuldades, sentimentos, a estrutura organizacional do projeto e de seus planejamentos futuros, expressos no capítulo 2 desta dissertação (Brincando Sério: o espaço de socialidade). Stake (1983) enfatiza que o Estudo de Caso apresenta conexões que se estendem por todas as direções, estas conexões passam pela lembrança pessoal e acaba por servir de base para ampliar a compreensão e solidificar a convicção que o pesquisador têm na pesquisa.

Nas oficinas de desenho (instrumento de coleta de dados realizado em 2003 e 2004), procurávamos contemplar mudanças de sociabilidade no processo de formação do ambiente lúdico, a fim de entender melhor a constituição desta comunidade emocional.

Os participantes tinham que desenhar sobre 4 questões, com canetas coloridas, sem tempo pré – estabelecido, sendo elas: 1-Com o que mais gosto de brincar e, 2- Onde mais gosto de brincar 3- Com quem mais gosto de brincar. 4- De que mais gosto de brincar.

No instrumento da observação participante, o grau de participação do pesquisador foi igual ao de qualquer outro voluntário do projeto Cáritas Pirinéu, onde os encontros se deram no período da tarde de quase todos os sábados compreendidos nos ciclos, onde a construção do conhecimento do lúdico se dava com os outros pares do processo.

Neste processo de participação ativa foi possível levantar as diferentes brincadeiras que compõem o ambiente lúdico, identificar outros elos da composição do espaço, e se sentir

como um facilitador e brincante da tribo, o que pode auxiliar sobremaneira na decodificação dos resultados.



Ilustração: Nilza Carvalho, Brincante Cáritas Pirinéu, 2005

4. PINTURAS LÚDICAS

Para caracterizar um ambiente brincante se vê necessário lembrar o contexto do *brincar* enquanto ação lúdica que foi adotado neste trabalho que se projeta como o processo de se estabelecer vínculos, relações em uma atmosfera, sendo esta considerada além da natureza, mas sim, como Sato (1997) nos sugere, a própria sensação interna rompendo com a visão mecânica, dura, chapada, estática, aumentando a possibilidade de se ter uma percepção diferenciada do ambiente, já que a imagem externa é somada à leitura de cada indivíduo ou grupo social.

Portanto o ser brincante é este ser relacional que se fortalece em seus vínculos com o outro, que também é um ser brincante e nesta perspectiva é possível fazer uma relação entre o lúdico e o Ambiental que Carvalho (2004) também caracteriza como relacional, ou seja, produto da interação social dos sujeitos.

Na articulação desses campos de conhecimento podemos entender jogo como um sistema de comunicação, de linguagem, dentro de um determinado contexto social, com suas regras não sendo definidas pela modernidade com seus aspectos cartesiano e individualista, perceberemos uma proximidade da noção de jogo como sistema relacional, muito próximo ao da noção de brincar, onde seu campo se estabelece quando se mergulha no cotidiano junto de um determinado grupo que brinca.

Huizinga (1988) colabora nesta discussão para nos lembrar que sempre em um jogo existe algo em jogo que vai além das necessidades imediatas da vida, conferindo um sentido a ação. Ao escolher estudar um ambiente brincante, surgem as seguintes questões: O que está em Jogo? Qual a relação que um ambiente brincante possui com o processo de EA? Qual é o sentido que tem esta ação participante que é o ato de brincar? Quais as conseqüências em se inserir numa comunidade emocional, ser e estar no cotidiano dos brincantes?

Então “ouvido atento e boa vontade”, é um antigo ditado popular, que auxiliaria na caminhada para perceber estas manifestações de ludicidade em um determinado ambiente. É necessário viver os jogos, contar e construir histórias com o grupo brincante, participar das dramatizações, escutar as músicas, realizar as danças em conjunto, desenhar momentos e pintar e bordar acontecimentos.

Se já é difícil fazer análises sobre linhas, é quase impossível sozinho caracterizar uma trama ampla. Para Maffesoli (1995 p. 11) um objeto não é jamais explicável em sua totalidade, enquanto pesquisadores podemos ter a única ambição de “extrair-lhes as

características essenciais, delimitar-lhe os contornos e mostrar suas conseqüências no aqui e agora”. Neste caso, porque não se reconhecer enquanto membro da tessitura? Pedaco do tecido e do ato de tear que se realiza na história de um ambiente lúdico, este é o posicionamento que trago no processo de pesquisa.

Afinal, todo jogo tem um significado, e é nesta busca que analisaremos os dados apresentados neste capítulo, veremos as representações dos sujeitos a respeito do espaço brincante e do próprio Brincar, qual a imagem que as crianças projetam por meio de seus desenhos e ainda com eles discutir quais as mudanças que se percebe depois de dois anos do estabelecimento deste espaço de sociabilidade. Veremos por aqui, quais são as brincadeiras que predominam nos encontros, as novas formas de apresentação para alguns brinquedos e brincadeiras, assim como outros elos que permeiam o espaço de socialidade brincante.

4.1 O espaço Brincante: as falas que levam ao Cáritas Pirinéu e ao Brincar

Reigota (2001) ao discutir as representações sociais de meio ambiente relata que ainda são poucos os trabalhos realizados no Brasil, e que esta forma de pesquisa desperta mais interesse a uma nova geração de pesquisadores, mas que ainda carece de muito desenvolvimento. Para este autor o primeiro passo para a realização da Educação Ambiental deve ser a identificação das representações das pessoas envolvidas no processo educativo.

Desta forma o resultado das entrevistas, nos auxilia a desvelar os sentidos da comunidade emocional, nos mostra suas imagens principalmente no que tange ao Cáritas Pirinéu e ao próprio Brincar. Categorizar o que se sente é uma atividade difícil, categorizar as imagens que um grupo brincante produz em suas falas é um desafio ainda maior, pois ao analisar o grupo devemos concebê-lo em sua coletividade onde, o que fundamenta o ser e o estar do grupo é mais importante do que o que será no futuro, se é que ele vai existir num futuro (MAFFESOLI 2002). Sendo que o ato de brincar é um ato solidário, nele as emoções coletivas criam uma energia de transformação de atitudes, surgem desejos em comum. Um ambiente brincante vai além de qualquer espaço físico, seja de socialidade delimitado ou não, ele se consolida pela memória coletiva dos seres brincantes em sua comunidade emocional.

4.1.1 Falar em Cáritas

Descobrir o que o Cáritas Pirinéu significa para os sujeitos da pesquisa é o início da caracterização deste ambiente. Para Maffesoli (1995) o ambiente não é uma simples coisa inerte, constitui um meio vivo, composto de espacialidade: são os lugares, os monumentos, as ruas, mas ao mesmo tempo, esses lugares possuem um gênio, esse gênio lhes é dado por construções imaginárias que envolvem processos de memória e afetividade capazes de na relação tornar o espaço um ente vivo. Esta percepção do espaço como uma construção relacional favorece a temática do “sentir com”, sendo este sentir em relação ao outro, aos outros, a natureza e é justamente isto que constitui a religiosidade ambiente.

A categorização das entrevistas dos brincantes quanto a representação do Cáritas Pirinéu foram reunidas em 7 tipos de significação, sendo a associação deste ambiente representada por indicações de espaço de brincar, 12 (26%); espaço de contato com Deus, 8 (18%); espaço de educação, 7 (16%); movimento social, 7 (16%); caridade, 5 (11%); realização pessoal e crescimento espiritual, 4 (9%); espaço de acolhida, 2 (4%) . (Fig. 5)

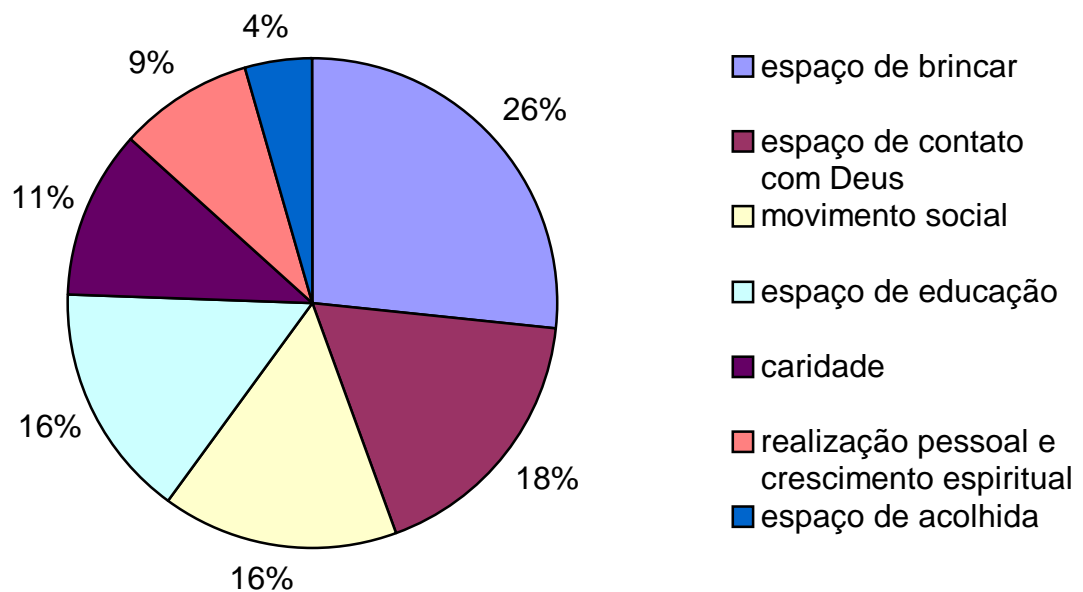


Fig. 5: Distribuição percentual das categorias representativas do Cáritas Pirinéu

Se separarmos estas definições do Projeto Cáritas entre as mães, as crianças e os voluntários obteremos a seguinte relação de importância na caracterização para cada sujeito: Para as mães, este movimento possui as seguintes indicações: espaço de brincar, com 3; espaço de educação, com 3; espaço de contato com Deus, com 3 e espaço de acolhida, com 1

indicação. Enquanto que para o grupo das crianças entrevistadas indicaram assim a sua caracterização: espaço de brincar, com 6; espaço de contato com Deus, 3; espaço de educação, 1; e espaço de acolhida, 1. Já as indicações dos voluntários foram distribuídas entre: Movimento social, 7; Caridade, 5; Realização pessoal e crescimento espiritual, 4; Espaço de brincar, 3; espaço de educação, 3 ; e espaço de contato com Deus, 2 .

As categorias de espaço de brincar, espaço de educação e espaço de contato com Deus estão presentes em todos os grupos dos sujeitos nas entrevistas, havendo uma variação de importância para cada sujeito brincante. Porém existem ainda categorias particulares como; Movimento social, caridade, realização pessoal e crescimento espiritual, que aparecem apenas no voluntariado, assim como a categoria espaço de acolhida foi identificada somente nas mães e nas crianças, a seguir discutiremos cada uma das categorias apresentadas.

Espaço de Brincar

Kishimoto (2003) identifica o caráter do “não sério” ou o efeito positivo como uma das características da família do jogo. A caracterização do espaço enquanto de brincar para as mães envolve outras características de um espaço de brincadeira, de jogo, como a flexibilidade, a incerteza de seus resultados, mas com um certo controle interno pelos que brincam.

Definir o espaço como o de brincar é a principal das indicações das crianças enquanto que as mães, quando menos se espera, se sentem atraídas pelo ritual da tribo e se pegam a participar das brincadeiras que surgem da relação com as crianças, entre as falas dos sujeitos entrevistados destacamos as seguintes:

Aí fiquei lá e vi várias brincadeiras, são várias, são tantas que a gente leva na brincadeira que não presta atenção... pula corda, amarelinha, caracol... (mãe, 34)

[...] tenta prender a atenção da criança, tentar mostrar o que é mais certo, através de brincadeiras, ... o que prende a atenção delas o que a gente vê que elas gostam até de improviso mesmo, a gente não vai com aquilo na cabeça, a gente chega lá e a crianças esta em um momento, a gente improvisa e brinca e prende a atenção deles. (mãe, 22)

Aqui é legal, a gente brinca, joga bola [...] (criança, 06)

Eu ultimamente tenho brincado muito é aqui no projeto com as crianças porque no meu trabalho as vezes, é no trabalho também, é que no meu trabalho é mais cuidado. E aqui você já vem especialmente para brincar e eu gosto muito de estar brincando com as crianças. (voluntária, 22)

A fala do voluntariado diferencia o processo de cuidar do de brincar, e valoriza o espaço como “especialmente” de brincar, quando se põe no processo de “estar brincando”, formaliza o elo entre todos os outros sujeitos do grupo. Não há grau de importância, de hierarquia, ou de domínio de uma faixa etária sobre a outra, aqui ambos se colocam juntos em um processo de coletividade.

É neste aspecto que a pós-modernidade (MAFFESOLI, 1995) nos propõe quando fala do retorno aos elos da sociedade tradicional que era composta de elementos arcaicos que se acreditava totalmente esmagados pela racionalização do mundo, podemos comparar este ambiente com o que Friedmann (1998), ao discutir a evolução das brincadeiras, chamava do fenômeno social coletivo, esta autora nos diz ainda que com o passar do tempo o brincar foi perdendo os vínculos comunitários, religiosos e vindo a se tornar individual. A própria existência de espaços como o do Cáritas Pirinéu aponta para a necessidade de retorno ao sagrado, o que Maffesoli (2002) chama de *re-ligare*, o fortalecimento no que tange o relacional do grupo.

A frequência de encontro, e de realizações em conjunto vão constituindo o elo de fundamentação de um grupo brincante, onde o estar junto se torna uma necessidade, possibilitando que a imaginação, as cantigas, a inocência e a esperteza andem lado a lado em explosões constantes de sentimentos. É neste espaço do brincar que as crianças, e porque não os jovens e os adultos, criam seus mundos, liberam seu potencial criativo, recriam e compreendem sua realidade.

A diminuição deste espaço é uma das preocupações de Friedmann (2004) onde ao analisar uma perda dos espaços lúdicos, que conferem um grau de sociabilidade aos brincantes, reconhece a rua como um dos mais tradicionais onde “brincar na rua é um aprendizado e uma oportunidade para a criança interagir com outros parceiros” (p.15), vê também o espaço de casa como limitado, mas que a criança o transforma conforme a necessidade de cada brincadeira ou jogo. Cita ainda, a autora, como espaços lúdicos à escola, os clubes, brinquedotecas, ludotecas e as praças, sua preocupação, a cerca do espaço e do tempo, se justifica por estes serem elementos que definem as características de cada atividade lúdica.

O Cáritas Pirinéu neste caso, assume também a identidade de uma brinquedoteca / ludoteca, um espaço lúdico com fins sociais, onde oferece “além da rua e do reduzido espaço das casa, uma oportunidade diferente para a criança brincar; ao mesmo tempo a criança tem a oportunidade de se desenvolver, interagir com outras crianças e adultos e ter acesso a brinquedos raros a elas”. (FRIEDAMANN, 1998, p.16)

A noção de brinquedoteca que Santos (2000, p.58) nos facilita, completaria a descrição desta categoria de espaço do Cáritas Pirinéu:

[...] o espaço certo da ludicidade, do prazer, do autoconhecimento, da afetividade, da empatia, da automotivação, da arte do relacionamento, da cooperação, da autonomia, do aprimoramento, da comunicação, da criatividade, da imaginação, da sensibilidade e das vivências corporais, portanto a brinquedoteca facilita o equilíbrio entre razão e emoção.

Espaço de contato com Deus

O Cáritas Pirinéu trata o próprio brincar como a oportunidade de se estar próximo a Deus, além do que o espaço possibilita momentos específicos de oração, que se realizam no começo, na hora do lanche e no final de cada encontro brincante, uma grande parte das crianças e mães tinham o costume de participar do culto no bairro na manhã do dia seguinte (Domingo). Rememorar e valorizar seus símbolos são uma forma de sacralizar seu mundo e a si mesmo, como que em um rito de purificação.

A criança no Cáritas Pirinéu passa a ter o papel de chamado para o ritual, função que antes era atribuída à mãe. A reza, a benzedura do corpo e da casa, a transmissão das histórias de Cristo fortalecem o vínculo religioso da família. A seguir falas que demonstram esta proximidade do Caritas Pirinéu com a religiosidade para os brincantes:

Para mim foi tão bom, para minhas filhas, eu gostei, eu achei que ela mudou muito, ela não era assim uma criança rebelde, mas elas se apegaram mais a Deus, antes falava – vamos fazer uma oração - A mamãe... eu não! estou cansada!... elas não importavam muito não. Agora são elas que falam para mim - mamãe vamos fazer oração hoje... ai eu digo: to cansada! Mas tem que fazer oração... até o santo anjo que eu nem sei, é elas que me ensinam ...mamãe vamos fazer oração...mas meninas vocês rezam toda hora criança, ai quando chega em casa - mamãe! você não vai fazer em nome do pai não mamãe, vamos pai! Tem que fazer na hora que gente sai na hora que a gente volta... nem fala... eles ensinam a gente... desse jeito. (R.I.M.B. - mãe, 34)

[...]tenta levar o que Jesus, as propostas de Jesus na Terra através de certas brincadeiras, não tem assim uma brincadeira específica. (mãe, 22)

lá a gente reza (criança, 07)

E é isso aí que eu acho que é o Cárita, é uma benção de Deus (Voluntária – 69 anos).

Cáritas é encontrar Deus na vida dos outros, principalmente das crianças que não conseguem se defender, não conseguem lutar pelo seu direito. Cáritas significa para mim amar a Deus na vida dos mais pequenos, mais indefesos, mais injustiçados. (voluntário – 34)

A possibilidade de encontrar Deus ao estar com o outro é discutida por Eliade (1996) que ressalta que o cristianismo além de valorizar o tempo histórico torna a história suscetível de ser santificada, já que Deus ao encarnar assume uma existência humana historicamente condicionada, neste sentido o auxiliar o próximo, estabelecer o ritual com o próximo é estar próximo de Deus e vivenciar sua sacralidade.

Espaço de educação

O Cáritas Pirinéu como um espaço educativo leva a promessa de um caminho melhor no processo de desenvolvimento da criança, a comparação efetivada pelos adultos entre o ambiente “da rua” e o do “projeto” transmite um tom de segurança para os “perigos” que a primeira poderia apresentar e de “confiança” ao segundo termo.

Lima (2004) considera que toda educação é uma prática política, pois acontece por meio da escolha entre possibilidades pedagógicas que podem se orientar tanto para a mudança quanto para a conservação da ordem social.

Falar da prática educativa no meio de um espaço de movimento popular é fugir da estrutura formal e pedagógica comum de nossa sociedade, é tratar não só de uma prática mas de uma organização política onde se busca a construção de uma cidadania coletiva (GOHN, 2001^a). Neste sentido o fluxo de informações abrange o próprio ser e fazer no cotidiano da comunidade, como demonstrado a seguir:

Eu tenho que fazer todos os meus serviços. Então às vezes eles não tem um lugar para eles se divertirem. Eu não tenho tempo pra levar eles a um lugar para se divertir. Então através do Cáritas, eu sei que lá eles vão aprender só

coisa boa. Onde vou estar colocando os meus filhos eles vão estar aprendendo coisa boa. E através de lá eles passam para mim também, né? E eu acho importante. Em vez de seu filho tá na rua, tá lá no Cáritas. Aprendendo lá no Cáritas! (mãe, 30)

Significa como uma segunda escola pra mim. Por que ensinaram a rezar, ensinaram a Ave Maria, [...] ensinou nós o Santo Anjo. (criança, 08)

[...] aprender bastantes coisas, ensinar, aprender a adquirir maturidade (voluntária – 22)

A gente aprende, aprende muita coisa, principalmente com as crianças (voluntária 46)

Podemos verificar a teia de aprendizagens formada no espaço de socialidade, onde os filhos transmitem as informações para suas mães. Segundo Gohn (2001, p. 103) “um dos supostos básicos da educação não formal é o de que a aprendizagem se dá por meio da prática social, é a experiência das pessoas em trabalhos coletivos que gera aprendizado”.

Movimento Social

Ao considerar nesta pesquisa que o cuidado com o próximo, a organização coletiva em prol de realizações em comum e o próprio desenvolvimento dos encontros brincantes sejam práticas de Educação Ambiental lembramos Gohn (2001) que nos atenta que a Educação Ambiental enquanto movimento social, além de se preocupar com os modos e as formas de conviver com a natureza se preocupa com o aprendizado e a reflexão sobre o próprio ser humano e seu papel na sociedade. Esta relação pode ser visualizada nas falas dos brincantes voluntários:

Todo mundo ali envolvido, fazendo o bem. (Voluntária, 74)

O Cáritas Pra mim é uma coisa que eu nem sabia que isso existia. E quando começou eu falava: mais que bom... Porque que o Pirinéu não entra. Já teve uns anos atrasados o Pirinéu. Ai Deus ajudou que ele entrou e fui convidada pra trabalhar junto e eu gostei, to gostando até agora.(voluntária, 69).

[...] eu sempre quis trabalhar pro lado do social. Sempre fui da igreja... encontros, reza, estudos do evangelho mas nunca tive chance de participar no lado social que é a doação, sabe?Eu sentia falta.... Às vezes falam assim: aquilo não vai resolver nada. Mas é uma sementinha que estamos jogando

aqui. Você é prova de como nós pegamos estas crianças aqui, olha hoje pra você ver. Hoje tem diferença. (voluntária – coordenadora do Cáritas Pirinéu, 46)

Cáritas é um movimento social com crianças, todos querem o bem de nossas crianças, que elas brinquem, sejam felizes, sejam crianças. (Voluntária, 25)

Cáritas... é uma organização, podemos dizer mais que pastoral, um movimento de ação não governamental (voluntário, 36).

Esperança de que estas crianças tenham um futuro melhor. Acho que a gente faz hoje, é para gente colher amanhã. Se hoje a gente pode estar mudando o futuro destas crianças, por que não fazer? Isto também é importante, o que eles vão ser amanhã. A gente pode interferir no caráter deles amanhã. Às vezes a gente poderia estar fazendo tanta coisa que não deve... envenenando o mundo, poluindo, se matando, perdendo a vida... é por isso que faço isto, e por amor também! (Voluntária, 22).

Esta potencialidade que o voluntariado têm em conceituar o ambiente do Cáritas Pirinéu como o de movimento social, nos remeteria a imagem de sujeito ecológico, proposta por Carvalho (2004), onde o ambiental é constituído pelo campo das relações sociais, inserido em um engajamento político e de organização de grupo em um processo de mudança.

O movimento social “Cáritas Pirinéu”, insere nos participantes a perspectiva de um futuro melhor onde se promova, através das relações com o próximo e com o ambiente, que os envolvidos ampliem suas possibilidades de desenvolvimento. O Brincar aqui efetiva este elo enfatizando que o germinar da semente plantada nos corações das pessoas pode possibilitar um entrelaçar de raízes que servirá para nutrir a comunidade.

Caridade

A discussão do espaço como de caridade passa pela construção de um ideal comunitário e se expressa nas várias formas de solidariedade ou de generosidade, independente se estas sejam de ampla divulgação nos meios de comunicação ou se são vividas discretamente no cotidiano, assim mesmo elas são elementos importantes na socialidade de base. A eficácia das ações caritativas para a resolução de problemas não é evidente, às vezes pode até chegar a ser nula. Entretanto vive-se uma maneira de ser e estar junto que se dedica a organizar o presente, favorece a emoção comum, conforta o sentimento coletivo e desta forma

fortalece o vínculo comunitário (MAFFESOLI, 1995). Veremos agora alguns trechos das entrevistas que caracterizam esta categorização:

Pra mim é uma coisa importante, que é uma ajuda que nós estamos fazendo. Que Cáritas para mim é a pessoa Carente. Nós estamos ajudando, fazendo um benefício, fazendo caridade também para as crianças do Pirinéu (voluntária, 74).

É isso que eu sinto, assim que eu sinto: como eu estou doando um pouquinho de mim.... (voluntária – coordenadora do Cáritas Pirinéu, 46)

Para mim o projeto Cáritas significa uma forma muito boa da gente poder fazer uma coisa para o próximo, varias pessoas, depois que assumi, falam para mim esse aqui você deveria correr atrás de recursos do governo, que o governo tem lá recursos para isso tudo, eu nem sei como ir atrás dessas coisas. O que me alegra é que todo mundo que trabalha no projeto, que esta no projeto, acreditam no projeto. As empresas que doam dinheiro, doam pão, outros doam o tempo que esta ali, isso ai que é o mais bonito no projeto, é o tempo que a gente doa para aquelas crianças aquele sorriso que a gente dá para aquelas crianças, você consegue ganhar um negócio voa correndo lá para aquele bairro, para aquela família que está precisando disso. Para mim é a melhor coisa do projeto. Se a gente ficar só pensando em colocar no papel um projeto muito bonito para tentar pegar uma grana, que vem do federal, estadual, tudo bem se entrar é bacana, mas para você conseguir a grana dessa tem que entrar com a pessoa lá de dentro e depois dar 10% para um 5 pro outro... ai já começou a perder a identidade... a identidade dele é a doação nossa. Eu era uma pessoa um empresário aqui, que só ia na missa aos domingos e participava de alguma coisa na igreja, mas eu nunca me doava, um tempo meu mesmo, talvez eu deixar a empresa aqui no sábado e correr atrás das coisas do projeto deixa a gente assim, além de você estar trabalhando pelo próximo você se torna mais feliz, é uma felicidade... você mesmo já tem um tempo de experiência, num é gostoso você estar ali, com aquelas criançadas? ... eu acho assim o projeto em si ele me preenche dessa forma dessa forma também sai correndo pede aqui, pede ali, você vê a pessoa, ele doa de coração, sabendo que aquilo esta sendo aproveitado... nossa senhora!!! Empresas que doam para gente, quando você mostra que o projeto anda... nossa!!! O cara doa de coração mesmo. Porque todo mundo tem vontade de ajudar o próximo. (voluntário – coordenador geral do Cáritas, 40)

Para mim Cáritas é o sentido da palavra caridade, Cáritas é encontrar Deus na vida dos outros principalmente das crianças que não conseguem se defender, não conseguem lutar pelo seu direito. Cáritas significa para mim amar a Deus na vida dos mais pequenos mais indefesos, mais injustiçados. (Voluntário, 34).

Eu, como disse, sou apaixonada pelas crianças, é um dom que Deus deu para mim, deve ser! Eu faço isso a troco de nada, eu não peço nada em troca. A única coisa que eu queria é que eles fossem felizes no futuro.(Voluntária, 22).

Caridade aqui não assume a postura do assistencialismo, mas sim o da partilha, fazer o bem com o outro não é lavar a consciência com alguma doação e pronto, necessita de sentir o outro enquanto membro do grupo. As respostas dos entrevistados também nos remetem ao conceito que o filólogo Aurélio Buarque (FERREIRA, 2005) nos trás de caridade, ele nos diz que para o vocabulário cristão, significa o amor que move a vontade à busca efetiva do bem de outrem e procura identificar-se com o amor de Deus; este filólogo observa ainda que a caridade faz parte de uma das três virtudes teologais (fé, esperança e caridade) disposições constantes do espírito a qual por um esforço da vontade inclinam para a prática do bem.

Realização pessoal e crescimento espiritual

Durante os encontros de brincar no Cáritas Pirinéu, o espaço se transforma em de realização pessoal e de crescimento espiritual quando a alegria de um se espelha, se espalha ou se confunde com a alegria do outro. Uma das características da modernidade foi a busca por uma felicidade egoísta, porém uma proposta da contemporaneidade é voltar a dar ênfase a uma felicidade partilhada “desta forma ela é a expressão visível de uma força invisível: a do ideal comunitário” (Maffesoli, 1995 p. 61), podemos visualizar esta forma de felicidade partilhada, que leva a realização pessoal e o crescimento espiritual, nas falas que se seguem:

Eu me sinto uma pessoa realizada, uma pessoa muito feliz por tá fazendo o bem.(voluntária 74)

Pra mim particularmente eu acho que é uma realização que eu sinto” (voluntária 46)

[...] significa um crescimento, para crescer como pessoa, aprender bastante coisas, ensinar, aprender a adquirir maturidade e sou apaixonada por criança eu gosto muito (voluntária 22).

Interessante que o espelho para o desenvolvimento do espírito do adulto é justamente a criança, estar fazendo para e com as crianças preenche um pedaço do corpo que forma o indivíduo, crescer aqui, não é só aprender, mas é ensinar aprendendo e aprender ensinando, ao mesmo tempo, é viver como se muitos crescessem ao seu tempo porém com uma força conjunta.

Espaço de acolhida

Passamos por acolhida quando percebemos que somos bem recebidos num local a ponto de fazer deste o nosso lugar, nas instituições católicas é representado pelas “boas vindas” aos participantes de um movimento, pastoral ou celebração. É um gesto, um olhar, um aconchego que causa a sensação de segurança para os que se encontram no grupo.

Ocorre durante o período de 2004 à 2007, com a tendência a se estender por mais outros anos, o Sínodo Arquidiocesano de Cuiabá, que reúne os fiéis da Igreja Católica de Mato Grosso, em uma grande Assembléia, dividida em inúmeros grupos de discussão com o objetivo de se repensar as práticas da Igreja (SANTOS, 2005). Na primeira fase deste processo se identificou que no meio das instituições, dos projetos, grupos e ritos da Igreja, o espaço destinado á acolhida vem diminuindo, o que se transforma em um dos motivos de perda de novos fiéis.

No caso do Cáritas Pirinéu, o rito de acolhida é uma constante, não como estratégia de manutenção de voluntários, mas sim por ser próprio da comunidade emocional à prática da acolhida, ou seja, a acolhida é própria dos brincantes. Podemos verificar o sentimento de acolhida nas falas a seguir:

[...] eu gosto das pessoas de lá eu me sinto como se eu só parte de lá também. Estes dias passei, a gente sente pelo carinho, modo de tratar a gente, as vezes a gente chega lá triste, com algum problema, a pessoa nem sabe que a gente ta com algum problema, de repente a raiva já passou, o problema já passou a gente fica até mas alegre, mesmo no dia que a gente esta com problema. (R.I.M.B., mãe 34).

O Projeto Cáritas é a minha segunda casa (criança, 11).

O estar com o próximo (MAFFESOLI, 2004), se sentir parte do movimento, é o próprio reflexo da acolhida, onde o compartilhar dos problemas e das alegrias no Cáritas Pirinéu resultam em mudanças nas ações e no humor, tanto individual quanto coletivo.

Após a apresentação das categorias estabelecidas pelas entrevistas, vê-se necessário aprofundar-nos no perfil destes brincantes que já começou a ser trabalhado no Capítulo 2 desta dissertação (Brincando Sério: o espaço de socialidade) quando falávamos dos sujeitos da pesquisa. A participação efetiva (participar das brincadeiras) dos responsáveis familiares pelas crianças no projeto é representada pela figura materna, não sendo registrada, durante o período de coleta de dados, nenhuma visita brincante paterna, porém fica clara a participação deste na construção do imaginário da criança quando se trata de suas específicas entrevistas.

Segundo Gomes e Sato (2002) a visão da evolução humana durante muito tempo foi assistida por apenas um olho, o masculino, como se tivesse um “tapa-olho” sobre aquele que representaria a visão feminina, impossibilitando que nossa espécie tivesse uma concepção mais ampla dos movimentos que os cercam. A partir do momento que se apontou para um enxergar do mundo com os dois olhos, masculino e feminino, a paisagem ficou mais nítida, sendo que, se antes os homens dominavam os espaços sociais, hoje as mulheres também contribuem para criar um mundo com mais justiça. Não valorizando um olhar em detrimento do outro, mas reconhecendo a importância de se enxergar com os dois olhos atentos ao que se passa.

Escutar as vozes das mães é identificar, na composição do espaço, o pensamento de um dos seus mais fortes membros, é a mãe que autoriza a participação das crianças no projeto Cáritas Pirinéu, que participa das reuniões de decisão sobre a programação, eventos específicos, conversas gerais como para a administração de algum conflito que possa existir por entre as crianças da tribo.

Os voluntários do projeto Cáritas Pirinéu apresentam algumas categorias diferentes das mães e das crianças, que consideramos inerentes do olhar deste sujeito em relação ao projeto como, caridade; realização pessoal e crescimento individual e movimento social.

As falas demonstram que no existir do voluntariado há um sentimento de cidadania, expressos nas três categorias de definição do Cáritas (caridade; realização pessoal e crescimento espiritual; movimento social) que é marcante nestes sujeitos. Em se tratando da relação com o ambiente, o enxergam como projeto comunitário, apoiado na matriz de representação de ambiente de Saúve⁴ (1997) que o caracteriza como o ambiente da coletividade humana, como o lugar partilhado, o lugar político. Ele clama pela solidariedade, pela democracia e pelo envolvimento individual e coletivo para a participação e a evolução da comunidade.

Além de projeto comunitário, a matriz nos trás ainda as categorias de ambiente como natureza, como recurso, como problema, como lugar para viver e como biosfera, assim como nos trás a relação de cada categoria com a Educação Ambiental, as características que as indicam e as possíveis metodologias a serem desenvolvidas (Quadro 1)

⁴ Lucie Sauvé é pesquisadora da Universidade de Montreal (Canadá) e coordenadora geral do Edamaz (Educação Ambiental na Amazônia), programa de Educação Ambiental que conta com a parceria de três países: Colômbia, Brasil e Canadá.

Quadro 1 - A tipologia das concepções sobre o ambiente na Educação Ambiental (adaptado de SAUVÉ, 1997)

Ambiente	Relação	Características	Metodologias
Como natureza	para ser apreciado e preservado	natureza como catedral, ou como um útero, pura e original	<ul style="list-style-type: none"> • exibições; • imersão na natureza
Como recurso	para ser gerenciado	herança biofísica coletiva, qualidade de vida	<ul style="list-style-type: none"> • campanha dos 3 Rs; • auditorias
Como problema	para ser resolvido	ênfase na poluição, deteriorização e ameaças	<ul style="list-style-type: none"> • resolução de problemas; • estudos de caso
Como lugar para viver	EA <i>para, sobre e no</i> para cuidar do ambiente	a natureza com os seus componentes sociais, históricos e tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> • projetos de jardinagem; • lugares ou lendas sobre a natureza
Como biosfera	como local para ser compartilhado	espaçonave Terra, "Gaia", a interdependência dos seres vivos com os inanimados	<ul style="list-style-type: none"> • estudos de caso em problemas globais; • estórias com diferentes cosmologias
Como projeto comunitário	para ser envolvido	a natureza com foco na análise crítica, na participação política da comunidade	<ul style="list-style-type: none"> • pesquisa participativa para a transformação comunitária; • fórum de discussão

Sauvé (1997) identifica o ambiente como um lugar para se viver (*para conhecer e aprender sobre, para planejar para, para cuidar de*), como o próprio ambiente do cotidiano, na escola, nas casas, na vizinhança, no trabalho e no lazer, este é caracterizado pelos seres humanos, nos seus aspectos sócio-culturais, tecnológicos e componentes históricos, é justamente para este ambiente que devemos aprender a apreciar e desenvolver o senso de pertencimento.

A comunidade emocional do Cáritas Pirinéu ao expressar o espaço como um campo relacional, com ênfase ao Brincar, a ligação ao sagrado e a educação considera-o segundo a matriz ambiental apresentada acima como lugar para se viver, como biosfera e como projeto comunitário.

Como já apontamos, quando tratamos do voluntariado a categoria de “projeto comunitário”, é necessário falarmos das características das outras categorias identificadas. Segundo Saúve (1997 p. 75) a categoria lugar para se viver, reflete a importância de se cuidar do espaço de vivência em comum. A Educação Ambiental nessa perspectiva “se associa com o desenvolvimento de uma teoria cotidiana” onde o “processo pedagógico auxilia a transformar cada um de nós” e com isto podemos transformar nossas realidades sempre buscando conviver harmonicamente com o nosso lugar.

O ambiente como a biosfera (*onde devemos viver juntos no futuro*) na concepção de Sauvé (1997) tem sua ligação com a consciência planetária, é o mundo que clama pela solidariedade humana, onde existe uma interdependência entre os seres vivos e os inanimados. A concepção do ambiente como a biosfera objetiva a compreensão das múltiplas dimensões do mundo, estimulando a efetiva participação para lidar com questões importantes. Entre as estratégias de ensino-aprendizagem apresentadas pela pesquisadora, destacamos a possibilidade de se trabalhar com diferentes cosmologias que demonstram a ligação afetiva entre o ser humano e o planeta Terra, por lendas, histórias e contos da cultura popular.

Para todos os sujeitos (mães, crianças e voluntários) presentes nesta fase do trabalho, a imagem deste ambiente com maior ênfase é a do espaço de brincar. A própria instituição do Cáritas, enquanto seu vínculo com a igreja católica, explicaria o sentimento de religiosidade que vemos expressos no espaço de contato com Deus e sua condição enquanto elemento de educação não-formal (GOHN, 2001^a) o ligaria ao caráter educativo.

O desafio, portanto era o de descobrir o que seria o próprio brincar para o grupo, podendo assim dar mais clareza ao propósito deste estudo de caso.

4.1.2 O brincar

Kishimoto (2001) nos diz que é brincando e refletindo o Brincar que conseguiremos ter noção da importância deste processo, é necessário neste caso discutir valores que remetam à expressão lúdica e a socialização. A pesquisadora identificou nas escolas municipais de São Paulo que a tendência dos focos do processo ensino aprendizagem é serem voltados para o conteúdo escolar específico, deixando de lado os aspectos da socialização e a expressão, com a importância da escola na formação da pessoa é como se estivessem expulsando o brincar do cotidiano infantil.

O Cáritas Pirinéu, apesar de trazer características de uma instituição educacional, não se estrutura como de ensino formal, mas sim no meio de uma educação não formal onde a ênfase é direcionada justamente a expressão dos sujeitos que brincam e como se expressam perante a realidade e demais mundos que se formam, processo que se distancia de boa parte da estrutura formal de educação.

A fim de descobrir qual a caracterização que os sujeitos entrevistados do Cáritas Pirinéu davam ao Brincar obtivemos, através de suas indicações, 7 tipos de categorias sendo elas assim distribuídas: sentimento, 7 (26%); sociabilidade, 6 (23%); imaginação, 4 (15%).

Quanto as categorias ser criança, brincadeira e processo contaram cada uma com 3 (12%) (Fig. 6)

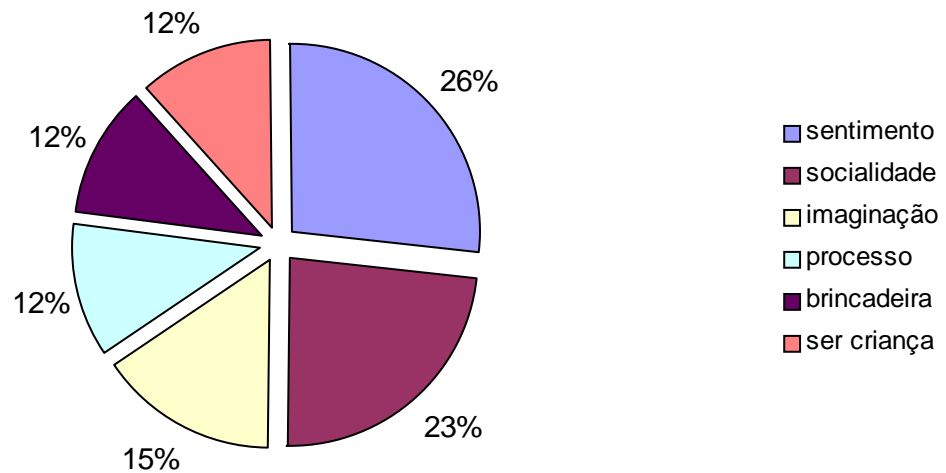


Figura 6: Distribuição percentual das Categorias do Brincar – Ambiente Lúdico Cáritas Pirinéu

Sobre esta categorização as mães deram as seguintes indicações: processo, sentimento e imaginação, cada qual com 1 indicação. Entretanto para as crianças brincar foi descrito como; sentimento; sociabilidade; brincadeira cada uma destas categorias contando com 3 indicações cada e o Brincar enquanto projeto e/ou processo obteve 1 indicação. Os voluntários acabaram por representar o Brincar em um número maior de categorias sendo elas: sentimento 4; sociabilidade, imaginação, ser criança com 3 cada, enquanto o brincar como processo obteve 1 indicação.

Através das falas dos brincantes, e do auxílio dos pesquisadores e teóricos, iremos a seguir tecer comentários a cerca de cada uma das categorias surgidas no grupo brincante do Cáritas Pirinéu:

Sentimento

Uma boa parte das crianças analisadas por Gomes (2001) associa brinquedo a um objeto, uma “coisa”, e a brincadeira como uma “não coisa” para os brincantes do Cáritas Pirinéu em Várzea Grande, ao classificarem o Brincar, a noção de coisa atinge uma dimensão maior do que a do simples objeto, está mais ligada a algo que mexe por dentro, inexplicável ou se tiver alguma explicação, ela é por si só, representa o próprio sentir ou a maravilha do momento de brincar . Os sentimentos de liberdade, felicidade e segurança que o ato de brincar favorece, assim como a relatividade do tempo quanto ao processo de Brincar são expressas nas falas a seguir:

Brincar... é uma coisa muito legal! (criança, 8) .

Brincar é uma coisa muito alegre! (voluntário, 14)

Brincar é uma coisa maravilhosa se eu não tivesse essa idade eu tava brincando e pulando e ainda brinco e pulo muito. (voluntária, 74).

Mas brincar significa pra mim, principalmente pensando na infância, é se sentir livre. Através da brincadeira a pessoa, a criança, o adolescente descansa sente feliz porque brincar significa aproveitar da vida nessa fase. Brincar significa segurança, na minha opinião a criança que brinca que se solta que tem lugar para brincar se sente a vontade, esse dia passa através da brincadeira, descansa, relaxa, desenvolve através da brincadeira (Voluntário, 36)

Socialidade

O Brincar enquanto fator de socialidade, de estar junto ao outro, e ser parte de um grupo, que divide experiências expectativas e sentimentos, caracteriza o que podemos chamar de *estilo estético*, expressão tão cara a Maffesoli (1995, p. 82) que “trata-se de um estilo de comutabilidade em geral, que não é mais egocêntrico, mas que se situa em um contexto interlocutivo em comum”, como podemos verificar nos brincantes:

é importante brincar porque se não a gente fica isolado sem amigo, quando a gente brinca a gente fica com um monte de amigos. (criança, 7)

A gente fica alegre, não fica só. (criança, 11).

Brincar para mim é Interação, diversão, é querer estar junto. (Voluntária, 25)

Brincar é ajudar as crianças a brincar. Não é só a gente brincar. (voluntário, 14)

[...] eu acho que as pessoas as crianças se encontram uma com a outra é uma oportunidade de partilhar as idéias, os brinquedos, de saber conviver um com o outro. (Voluntário, 36)

Brincar para eles é um momento de compartilha, de comunicação tátil (MAFFESOLI, 2002), onde fala quando se toca o outro membro da tribo brincante, onde o indivíduo não se vê enquanto um ser isolado, ele só existe e se desenvolve quando assume um papel em um ambiente em comunhão.

Imaginação

Mães e voluntários brincantes do Cáritas Pirinéu associaram o Brincar com uma forma de ir além do mundo posto, do real, mergulhar em um universo diferente, o da imaginação. A imaginação segundo Abbagnano (2003 p. 537) consiste “em geral, na capacidade de evocar, ou produzir imagens, independente da presença do objeto a qual se referem”, e é justamente aí onde o brincante se apropria dos elementos da natureza e da cultura, que os objetos que são se transformam, passam a ser outros. Muretas viram pontes, formigas transmutam-se em jacarés bravos, a própria mão ou a palha vira boneca, e a inserção neste mundo permite o visitar de outros espaços, como se criasse uma multi-dimensão, o Faz-de-Conta é o tipo de brincadeira característico deste tipo de Brincar, segue-se algumas falas dos sujeitos do Cáritas Pirinéu:

[...] a gente inventava né ..., bonequinho de palha, de folha, de tanta coisa, panelinha de barro... Eu lembro muito desta parte de nossa infância. Criávamos muitas coisas, porque naquela época os brinquedos eram mais difíceis do que hoje. Então a gente criava muitas coisas a imaginação era muito fértil, desenhava muito. (Mãe, 22)

Brincar é você sair da sua realidade e entrar em um outro mundo, mundo da imaginação, isso é muito importante para a criança. Eu lembro até hoje das

minhas brincadeiras da época em que eu brincava, é como se eu tivesse em outro lugar em outro espaço, é como mergulho de cabeça sabe em outro mundo. É uma coisa fantástica, é uma das coisas mais importantes para a criança, brincar faz você esquecer dos problemas, principalmente as crianças, que hoje em dia ficam em casa, no dia a dia. Na família num tem todo apoio, carinho necessita, então através da brincadeira e da imaginação ela pode ir aonde ela quiser, então é isso que é mais importante, porque é nesse momento, nesse ponto que ela é feliz, porque ela esquece a vida que ela leva e começa a criar o imaginário. (voluntária, 22)

Tem certas coisas na vida que a gente brinca também, né? Bom, pras crianças que eu vejo assim na parte infantil é liberar tudo aquilo que a criança tem. Muitas vezes através da brincadeira você descobre... Como que fala, quando a criança tem... imaginação fértil... criatividade da criança., então eu acho que é um momento assim que a criança se desprende, ela... se solta. Nós também... eu também gosto muito de brincar.” (voluntária, 46)

A imagem, no sentido caro a Maffesoli (1995) é elemento que faz funcionar e fortalece todas as potencialidades do espírito, a imagem é considerada como um mesocosmo, “um mundo localizado entre o macro e o microcosmo; entre o universal e o concreto, entre a espécie e o indivíduo, entre o geral e o particular” (p.103). O Brincar enquanto elemento enraizante na pessoa do *mundo imaginal*⁵ auxilia na aproximação do sonho com a realidade.

Ser criança

Nesta categorização dos voluntários do Cáritas Pirinéu o ser ganha um significado diferente do de um indivíduo em específico, mas toda uma ligação com o *Homo ludens* que compõe parte do humano. Ser criança é evocar a parte de nossa existência que nos encaminha para o riso, à graça, ao não fazer mal (não pensar maldade), é composição de espírito que se transcreve nas ações do grupo que se faz parte.

Até lá em casa quando eu chego lá em casa assim, se eu começo com umas besteiras lá, daí eles falam assim: Tá ficando já criança. Porque, ó Rapaz, é a coisa mais boa que tem é ser criança! As crianças não pensam maldade. Então é muito bom. Eu acho que brincadeira vale muito, pra gente descarregar um pouco né?!... Essas energias. (voluntária, 69)

⁵ Maffesoli (1995 p.110) *mundo imaginal* “retomada de elementos arcaicos (arquétipos, mitos imemoriais) aceitação daquilo que é (aparência, fenômeno, relativismo) distorção dos elementos arcaicos, que entram em um movimento em espiral, que os dinamiza, dando-lhes um sentido atual”

Para mim brincar, como adulto, significa voltar a infância, não quero dizer que o adulto não pode brincar, pois sempre dentro de cada um de nos a uma parte de criança, continuamos criança (Voluntário, 34)

Hoje eu brinco e eu acho que vou brincar para sempre porque eu tenho um espírito de criança (voluntária, 22).

Brincadeira

Para Brougère (2000, p. 76) “a brincadeira é antes de tudo uma confrontação com a cultura, nela a criança relaciona conteúdos culturais que ela reproduz e transforma. A brincadeira é a entrada na cultura, numa cultura particular, tal como ela existe num dado momento”

O Brincar representado pela própria brincadeira, mostra a necessidade do outro estar junto, quando citadas na entrevista, todas as brincadeiras remetiam à coletividade, onde parece que o “brincar sozinho” perde o sentido ou deixa de ser, como nas palavras da criança, “legal”.

brincar de bola como a gente ta aqui, jogando bola” (criança, 6)

É fazer muitas brincadeiras legais (criança, 11)

Brincar de bola, brincar de esconde esconde. (criança, 6)

Projeto, processo

Falar do estilo estético, que é o brincar do Cáritas Pirinéu, quando falamos do item de categorização “socialidade”, nos possibilita considerar a brincadeira como Brougère (2000) nos indica, como processo de cultura, que desde o momento que nasce o ser humano já está inserido em um contexto cultural. Enfim a brincadeira pressupõe uma aprendizagem social.

Aqui o processo pode ser representado pela estrutura do jogo, a brincadeira enquanto dura tem que seguir uma regra específica, um desenvolvimento, uma arrumação:

Brincar... Pra mim brincar, brincadeira sempre tem que ter um começo um meio e um fim né. Tem que saber começar e terminar a brincadeira. Sempre a

brincadeira tem que ter um fundamento também. O principal dela é o fundamento. (mãe, 30)

Pra mim brincar é só no sábado no Cáritas, e no domingo... Eu pego minha casinha de barbie, e eu espalho tuuudo lá no chão, e eu arrumo tudo. Eu brinco com meu irmão né. Ele pega os brinquedos dele e eu pego os meus né. Daí eu espalho nós arruma, pega um banco arruma tuuuuudo, aí nós brinca. (criança, 8)

... eu acho que brincar para as crianças da Cáritas é você dar oportunidade para elas divertir, mas eu acho também que sem a presença de alguém que passe uma boa mensagem para elas, que falem boas coisas, a brincadeira não tem muito sentido. É igual eu encher a minha casa de brinquedo e não brincar com meus filhos, não ter aquele contato com eles, não vai preencher, tem que ter aquele amor do pai, de alguém para aquela brincadeira ter um valor melhor... (voluntário, 40)

Os voluntários nas entrevistas revelam sua íntima relação com o processo do brincar, e demonstram vontade em participar do resgate das brincadeiras tradicionais e no sentimento do brincar para estar próximo de Deus.

Tentar descobrir nas vozes dos sujeitos, suas intenções na caracterização do brincar é muito difícil, pois inúmeras categorias se assemelham, se aproximam e às vezes se completam. Assim como ao efetivar escolhas, já que não acreditamos em neutralidade científica, para determinar a qual tipo de categoria a fala específica de um brincante pertence, podemos estar restringindo-as de inúmeras outras categorias que poderiam ser criadas se fossem vistas pelo olhar de outro pesquisador, podemos verificar nas entrevistas, indícios que remeteriam o brincar à distração, entretenimento, jogo entre outras.

Gomes (2001) percebe que existe uma grande diferença entre o dizer das crianças e o dizer dos adultos no que se refere a discussão sobre brinquedo e brincadeiras e suas diferenças, as palavras que as crianças utilizam para expressar o que sentem são mais simples diretas já os pesquisadores e teóricos do lúdico transformam em enormes conceitos.

A linguagem do mundo da criança faz com que suas respostas sejam lidas pelos gestos, convivência, participação, sendo fundamental saber como perguntar, aonde perguntar e como fazer a leitura destes dados coletados para se transpor à categorização, não podendo ser a entrevista, portanto considerada como único meio desta, sendo imprescindível um contato mais íntimo do pesquisador com a realidade estudada.

Para Huizinga (1988), o ser humano cria um outro mundo, um mundo poético, quando tenta dar expressão para a vida, ao lado do mundo da natureza. A percepção desta união, através da *Poesis*, do mundo da natureza com o mundo da cultura é fundamental para Sato (1997), pois a autora entende assim a forma de se considerar o ambiente em sua totalidade.

4.2 A imagem do Brincar das crianças do Cáritas Pirinéu

Os desenhos são símbolos que conectam o mundo imaginário com o real, os desejos se projetam no papel, tomam colorido e ganham status de querer existir. Sato e Passos (2002) compreendem que um símbolo é mais do que um sinal, uma vez que transcende o significado e depende da interpretação. Nosso conhecimento nunca fotografa essas diversidades como objetos dados, ele é sempre uma interpretação. É sempre intersubjetivo, uma vez que as fotografias não conseguem focalizar objetos em constante movimento. Parte-se em busca das significações, com a compreensão de que os microcosmos simbólicos são os menores acontecimentos e detalhes.

Nas duas oficinas de desenho aplicadas (2003, 2004) tentou-se verificar a relação do brincar das crianças da Tribo com o Ambiente Lúdico, assim como identificar quais os brinquedos, as brincadeiras, pessoas e locais que elas mais gostam de estar brincando.

A leitura que as crianças realizam, através de seus desenhos, (mindscapes) com o objetivo de representar o ambiente lúdico carrega no processo a sua própria história, vivência, desejos, emoções, transformando constantemente o ambiente. Sendo o ambiente lúdico do Cáritas Pirinéu formado por esta mistura de ambiente externo (landscape) e ambiente interno (inscape), transformando-se de acordo com as nossas necessidades, memórias e experiências (SMYTH, 1995 APUD SATO, 1997).

É possível identificar, pelas indicações da oficina de desenhos, as relações das crianças com os elementos da natureza, com os seres vivos e a própria espécie humana, cujas as imagens, entendendo-as aqui também como um objeto de ligação (MAFFESOLI, 2002), que compõem o imaginário coletivo do grupo brincante (Fig.7).



Fig. 7: Oficina de desenhos Cáritas Pirinéu – 2003. A - visão geral da oficina; B – o momento de mostrar as obras.

Para Sato (2003^a p.12) o estudo dos símbolos de uma determinada região é fundamental no processo de compreensão do imaginário de um grupo social, onde o espaço natural confunde-se com o espaço imaginário re-elaborando a própria noção da natureza e da cultura, é bem possível que o reavivar de histórias e símbolos possa frear impactos negativos, tanto sociais, quanto ambientais, em um ambiente.

Os desenhos analisados da oficina de 2003 apresentaram elementos da natureza (árvores, animais domésticos, sol, nuvens); jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais, condizendo com a realidade do bairro. Entretanto, registrou-se a influência da pressão de elementos alienígenas à realidade local, como os que constavam casas com chaminés e neve.

Nesta atividade a imagem da criança representada nos desenhos dos sujeitos apareciam isoladas no ato de brincar. Diante destes fatos constatou-se a necessidade de se rever mais o lado afetivo, comunicativo e coletivo, das crianças participantes em estudo, valorizando o ato de brincar sentir e desenvolverem juntos seu espaço brincante. (Fig. 8)



Figura 8: Oficina de desenho Cáritas Pirinéu, 2003

Na oficina de desenhos de 2004 foi possível verificar, além dos elementos da natureza, constatados em 2003, uma mudança nas representações do brincar para as crianças, demonstrando jogos e brincadeiras mais coletivos.

O jogo de Faz-de-conta aparece nos desenhos, expressos pelos brinquedos como as *Bonecas*, nos desenhos das meninas, e dos *Carrinhos* e *Caminhões* nos dos meninos. Porém a brincadeira de *Casinha* teve representação nos dois gêneros, mas a de *Panelinha* ou a de *Fazer bolo* só ocorria nos desenhos das meninas.

Registra-se ainda a imagem da Pipa, voando alto, riscando os céus da representação, ou sendo segura pela mão, e a bicicleta rodeada por árvores, ou solta no meio da folha aparece em ambos os gêneros e distribuídos no mínimo com uma indicação em todas as idades das crianças participantes de 6 a 11 anos. Também foram lembrados no resultado final da oficina os Jogos de Vôlei, Queimada, Memória, Esconde-esconde, Pega-pega, Taco (Bétes), e brincadeiras com animais. (fig.9)

Em 2003 dentre os jogos e brincadeira, o mais freqüente nos desenhos é o futebol, e o brinquedo é a bola, em 2003 constatava-se uma relação mais solitária com o jogo, em 2004 a maioria dos desenhos que tinham esta representação, apareciam colegas brincando junto, dividindo o mesmo retângulo do papel.

Os locais de brincadeira utilizados pelos participantes foram a casa, a rua, o Cáritas, a escola, o rio, as árvores ou a natureza/mata e os principais parceiros de brincadeira são os amigos, os irmãos e irmãs, a mãe e os primos e primas. Esta relação se dá por ser uma das características desta comunidade emocional o número considerável de brincantes com grau de parentesco. O Cáritas Pirinéu passa a ser extensão de outros ambientes lúdicos dos indivíduos, possibilitando que o mesmo sujeito brincante lá de fora divida os brinquedos e momentos de brincadeiras neste espaço de socialidade.

Muitos desenhos vinham acompanhados no verso por orações como *Santo Anjo do Senhor*, *Ave Maria* e o *Pai nosso*, mostrando ligação a um mundo da religiosidade, da proteção, elevando o local de sociabilidade ao título de sagrado.

Eliade (1996) nos fala que o sagrado é o espaço que o sujeito localiza como o centro do mundo, e o centro do mundo para o ser humano religioso é justamente onde ele está com os de sua tribo. O Ambiente do Cáritas Pirinéu é para os brincantes um destes locais sagrados onde as manifestações oníricas, dos sonhos, dos mitos e religiões se expressam na realidade.

A imagem que obtemos destas oficinas nos deixa traços de que um espaço lúdico pode desenvolver em seus participantes uma percepção mais apurada dos elementos da natureza e da necessidade que temos de estar junto ao outro, quase sem saber, os brincantes passam por um processo de Educação Ambiental onde acabamos de reconhecer outros componentes que não o “eu” individual no ambiente, a coletividade toma forma no grupo de um ambiente brincante.

4.3 As Brincadeiras do Cáritas Pirinéu

Para Bertoldo & Ruschel (2005) o brincar é algo do mundo da criança expresso em sua espontaneidade e cumplicidade no ato de brincar. Muito difícil seria concebê-la sem o Brinquedo, afirmam ainda que o brincar não é só uma atividade natural, mas acima de tudo cultural e social, o brinquedo é assim uma forma de relacionar-se, de estar com, de encontrar o mundo físico e social pelos caminhos do mundo da imaginação. No ambiente do Cáritas Pirinéu não poderia ser diferente, o próprio significado deste espaço de socialidade é o

Brincar, sem as brincadeiras para efetivar as relações dos brincantes, os encontros perderiam sua razão de existir.

Kishimoto (1995, p.42) no que se refere ao levantamento de brincadeiras tradicionais no Brasil comenta que ainda passamos por uma fase delicada, com muitos trabalhos ainda a serem realizados no que tange à evolução do brinquedo no território nacional e nos alerta que “pesquisas que demonstram sua importância para a socialização, integração social, bem como para o desenvolvimento da linguagem e o desenvolvimento cognitivo, ainda estão começando”.

São inúmeras as classificações existentes para brincadeiras, porém ao procurar quais as brincadeiras que compunham o ambiente estudado, onde identificamos 82 brincadeiras observadas nas atitudes participativas, utilizamos no processo de categorização as classificações para brincadeiras tradicionais⁶ de Friedmann (2004), que chamaremos no trabalho de C1 (classificação 1), e do Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos (LABRIMP, 2005), que denominaremos de C2 (classificação 2) (APÊNDICE - Quadro 2).

A C1 divide as brincadeiras tradicionais em 12 tipos, fórmula de escolha; jogos de perseguir, procurar e pegar; jogos de correr e pular; jogos de atirar, jogos de agilidade, destreza e força; brincadeiras de roda; jogos de adivinhar e pegadas; prendas; jogos de representação; jogos de faz de conta; jogos de brinquedos construídos e jogos de salão. Todas as categorias identificadas no trabalho estão assim distribuídas: brincadeiras de roda, 17; agilidade, destreza e força, 15; perseguir, procurar e pegar, 12; correr e pular, 9; adivinhar e pegadas; faz de conta e jogo de representação foram observadas 6 de cada categoria; fórmula de escolha, 3. Jogos de atirar; jogos de brinquedos construídos; e diversos com 2 cada, enquanto que prenda e jogo verbal foram registrados 1 vez cada. (Figura 10)

⁶ Para Friedmann (1995, p. 54) os jogos tradicionais são “jogos que não foram tirados de livros nem ensinados por um professor, mas sim transmitidos pelas gerações anteriores à nossa ou aprendidos com nossos colegas. Os jogos que aconteciam na rua, no parque, na praça, dentro de casa ou no recreio da escola”.

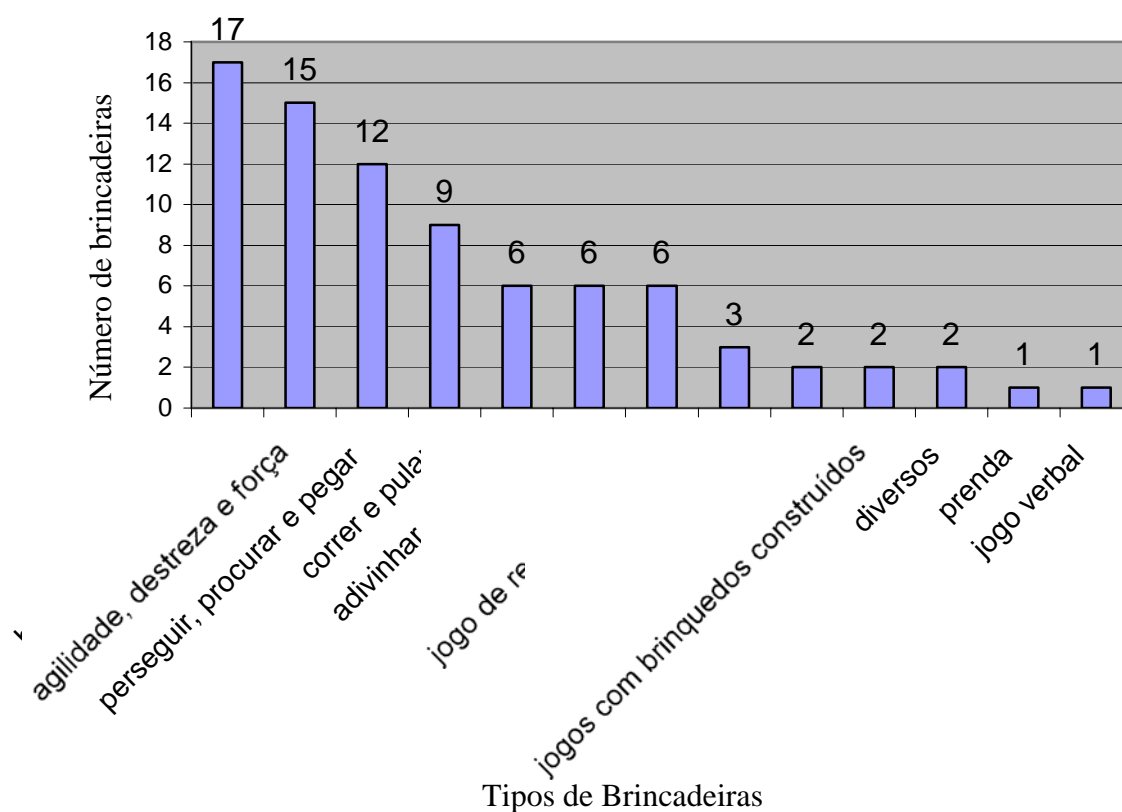


Fig. 10: Brincadeiras do Cáritas Pirinéu, classificação adaptada de Friedmann (2001)

Para Friedmann (2004) brincadeiras de roda significam “ jogos nos quais as crianças, ao som de uma música, cantiga ou rima, viram, mexem-se, falam e representam” (p.125), das 12 brincadeiras classificadas nesta categoria; 4 são ritmadas e 1 de cócegas. Todas as brincadeiras de roda contavam como participantes todos os brincantes, com exceção da cantiga de roda “Olaria de Deus” que foi utilizada como momento de preparação para os voluntários no início do projeto em 2003, antes de começar os encontros com as crianças:

Olaria de Deus:
 O (Sujeito) vai entrar na Olaria de Deus
 O (Sujeito) vai entrar na Olaria de Deus
 Entra um vaso velho e quebrado e sai um vaso novo
 Entra um vaso velho e quebrado e sai um vaso novo

Esta brincadeira de roda, utilizada por movimentos católicos e pastorais, objetiva a renovação em Deus, as pessoas entram uma a uma no meio da roda, quando são chamadas pelo nome, dançam, agacham e dão um pulo que representa o renascimento do espírito para seguir o caminho da doação, da caridade.

As brincadeiras de roda ritmadas (Odoleta, Eu-e-as-quatro, Fui-na-Espanha) surgiam espontaneamente das crianças, enquanto que as cantigas (Tango-tanlango-tango, Passa-meu-

bom-barqueiro, Ciranda-cirandinha) predominavam como facilitação dos voluntários, que demonstram uma preocupação em não deixar morrer no esquecimento as atividades lúdicas que carregam em suas histórias, mantendo assim o caráter da tradicionalidade e da transmissão oral que possui o jogo (KISHIMOTO, 1997).

Jogos e brincadeiras de agilidade, destreza e força, perseguir, procurar e pegar, correr e pular, envolvem sempre uma parte maior dos brincantes, com grau de esforço físico e atenção permitindo grandes momentos de participação coletiva, onde idades e gêneros se encontram sem distinção.

Os jogos de representação (marcha soldado, lá em casa tem um galo, trenzinho), acabam tomando caráter de *até mais ver*, sendo realizados sempre quando chega a hora do final de cada encontro, estabelecendo assim uma forma de ritual.

Entretanto, as brincadeiras de Faz-de-conta fazem parte do cotidiano da tribo, no sentido tão caro a Maffesoli (2002), onde através da imaginação procuram, ao representar diversos papéis, ter uma leitura do mundo que os cerca.

No Cáritas Pirinéu é comum ver a utilização de objetos como facilitação das representações (FRIEDMANN, 2004) cada história formada no Faz-de-conta, depende dos sujeitos envolvidos, é um reinventar, um reviver constante de realidades:

Quando eu brincava, eu fui educada para casar, ser uma dona de casa, eu me achava... eu imaginava como era minha casa, quando a gente brincava que ia ter filho, a gente colocava a sombrinha na árvore e colocava as bonecas tudo dentro, sabe sombrinha aberta... e colocava as bonecas tudo ali. Aí diz que nossos nenenzinhos ainda iam nascer... estava tudo saindo dali. Então era assim umas brincadeiras... Colocava a sombrinha e dizia que era o céu e que nasce os bebês. Então a gente tinha brincado que tinha casado daí ia lá e pegava os bebês dentro do guarda-chuva. Eu sentia assim uma dona de casa. Sinto até hoje. (voluntária, 46)

A C2 estabelece 14 categorizações em seu inventário de jogos e brincadeiras tradicionais, itens como: jogos de bola, jogos de locomoção, contos e fábulas, cantigas, jogos verbais, jogos de observação, brincadeiras com partes do corpo, jogos para tirar a sorte, jogos de faz de conta, jogos de construção, tratos, trotes, jogos educativos e, diversas. No caso do ambiente lúdico em estudo obtivemos a seguinte configuração de brincadeiras: jogos de locomoção, 28; cantigas de roda, 15; jogos de faz de conta, 11; jogo de bola, 8. Enquanto que: brincadeiras com partes do corpo, jogos para tirar sorte e jogos verbais contaram com 3 cada;

jogos educativos, jogos de observação, jogos de construção e trotes obtiveram 2 indicações cada; contos e fábulas, prenda e diversos com 1 indicação cada (Figura 11).

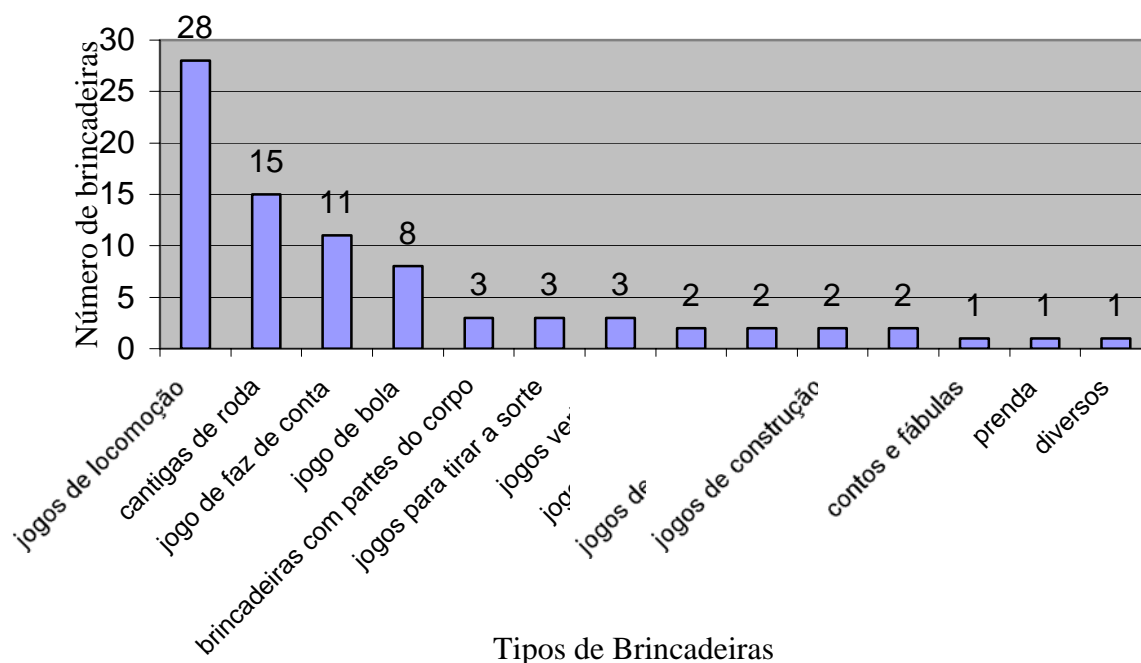


Fig. 11: Brincadeiras do Cáritas Pirinéu, classificação adaptada de LABRIMP (2005)

A identificação de brincadeiras de locomoção como as mais observadas quando utilizamos a C2 corrobora com resultados de outras pesquisas que as aponta como um dos tipos de brincadeira mais observadas no cotidiano escolar infantil (GOMES, 2001; KISHIMOTO, 1993). Aqui precisamos ressaltar a diferença destas outras pesquisas para a que se estabelece no espaço de sociabilidade do Cáritas Pirinéu, pois as brincadeiras observadas se davam no período do intervalo, que era justamente o espaço que as professoras deixam os alunos brincarem (KISHIMOTO, 1993) ou nas aulas de Educação Física (GOMES, 2001), e justamente por isto um alto índice de brincadeiras motoras. Os territórios são diferentes então temos que tomar um certo cuidado, o Cáritas Pirinéu ele está e é um espaço próprio de brincadeira, as crianças esperam a semana inteira para estar lá brincando.

Se fizéssemos um paralelo com a Matriz C1 podemos dizer que estes se encaixam na categoria de jogos de correr e pular que para Friedmann (2004, p.65) são aquelas em que “há um movimento de sair do lugar, de se deslocar, percorrer uma determinada distância ou sair do chão”.

A maior parte das cantigas de roda classificadas a partir do modelo de LABRIMP, não tiveram a utilização de objetos (ex.: *Gata pintada*; *Se eu fosse um peixinho*; *Atirei o pau no*

gato...), a exceção foi verificada em *Corre cutia*, que utiliza uma bola ou outro objeto qualquer; *Escravos de Jó*, o uso de latas de refrigerante e *Batata quente*, com uma bolinha ou algo que possa ser passado de mão em mão. Todas as brincadeiras de roda com base em Friedmann (2004), correspondem as cantigas de roda de LABRIMP, a não ser, *Hoje é Domingo* e *Dedo mindinho*, que são classificadas como jogos verbais e são as chamadas parlendas.

Uma das perguntas que inquietou o pesquisador foi como funcionava o começo das brincadeiras, quem propunha a ação, explicava as regras e/ou participava. Algumas brincadeiras como *Caracol*, *Amarelinha*, Brincadeiras ritmadas e Brincadeiras de correr, surgiam espontaneamente das crianças, bastava-se ter um tempo livre, de uma atividade a outra, que o era chão riscado, ou a própria corporeidade e concentração, já fossem palco do processo de brincar, o que Brougère (2000) caracteriza como a ação livre e autônoma própria da brincadeira. Outras dependiam do voluntário como facilitador ou proponente como: *Passa meu bom barqueiro*; *Vivo ou morto*; *1,2,3 maçã, pêra, uva*. (Figura 12).

A C1, diferentemente da C2 separa as brincadeiras com objeto e sem objeto, sendo que para a primeira o indispensável para se realizar é somente a figura do brincante, enquanto que para a segunda, ela só existe se tiver o material ou o brinquedo para brincar-las, e no ato de brincar este é resignificado (Figura 13). O Brincar para o brincar é quando a própria criança inicia a ação da brincadeira e por outro lado é preciso que a sociedade mostre para as crianças as modalidades que existem de brincadeiras. Neste ambiente se tem tanto a ação livre e autônoma da criança como o suporte do voluntariado para mostrar a diversidade das formas de brincar.



Figura 12: Brincadeiras sem objeto, realizadas no Cáritas Pirinéu. A- Pega Pega; B- Dança; C- Caracol; D - Morto-vivo; E- Oficina de Contar Histórias; F- Passa meu Bom Barqueiro .



A



B



C



D



E



F

Figura 13: Brincadeiras com objetos, realizadas no Cáritas Pirinéu. A- Brincadeiras de Faz de conta; B- De quem é o par; C- Bloquinhos; D- Jogo da memória; E- 1,2,3 maçã, pêra, uva; F- construção de brinquedos

Friedmann (2004) não promove uma categoria a parte para as brincadeiras com bola, ao contrário, as inclui na categoria de agilidade, destreza e força, fato que ao nosso ver merece ser destacado, pois o objeto bola, quando transformado em brinquedo proporciona uma infinidade de relações no ato de brincar, e por isto mesmo deveria ser objeto de uma análise mais particular, o que podemos observar na classificação de LABRIMP (2005), que cria uma categoria específica para os jogos com bola.

Gomes (1993), chega a discutir o que chama de *monopólio da bola* nas aulas de Educação física. Na realidade do Cáritas Pirinéu, os brincantes mostram um verdadeiro fascínio por este objeto, as brincadeiras que reúnem o maior número de brincantes são as com este verdadeiro imã de socialidade (Futebol, Queimada, Bobinho, Vôlei).

Brougère (2000) nos diz que a função do brinquedo certamente é a brincadeira, quando assume outra finalidade senão esta, se torna um outro objeto qualquer. Entretanto a bola para o grupo brincante do Cáritas Pirinéu não é reconhecida como de outra forma que não seja a do brinquedo, o domínio do simbólico sobre o funcional é facilmente visível neste caso onde só o desejo de estar no grupo da bola, fazer parte do jogo, até mesmo sem nem tocá-la, já favorece ao divertimento e constrói a ação lúdica.

O Antropólogo Darcy Ribeiro (O POVO BRASILEIRO, 2000) costumava fazer belíssimas analogias ao jogo do futebol, horizontal por natureza, sem estabelecimento de patamares verticais, se dá rente ao chão, no solo, no pátio, na rua, enfim em qualquer lugar que tenham brasileiros. A estrutura do brinquedo é redonda, o que pode representar pelo próprio formato o planeta Terra. O que nos chama atenção é que na comunidade brincante estudada a magia da bola encanta tanto homens (meninos) quanto mulheres (meninas), os times de qualquer jogo que seja, é composto de forma mista ou um contra o outro, mas todos os gêneros participam ao mesmo tempo.

Os jogos de perseguir, procurar e pegar, correr e pular, e alguns de agilidade, destreza e força em C1, encontram seu correspondente em C2 nos Jogos de locomoção. Enquanto que jogos de Faz de conta; jogos para tirar a sorte (fórmula de escolha), jogos de Construção e, Prenda são categorizados pelas duas classificações de forma similar. (APÊNDICE - Quadro 2)

Uma brincadeira que chamou atenção, pela capacidade de superar as dificuldades financeiras a fim de se obter um produto similar ao da indústria do brinquedo, além de reaproveitar materiais geralmente descartáveis, atitude ímpar no processo de Educação Ambiental, foi o caso do beyblade. O beyblade é um brinquedo fruto de um desenho animado, em que adversários disputam partidas atirando-as uma de encontro à outra, e se apresenta como um tipo de Pião, bem estilizado, geralmente em formato de uma nave espacial, ou seja,

um jogo de atirar com o objetivo de se lançar em um espaço pré-determinado ou de derrubar o beyblade do adversário.

Gomes (1993) nos atenta ao condicionamento da indústria do brinquedo pela cultura econômica e técnica das coletividades, sempre sob o olhar do adulto, onde em uma lógica invertida o brinquedo acaba sendo um produto *para a criança* e não fruto do imaginário e da elaboração *da criança*.

Com a mídia do brinquedo, “martelando” as cabeças das crianças que se viam por entre o desejo de obter o objeto e a não possibilidade de tê-lo, devido ao preço do mercado, estes criaram seu próprio Beyblade, feito com a resignificação de objetos, sendo eles: tampinha de detergente, barbante e lápis. Para Santos (1995), o brinquedo artesanal é caracterizado pelo meio sócio-cultural onde é produzido, podendo assim representar a realidade concreta desse meio (Fig. 14).

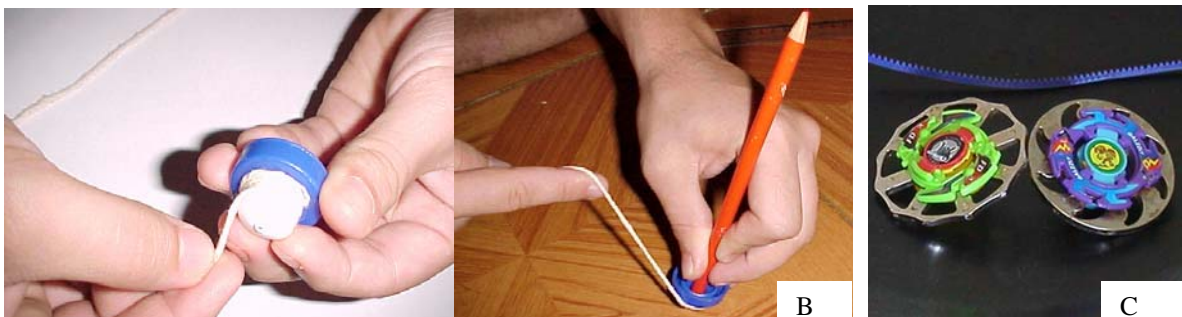
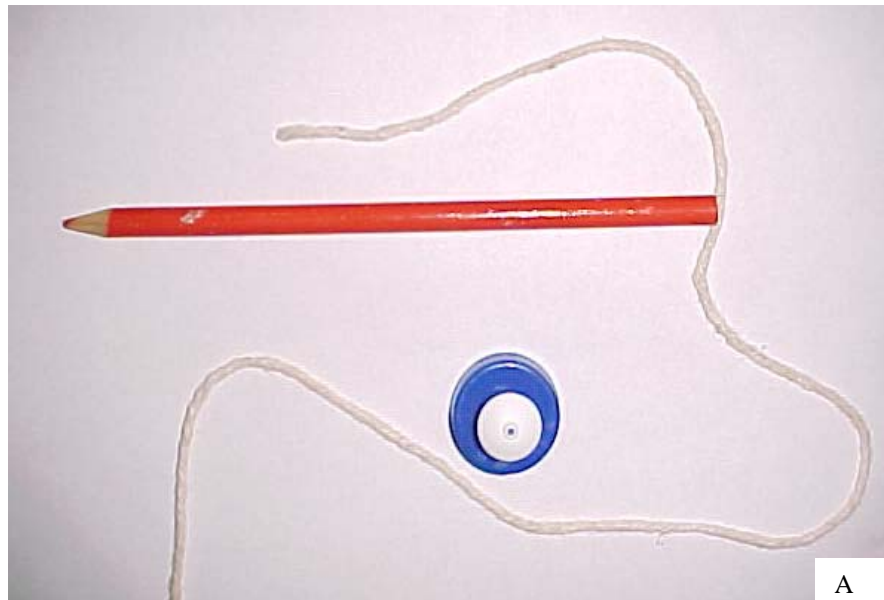


Figura 14: A – Materiais utilizados para se construir uma beyblade do Cáritas Pirinéu; B – Processo de se atirar; enrolar o barbante na tampa de detergente, apoiar a tampa no chão com a utilização de um lápis e puxar o barbante a fim de fazer o brinquedo rodar como um pião. C - Beyblade vendida pela indústria de brinquedo.

Para Brougère (2000), “o que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança” (p.13). A capacidade de superação intermediada pela possibilidade da construção de uma alternativa ao modelo vigente do brinquedo, utilizando a imaginação na construção, fez com que os seus Beyblades, Piões de tampa de detergentes se tornassem mais importantes do que as do mercado, podendo-se aí notar o sistema do simbólico predominando sobre o funcional, onde os objetos foram transformados em uma representação, neste caso o brinquedo socializa o desejo.

Kishimoto (2005) nos diz que enquanto educadores, se quisermos formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de contos, lendas, brinquedos e brincadeiras. Brincadeiras como: Pega-Pega da Cadeia Alimentar, Siga o Mestre Natural, Estátua Ambiental, Dinâmica da Percepção e Histórias da Natureza, surgiram da facilitação para uma proposta de educação ambiental lúdica, onde elementos das representações do grupo pesquisado eram utilizados na construção de um novo instrumento de socialização de conhecimentos ambientais. A Seguir iremos contar um pouco destas construções coletivas.

O Pega-Pega da Cadeia Alimentar

O Pega-Pega da Cadeia Alimentar foi desenvolvido pelo autor deste trabalho durante experiências em Educação Ambiental no Horto Florestal Tote Garcia (Cuiabá – MT) e Fazenda São Nicolau (Cotriguaçu – MT) durante os anos de 1999 a 2004, sendo aprimorada durante o processo do mestrado com os brincantes do Cáritas Pirinéu. Consiste em uma adaptação da brincadeira popular pega-pega sendo desenvolvida em campos abertos com delimitação de espaço em forma quadrangular, dividida em duas áreas: o primeiro espaço caracterizado como o ambiente de alimentação das espécies e o segundo como a cadeia onde os seres consumidos eram colocados.

Não possui limite de participantes, desde que tenha fichas de seres vivos para todos. As fichas possuem as seguintes informações: 1: Qual o ser vivo (ou outro alimento) que o participante (ator) deverá incorporar na brincadeira; 2: Que tipos de animais, vegetais, ou outros elementos que constam na brincadeira e que fazem parte de sua gama alimentar; 3 – Mensagens de alerta aos produtores considerados base da cadeia portanto, objeto de alimentação de diversos sujeitos brincantes (Fig. 15).

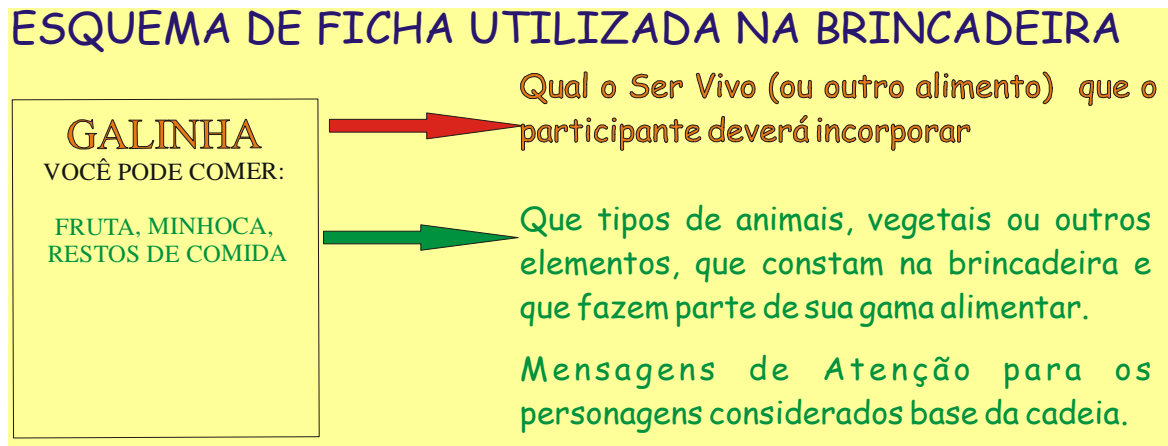


Fig. 15: Ficha utilizada na brincadeira do pega-pega da cadeia alimentar.

O juiz do jogo distribui as fichas para todos, que ao recebê-las não pode mostrá-las aos colegas, quando todos já estão com as fichas em mãos ele soa a ordem *Pega-Pega da Cadeia Alimentar*, a partir deste momento todos os participantes têm que procurar se alimentar dos seres que constam em sua gama alimentar, ou fugir de seus predadores. Quando o brincante consegue pegar seu possível *alimento* pergunta: - Que você é? O pego tem que responder qual ser incorpora, se o pegador puder come-lo leva-o até a cadeia, se caso não, o *pego* é solto e tem que esperar alguns instantes para poder ir atrás daquele que tentou lhe pegar. Qualquer dúvida basta mostrar a ficha, ou chamar o facilitador do jogo.

Quando uma boa parte dos participantes lotam a cadeia, os seres consumidos se transformam em fantasmas e saem correndo para novamente reiniciar a brincadeira. Ao final da partida, o facilitador pergunta: - Quem comeu quem? Fazendo com que as mãos dos participantes se toquem na formação da cadeia, permitindo assim, construir em um ambiente não escolarizado os conhecimentos de relações de fluxo de energia e matéria em um ecossistema: cadeia e teia alimentar, produtores, consumidores primários, secundários terciários e de topo de cadeia, podemos visualizar (Figura 16) uma possível configuração de final de brincadeira.

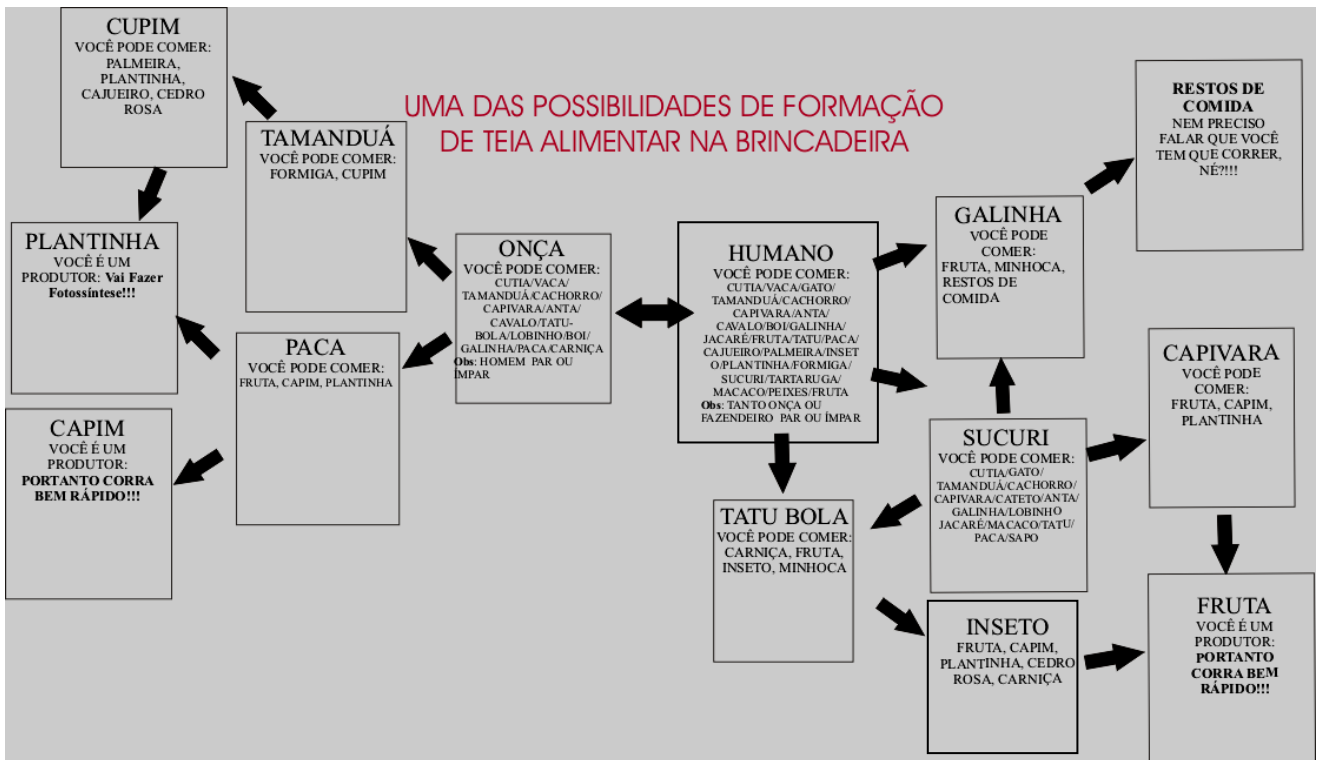


Figura 16: Possível configuração de teia alimentar no desenvolvimento da Brincadeira Pega-pega da Cadeia Alimentar.

O Pega-Pega da Cadeia Alimentar foi apresentado ao grupo brincante do Cáritas Pirinéu como uma proposição do pesquisador, que convidou os participantes a montarem suas fichas, listando os seres-vivos e suas possíveis relações alimentares, só este processo inicial demorou um encontro brincante inteiro. Apareceram animais como girafas, leões e elefantes, que fazem parte do imaginário, porém não fazem parte do cotidiano dos brincantes, mas as próprias crianças brincantes no estabelecimento de suas regras tiraram os animais exógenos da brincadeira pois não sabiam explicar especificidades de sua gama alimentar e não conseguiam terminar as identificações das fichas.

Após as relações serem estabelecidas, o pesquisador levou os conteúdos desenvolvidos pelas crianças e voluntários presentes e as configurou em tamanho único para que pudessem formar o baralho. O encontro brincante seguinte foi o de jogar, onde se notou um interesse das crianças em tentar descobrir quem poderia comer e despertou curiosidade quanto a alguns animais que não tinham o seu hábito conhecido.

Siga o Mestre Natural

Esta brincadeira consiste em facilitar ao brincante o conhecimento da representatividade dos Seres Vivos de sua região e como eles se portam (ou poderiam se portar) perante diversas situações (locomoção, reação às leis da natureza, defesa, entre outros). Tornou-se brincadeira da comunidade emocional ao ser eleita pelas ações lúdicas das crianças em substituição à fórmula que lhe deu origem, as brincadeiras tradicionais *Siga-o-mestre* ou *Mestrinho mandou*. Uma das variações da brincadeira foi intercala-la com a que chamamos de Estátua Ambiental onde o participante incorpora estaticamente um componente do Meio Ambiente, sendo manipulado pelos colegas até encontrar a forma da *coisa* ou do *ser* escolhido.

É importante ressaltar que as crianças não conheciam diversas brincadeiras, como *Parampampam* por serem apresentadas por voluntários de outras regiões do Brasil ou até mesmo de outro país, assim como algumas brincadeiras feitas pelas crianças também eram desconhecidas dos voluntários, sendo este um dos pontos que caracteriza o local como uma comunidade de aprendizagem. A dinamicidade da formação da cultura do brincar, e da socialização deste saber lúdico, fez do ambiente um local com bastantes peculiaridades em relação aos espaços que tivemos oportunidade de acompanhar durante o período de inserção e definição desta pesquisa.

Poderíamos chamar assim, o brincar dos voluntários e das mães, como uma necessidade em passar adiante, perpetuar as brincadeiras tradicionais, como se pode escutar pela voz de um dos brincantes:

“ - A gente brinca de queimada aqui dentro e isso eu não vejo o pessoal fazendo isso lá fora, ou pode ser que isso é de época. Vivo ou morto, batata quente acho que são essas brincadeiras. Eu não vejo mais... e tem também que as vezes eu não tenho tempo para estar vendo. Antigamente as crianças do Pirinéu brincavam muito nas ruas, antes não tinham tanta televisão em casa, então a gente pegava e fazia isso, e tem criança que nem conheciam as brincadeiras, foram aprendendo aqui (no Cáritas), e nem sabiam que existiam certas brincadeiras, por serem antigas talvez. (voluntária, 22)

Entretanto o desejo de levar as brincadeiras para uma memória coletiva esbarra na pressão social, na comunicação de massa e na diminuição dos tempos, espaços e sujeitos das brincadeiras. Algo que também inquieta a comunidade brincante é a diluição destas brincadeiras e do próprio ato de brincar o que projeta uma espécie de “buraco negro” que as

puxam para dentro em rumo ao esquecimento. O que fica demonstrado nas falas que se seguem:

Às vezes as crianças falam: Ah! mamãe essa aí é antigo, do tempo da vovó, eu não quero este, as coisas mudam... é verdade. (R.I.M.B., 34)

Eu acho que falta um pouco de incentivo da família. Os nossos pais passou para nós e nós devemos passar para nossos filhos. Só que as vezes as pessoas falam assim: Mamãe vamos brincar... Há... Eu não tenho tempo. Eu não posso. Tô ocupada. Com isso vai deixando para trás, aí as crianças, através da televisão, vê uma coisa nova e não vai brincar daquilo que a gente brincava antigamente. Ele já parte para aquilo novo, brincadeira nova. Antigamente, na minha época, Quem dizia que tinha jogos eletrônicos. Boneca... nós usávamos o que? Nós usávamos boneca de pano! Minha mãe sempre fazia muita boneca de pano para mim. Carrinho... era carrinho de madeira. E hoje em dia não. Hoje em dia você vai na loja e esses brinquedos você não vê mais. É muito difícil de você encontrar. Eu mais brinquei era no campo. Era uma turma só de primo meu. Aí em cada local que ia, tava brincando de bola, nós brincávamos de roda também, ciranda cirandinha. Eram vários tipos de brincadeira, num local só. Aqui tinha um tipo de brincadeira mais na frente tinha outro. A minha infância foi boa! Brinquei muito muito. Quando nós íamos no sítio, na festa, aí reunia aquela turma tudinho de criançada. Que que nós fazia, a diversão nossa era a brincadeira. Nós brincávamos. Só que hoje você não vê mais isso. Hoje é bem mais difícil. (mãe 30)

Ao mesmo tempo em que, parece se efetivar uma relação de diferença entre a história do brincar das crianças do campo, como daquelas já inseridas no contexto da cidade, percebe-se que outros elementos efetivam a ligação dos microcosmos entre si, com o macrocosmo (MAFFESOLI, 2002), sendo possível que a mãe, que foi criança no campo, resignificar a vida do brincar da filha, criança da cidade. Se as tarefas diárias, obrigações, trabalhos, escola, e em alguns casos até família, fazem com que os brincantes se afastem do universo lúdico, a balança da tríade *sapiens-faber-ludens*, tende a assumir uma posição de desequilíbrio o que pode nos afastar em parte da própria essência do que é ser Humano, o desaparecimento de práticas tradicionais podem nos guiar para um mundo extremamente mecânico.

O processo da transmissão das brincadeiras dos pais para os filhos traça um paralelo entre a relação deles com o ambiente e a tradição, onde a negação da transmissão e da recepção desta informação lúdica pode-se figurar na própria negação do mundo de origem.

Outra discussão levantada é referente às diferenças de classes sociais no processo da formação do mundo imaginário, no exercício da imaginação, onde pressupõem-se que uma criança pobre pode ter sua potência de criação ampliada em relação às crianças com acesso a

brinquedos de tecnologias avançadas. A seguir o comentário de uma mãe brincante a este respeito:

“- [...] vai por classe social tem crianças de classe baixa ela tem que ter a imaginação fértil para ela ter uma brincadeira, um entretenimento, e uma criança de uma classe mais alta ela tem computador, vídeo game... ela se prende mais a isso, e então ela não cria as brincadeiras, ela fica pressa naquilo... Eu acho que as crianças de classe baixa brincam mais em conjunto e as de classes altas são mais individualistas, eu acho que elas brincam mais só e criam aquele mundo deles, e as outras crianças de classes baixas tem que se unir, criam brinquedos, criam brincadeiras para tentar melhorar”. (mãe, 22)

Para Brougère (1998), a cultura lúdica é marcada de alguma forma pelos elementos externos ao próprio jogo, que o modifica, pois por ser cultura é produzida pelos indivíduos que as vivenciam, sendo que em cada país, região, grupo social, comunidade ou gênero ela se diferencia. O autor nos convida ainda, ao afirmar o merecimento de análise da experiência lúdica enquanto processo cultural, a valorizar toda a riqueza que este fenômeno carrega em si.

O hipnotismo do modelo de nossa sociedade capitalista faz com que ao invés de procurar estabelecer vínculos, nos aproximar do outro, respeitando a sua diferença como regra do jogo, nos tornemos cada vez mais individualistas, seres de não relação, tornando distantes os ricos dos pobres, os de livre acesso daqueles sem acesso, o poder político e econômico dominando de um lado e os dominados de outro.

O ser brincante foge desta dicotomia ele é simplesmente e complexamente um ser relacional. O Jogo enquanto força de espírito (Huizinga, 1988), vai além da materialidade, além da razão, ele existe independente da desigualdade social, da fome, do poder, da tecnologia, pois ele está além de ser só um elemento da cultura, ele marca e acompanha a cultura desde as primeiras civilizações até os dias de hoje.

4.4 Na Ciranda do Cáritas Outros Elos São Possíveis

As regularidades de encontro, todos os sábados no período das 15:00 às 17:00, possibilitam uma maior proximidade das crianças e dos voluntários do projeto, apesar deste

momento ritual acontecer só uma vez por semana as expectativas dos brincantes são muito intensas, pois estes já estabeleceram fortes vínculos de sociabilidade, já se sentem parte da tribo. Esta ligação em ir ao jogo, à brincadeira, e ir para o encontro do sagrado expressa-se na fala de Huizinga (1988) que para ele, na caminhada para os santuários o povo se prepara para uma manifestação de alegria coletiva, onde a noção de jogo associa-se naturalmente a de sagrado.

O ambiente lúdico, no contexto do trabalho, estaria representado no que Maffesoli (2002) chama de paradigma estético fazendo referência ao vivenciar, o sentir em comum, enquanto que na lógica individualista cada indivíduo é por si só, uma identidade separada e fechada em si mesma (social racionalizado), a pessoa, no caso, o ser brincante, só existe em relação com o outro (socialidade empática). No caso de ambientes brincantes a ênfase é dada, muito mais sobre o que une do que sobre o que separa.

Vê-se nos brincantes uma mistura de desejos onde se vive o dilema de morarem em uma região de grande expansão imobiliária, mas sendo também um bairro de características de periférico, próximo dos limites do município, onde as pressões pelo consumo torturam o mesmo corpo excluído pelo poder de compra.

O projeto Cáritas Pirinéu possui em seu redor um pedaço de vegetação nativa que possibilita aflorar em seu imaginário mais animais, plantas e relações com a natureza, tanto no ponto de vista do respeito como também para a caça pelo prazer, surgindo nas entrevistas histórias ligadas a natureza e passadas pelos seus pais. Neste projeto, 45% dos brincantes (voluntários, mães e crianças) têm suas raízes familiares na comunidade tradicional de Mata-cavalo, em Nossa Senhora de Livramento, município vizinho de Várzea Grande, sendo esta área conhecida pelo conflito de terra entre fazendeiros e afro-descendentes.

Segundo Maffesoli (2002), a emoção que fortalece, cimenta o conjunto é composta por uma diversidade de elementos, mas sempre existe algo específico, uma ambiência específica que os tornam solidários uns com os outros, expressões da vida cotidiana, tais como dar calor humano, cerrar fileiras, fazer uma corrente para frente, para ele talvez esteja aí o fundamento mais simples da ética comunitária onde reside o estar junto comunitário.

Para o grupo brincante do Cáritas Pirinéu a ambiência específica é o próprio brincar, ela se constitui por este processo dos encontros, no compartilhar das emoções dos participantes e das tradições lúdicas. Porém o lanche pode ser considerado um fator agregador, onde o desejo é também poder se alimentar, ter uma bolacha, um pão, um suco ou um bolo diferente: *Ao Senhor oferecemos Aleluia! O alimento que teremos Aleluia!* Este é o

canto ritual católico utilizado para este momento de comunhão, onde o que nutre o corpo se mistura com o que nutre a alma. (Fig. 17)



Figura 17: O Alimento, um elo estabelecido na tribo brincante.

“O pão com presunto não é nada, para nós não é nada, mas para aquelas crianças é muita coisa, eles estão com fome e aquele é um momento primordial. Talvez ele não esteja com fome, às vezes ele só come arroz a semana inteira, muitas vezes não tem nem arroz em casa, aí ele acha um pão com presunto, ele acha aquilo tão gostoso, é importante! É doído ver um negócio desse, mas fazer o que né, é a nossa sociedade....é assim.” (voluntário, 40)

Eliade (1996) diz que “Para o homem religioso, a natureza nunca é exclusivamente ‘natural’ está sempre carregada de um valor religioso” (p.99), a fim de estabelecermos *Brincos em Ar* em um processo de religare, o lugar é um elemento de agregação que permite toda forma de sociabilidade.

Esta agregação ganha contornos de religiosidade, porém, *antes de ser uma teologia a religião é um lugar* (Maffessoli 2002 p.182), é a ligação entre as pessoas e os grupos em que se perpassam sentimentos comuns. No ato de brincar os seres brincantes estabelecem vínculos, relações, entre todos os componentes lúdicos envolvidos no processo, criando assim sua atmosfera, seu cosmos, seu ambiente brincante.

Atividades que conduzem a violência ou ao desrespeito individual e o coletivo, tendenciona a ambientes mais hostis, enquanto que brinquedos, brincadeiras e jogos que facilitam para coletividade e pensamento crítico dos seres brincantes, auxiliam no processo de entendimento dos problemas das famílias e comunidades envolvidas.

Reigota (2001) ao discutir a cultura e a educação na modernidade comenta que estas são vistas como consequência do progresso econômico e não como base do mesmo, sendo neste caso a cultura ilustrativa e enciclopédia, procurando refletir o acesso de uma classe ao mundo civilizado e moderno, com a educação voltada com prioridade à elite.

O Processo de Educação Ambiental, aqui tratado é o próprio elo emocional que se cria entre os sujeitos, a educação acontece a todo instante, em cada palavra ou gesto de fortalecimento do grupo, e a cultura é a popular, o compartilhar, ou de acordo com Maffessoli (2004) despertar a eterna criança que dormita em todo o mundo, o que parece estar recuperando força e vigor nas sociedades pós modernas.

O levantar lúdico por meio de brinquedos, jogos, brincadeira, músicas, arte, histórias, está intimamente relacionado com o consolidar da cultura local e com a troca de sentimentos entre os seres. Neste processo apresenta-se a possibilidade do fortalecimento do elo sagrado entre os Seres Humanos e a natureza, entre os Humanos e a própria natureza do “humano”, buscando atingir a cada passo o ser mais, o fazer mais, porém para conhecer ambientes brincantes, é preciso ir além das características do observador e ser um dos próprios sujeitos brincantes.

[...] O processo educacional torna-se viável se encontrar ressonância nos conteúdos da comunidade trabalhada. Considerando a diversidade Cultural do Brasil percebemos que, em função das particularidades presentes na cultura da comunidade, à educação ambiental se constituem uma multiplicidade de abordagens e de conteúdos pedagógicos que se definem no perfil sócio-cultural da comunidade trabalhada. ...O Planejamento das ações

deve então se legitimizar nas diversas expressões culturais como: movimentos de rua, folclore, grupos de arte e dança e ainda nas crenças locais, ou seja, educação ambiental não se viabiliza desconectada das expressões culturais e/ou artísticas presentes no lócus da ação do educador. (MAMEDE & FRAISSAT, 2001, p. 498)

As crianças quando brincam, projetam desejos e vivenciam o agora e na compreensão do mundo adulto criam com sua linguagem seu próprio mundo. A gama do brincar no espaço de sociabilidade em questão está relacionada com o tempo de convivência dos brincantes, espírito de solidariedade, questões familiares, tradicionais e emocionais.

Benjamim (1984) nos alerta, à uma etapa de transição para um novo ensino da história, no qual o presente encontre também sua orientação histórico-cultural. É neste contato, pele com pele, olhar com olhar, que as histórias dos indivíduos se concretizam, esta importância em participar da construção da história do outro, sendo ator e sujeito do presente, é expressa pelos entrevistados:

Faz um bem, olha eu fico super feliz de ver. Eu sei que é um pouquinho de meu trabalho que é uma sementinha que está começando a germinar. (voluntária, 46)

Nos meus questionamentos, eu fico pensando que a gente está fazendo muito pouco. Depois a gente vai analisando que é o pouquinho que de alguma forma você vai poder. Só de você tá ali na rua assim e alguma criança te reconhece, já vem e te cumprimenta... isso aí é importante demais... Se a gente tem a vontade de mudar essa sociedade, acho que começa por aí. Se no meio de 100 crianças, você conseguir evitar que quatro, cinco crianças daquela vai pro mundo da droga, pro mundo da criminalidade você já tá ajudando bastante. Uma alma que você salva você já tá ajudando muita coisa. Se uma salva, você já fez seu papel de cristão. (voluntário, 40)

“O estudo da realidade vivida pelo grupo e de sua percepção desta mesma realidade, constituem o ponto de partida e a matéria-prima do processo educativo” (OLIVEIRA & OLIVEIRA, 1999, p.19). Neste caminho do voluntariado percebemos que existem muitas forças diferentes atuando sobre o desejo de estar junto com as crianças, o que leva as vezes a composição do grupo atuante como cambiante, onde alguns sujeitos da práxis do grupo desistem ou se afastam por um longo período, enfim... deixam de compor o presente da comunidade mas sem deixar de ser parte. O que percebemos nas falas dos que se colocam enquanto voluntariado, é que de alguma forma o movimento o modifica, assim como modifica o outro.

Fortalecer ambientes lúdicos pode levar o ser humano a um sentimento de retorno ao sagrado, uma resignificação da vida, um estabelecimento de religiosidade perante a natureza. Benjamim (1984) enfoca que a capacidade de empatia moral, não se desenvolve pelo registro das motivações e dos exemplos, mas sim pela prática, pois o adulto, ao brincar com a criança, demonstra ter respeito com este universo. Enquanto personagem ativo, ele pode sensibilizar a criança, e a si mesmo a resignificar suas ações “...pode-se dizer que assistimos tendencialmente à substituição de um social racionalizado por uma sociabilidade com dominância empática... essa vai exprimir-se numa sucessão de ambiências, de sentimentos, de emoções” (MAFFESOLI, 2002 p.17).



Fotos: Nilza Carvalho & Juan Miro, Brincantes Cáritas Pirinéu, 2004

5. BRINCADEIRAS INACABADAS

Falar em Brincadeiras inacabadas nos remete lembrar o processo de ligação da comunidade com o ambiente em que está inserida, no caso da comunidade do Pirinéu que ao perceber a falta de um espaço de sociabilidade onde pudessem se reunir para brincar com suas crianças, estabelecer momentos de louvores e transmitir histórias, conhecimentos e trocar emoções com os “seus” mais próximos, decidiram pela implantação do ambiente lúdico do Cáritas.

Eles mesmos, ou por assim dizer, nós mesmos, já que me incluo também no processo comunitário, notamos muitas diferenças no comportamento das crianças em relação ao seu ambiente, após a implantação do projeto, o que nos leva a crer que a prática de brincadeiras e jogos como fatores de enraizamento de questões ambientais para crianças, jovens e adultos é dada como positiva, não no sentido de adestramento, ou de uma forma de educação depositária relacionada ao meio ambiente, mas como um sentido de desvelamento, descoberta, de mim mesmo em relação com o outro.

O jogo possui a qualidade de atividade sagrada, é de uma forma natural que este, auxilie para a prosperidade de um grupo social, não como fator de subsistência, mas sim como uma criação do espírito, um tesouro para a memória, um fenômeno cultural.

Esta relação de alteridade que a brincadeira nos possibilita, a aprendizagem com o outro, o cuidado com o próximo e com o ambiente da brincadeira é um pouco do que nos permite dizer que o simples ato de brincar é um ato de Educação Ambiental não formal, por isto que é necessário reconhecer que o brincar é “coisa” séria, no sentido como as próprias crianças reconhecem ser difícil de descrever, mas que podemos talvez apontar como maravilha necessária de união e transformação.

Ao entender a vida enquanto um processo dinâmico, e as tribos, enquanto composição cambiante, nos permite dizer que não paramos por aqui, a desejos por perseguir, novos elos a se encontrar, muito ainda a concretizar e muitas brincadeiras sérias a fazer no campo do lúdico e da educação ambiental.

Um dos passos mais próximos é levar o fruto do trabalho desenvolvido para a organização Cáritas Paroquial de Várzea Grande, e a partir disto criar subsídios de registro e desenvolvimento de brincadeiras e atividades de educação ambiental em outras comunidades pólos da cidade. A própria instituição já tem planos de ampliar sua área de atuação,

favorecendo à cuidados de saúde com possível atendimento odontológico para as famílias das crianças brincantes, assim como a criação de um lugar comum, um parque de diversões onde todas as comunidades Cáritas de Várzea Grande possam se encontrar e compartilhar suas histórias e brincadeiras.

Para se conhecer ambientes brincantes, é preciso ir além das características do observador, sentir toda a energia do lúdico que flui nas relações dos sujeitos, é mais, ser um dos próprios sujeitos brincantes! Não é entrar no mundo da criança e fazer deste seu próprio mundo, mas sim participar como sujeito de um mundo em comum onde se possibilite a construção de uma memória coletiva, que possa vir a um constante reorientar das caminhadas dos brincantes.

Muito nos encanta em dizer que ao finalizar este trabalho o Cáritas Pirinéu continua sendo uma comunidade de aprendizagem, um espaço de sociabilidade ritual fortalecedor da cultura lúdica, um ambiente onde o desejo que o *Homo ludens* se encontre mais no equilíbrio dinâmico junto ao *Homo sapiens* e ao *Homo faber* na construção do Ser Humano, e assim vai acontecendo informalmente seu processo de Educação Ambiental.



Ilustração: Nilza Carvalho, Brincante Cárítas Pirinéu, 2005

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABBAGNANO, N. **Dicionário de Filosofia**. Tradução da 1ª edição brasileira coordenada e revista por Alfredo Bosi; revisão da tradução e tradução dos novos textos Ivone Castilho Benedetti – 4ª ed. – São Paulo : Martins Fontes, 2003.

BENJAMIM, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação** [tradução de Marcus Vinicius Mazzari; direção da coleção Fanny Abramovich]. São Paulo: Summus, 1984

BERTOLDO, J.V.; RUSCHEL M. A. M. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira - Uma Revisão Conceitual** Disponível em: <http://www.labrinjo.ufc.br/artigos%20e%20textos/artigo_006.pdf > Acesso em: 20 de setembro de 2005.

BRANDÃO, C. R. **Pesquisa Participante**. São Paulo: Brasiliense, 1999.

BRANDÃO, C. R. et al. **O difícil espelho: limites e possibilidades de uma experiência de cultura e educação**, Rio de Janeiro: Iphan:Depron, 1996.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. 3ª ed. – São Paulo: Cortez, 2000.

_____ A Criança e a Cultura Lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. (org.) **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

CASCUDO, L. C. **Dicionário do folclore brasileiro**. Rio de Janeiro, Ministério da Educação e Cultura / Instituto Nacional do Livro, 1972.

CÁRITAS BRASILEIRA. Disponível em: <<http://www.Cáritasbrasileira.org/>> Acesso em Agosto de 2005.

CÁRITAS INTERNATIONALIS. Disponível em: <<http://www.Cáritas.org/>> Acesso em Agosto de 2005.

CARVALHO, I. C. M. Ambientalismo e Juventude: o sujeito ecológico e o horizonte da ação política contemporânea In: Novaes, Regina e Vannuchi, Paulo (orgs). **Juventude e Sociedade; trabalho, educação, cultura e participação**. Fundação Perseu Abramo e Instituto da Cidadania, São Paulo, 2004.

CARVALHO, J. M. K. & MACEDO, M. Uma Atividade Lúdica Como Instrumento Da Educação Ambiental: O Pega-Pega Da Cadeia Alimentar. In: **FOME ZERO DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL**. Livro de Resumos. Cuiabá, Rede Mato-Grossense de Educação Ambiental. 2003.

CARVALHO, J. M. K. & XAVIER, F. F. A Utilização de Atividades Lúdicas para a Sensibilização Ambiental. In: **ENCONTRO ESTADUAL DE EDUCADOR@AS AMBIENTAIS, 2**. 1999. Cuiabá. Painel... Cuiabá, Rede Mato-Grossense de Educação Ambiental, 1999.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais**. 4ª.ed. – São Paulo : Cortez, 2000.

DAMAZIO, R. L. **O que é criança**. Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense, 1994.

DIAS, G. F. **Os quinze anos da educação ambiental no Brasil: um depoimento**. Em aberto, v.10, n.49, p.3-14,1991.

_____ **Educação Ambiental: Princípios e Práticas**. 7ª ed. São Paulo : Gaia, 2001.

DOHME, V. **Atividades lúdicas na educação : o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis, RJ : Vozes, 2003

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano. A essência das religiões**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

FERREIRA, A. B. H. Novo Dicionário Aurélio do Século XXI. Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 2005.

FREIRE, P. **Ação cultural para a liberdade**. 9ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. 36ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários para a prática educativa** 26ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003ª.

FRIEDMANN, Adriana. "**Brincar: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil**". São Paulo: Editora Moderna, 1996.

_____. A evolução do brincar. In: Friedmann, A., [et al]. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª ed. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1998.

_____. **A arte de brincar: brincadeiras e jogos tradicionais**. São Paulo: Vozes, 2004.

GOMES, C. F. **Brinquedos e Brincadeiras em Grupos de Meninos de diferentes culturas: Uma análise da ludicidade**. 1993. 179 f. Dissertação (Mestrado em Educação), Programa de Pós Graduação em Educação, Universidade Federal de Mato Grosso, Mato Grosso, 1993.

GOMES, C. F. **Meninos e brincadeiras de interlagos: um estudo etnográfico da ludicidade**. 2001. 361 f. Tese (Doutorado em Educação), Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.

GOMES, J. C.; SATO, M. Mulheres e homens: partes diversas da integridade da Terra. In: SATO, M. (Coord.) **Sentidos Pantaneiros: movimentos do Projeto Mimoso**. Cuiabá: KCM, 2002, p. 110- 126.

GOHN, M. G. **Movimentos sociais e educação**, 2.ed. Coleção Questões de Nossa Época; v.71. São Paulo : Cortez, 2001.

_____. **Educação não-formal e cultura política: Impactos sobre o associativo do terceiro setor**, 2.ed. Coleção Questões de Nossa Época; v.5. São Paulo : Cortez, 2001ª.

GUIA ATALAIA. **Mapa do município de Várzea Grande**. Cuiabá : Atalaia, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**; Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1988.

IBGE. **Perfil dos Municípios Brasileiros**. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br>. Acesso em: 05 de janeiro de 2004.

IBGE. **Servidor de Mapas**. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br>. Acesso em: 17 de fevereiro de 2005.

KISHIMOTO T. M. O Jogo e a Educação Infantil. In: _____ **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 5ª ed. - São Paulo: Cortez, 2001. p. 13-43.

_____ **Jogos Infantis: o Jogo, a Criança e a Educação**. 3ª ed. - Petrópolis: Vozes, 1997.

_____ **O Brinquedo na Educação. Considerações históricas**. Série Idéias nº 7, São Paulo: FDE, 1995. p. 39-45.

_____ **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo : Pioneira Thomson Learning, 2003.

_____ **A Brincadeira e a cultura infantil**. Disponível em: <http://www.labrinjo.ufc.br> acesso em 10 de Julho de 2005

LABRIMP. **Inventário de Jogos e Brincadeiras Tradicionais do Acervo Bibliográfico do Labrimp**. Disponível em: http://www2.fe.usp.br/estrutura/index_labrimp.htm Acesso em: 17 de fevereiro de 2005.

LIMA, G. F. C. Formação e dinâmica do campo da educação ambiental no Brasil: emergência, identidades, desafios. **Tese (doutorado)** - SP : Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas. [s. n.], 2005.

LOPES, M. G. **Jogos na educação : criar, fazer, jogar.** 3ª. ed. - São Paulo : Cortez, 2000.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São Paulo: EPU, sexta reimpressão, 2003.

MAFFESOLI, M. **A Contemplação do Mundo.** Porto Alegre : Artes e Ofícios, 1995.

MAFFESOLI, M. **O tempo das tribos: O declínio do individualismo nas Sociedades de massa.** 3ª ed. – Rio de Janeiro : Forense Universitária, 2002.

MAFFESOLI, M. **Notas sobre a pós-modernidade: O lugar faz o elo.** Rio de Janeiro : Atlântica, 2004.

MAMEDE, F.; FRAISSAT, G. Construindo com Arte o Nosso Meio Ambiente. In: SANTOS, J. E.; SATO, M. **A Contribuição da Educação Ambiental à esperança de Pandora.** São Carlos, RiMa, 2001. p.479-507.

MERLEAU-PONTY, M. **O Primado da Percepção e suas Conseqüências Filosóficas.** Tradução de Constança Marcondes César. Campinas, SP: Papyrus, 1990. p.93.

MINISTÉRIO DO MEIO AMBIENTE. **Tratado de Educação Ambiental para Sociedades Sustentáveis e Responsabilidade Global.** Disponível em < <http://www.mma.gov.br> >. Acesso em: 25 de março de 2004.

OLIVEIRA, R. D. & OLIVEIRA, M. D. Pesquisa Social e Ação Educativa. In: BRANDÃO, C. R. **Pesquisa Participante.** São Paulo: Brasiliense, 1999.

O POVO BRASILEIRO. Direção: Isa Grinspum Ferraz. Brasil: GNT / TV Cultura (Lei de Incentivo a Cultura), 2000. 1 videocassete.

REIGOTA, M. **Meio ambiente e representação social.** 4.ed. São Paulo : Cortez, 2001.

SACHS, I. **Ecodesenvolvimento: Uma Perspectiva para a Amazônia Legal.** Cadernos do Neru. Núcleo de Estudos Rurais e Urbanos – ICHS – UFMT. Cuiabá, n.6. p.09-60. 1997.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca : sucata vira brinquedo**. Porto Alegre : Artes médicas, 1995.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca : a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ : Vozes, 2000.

SANTOS, M. **Sínodo Arquidiocesano de Cuiabá: Roteiro 3 - Dimensão Missionária**. Cuiabá: Mitra Arquidiocesana de Cuiabá, 2005.

SATO, M. **Educação para o Ambiente Amazônico**. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de São Carlos, 1997.

SATO, M. Debatendo os desafios da Educação Ambiental. *In: Revista Eletrônica de Educação Ambiental*. Rio Grande: Mestrado em Educação Ambiental, FURG, 2001, p. R15 –R34.

SATO, M. **Apaixonadamente pesquisadora em educação ambiental**. Educação Teoria e Prática, Rio Claro:UNESP, v. 9, n. 16/17, p. 24-35, 2001^a.

SATO, M. Transgresiones socio-poéticas en la formación ambiental. *In: NIETO, L. et al. (orgs.) I Foro Nacional sobre la incorporación delas perspectiva ambiental en la formación técnica y profesional*. San Luis Potosí, México, 2003 (conferencia magistral – CD-ROM)

SATO, M. Águas e utopias tropicais. *In: II Simpósio Sul-Brasileiro de Educação Ambiental & I Encontro da Rede Sul Brasileira de Educação Ambiental (REASul)*. Itajaí: Anais... UNIVALI & REASul, 2003^a, CD-ROM, p. 1-10 (seção palestras).

SATO, M.; MEDEIROS, H. O verde e amarelo da Educação Ambiental. *IN: Revista Brasileira de Educação Ambiental*. Nº1 (nov. 2004) Brasília:Rede Brasileira de Educação Ambiental, 2004. p.108-111

SATO, M.; MONTEIRO, S.; ZAKRZEWSKI, C. & ZAKRZEWSKI, S. “Ciências, filosofia e educação ambiental – links e deleites”. In **OLAM - Ciência e Tecnologia**. Rio Claro: ano I, v.1, n.1, p. 133-159, 2001.

SATO, M.; PASSOS, L. A. Versos e reversos da diversidade. In: **Simpósio Sul Brasileiro de Educação Ambiental & II Simpósio Gaúcho de Educação Ambiental**. Erechim: URI, 2002, p. 115-126.

SAUVÉ L. Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável: uma análise complexal In: **Revista de Educação Pública Publicação do Programa Integrado de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Mato Grosso**. Cuiabá, Editora da UFMT, v. 6, n. 10, jul./dez. 1997. 228 p. ISSN 0104-5962

STAKE, Robert. Pesquisa qualitativa/naturalista: problemas epistemológicos. **Educação e seleção**: revista da Fundação Carlos Chagas, São Paulo, n. 7, jun. 1983. p. 1927

THIOLENT, M. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. 12^a ed. - São Paulo : Cortez. 2003.

APÊNDICE

APÊNDICE – QUADRO 2

Quadro 2 – Categorização das Brincadeiras do Cáritas Pirinéu Março de 2003 – Fevereiro de 2005
(de acordo com a classificação de FRIEDMANN, 2004 e de LABRIMP, 2005)

	BRINCADEIRAS DO CÁRITAS PIRINÉU	C1 - CLASSIFICAÇÃO DE BRINCADEIRAS (ADAPTADO DE FRIEDMANN, 2004)	C2 - CLASSIFICAÇÃO DE BRINCADEIRAS (ADAPTADO DE LABRIMP, 2005)
1.	Atirei o Pau no Gato	brincadeira de roda – cantiga de roda	Cantigas - de roda sem objeto
2.	Passa meu bom Barqueiro	brincadeira de roda – cantiga de roda	Cantigas - de roda sem objeto
3.	Se eu fosse um Peixinho	brincadeira de roda – cantiga de roda	Cantigas - de roda sem objeto
4.	Olaria de Deus	brincadeira de roda – cantiga de roda	Cantigas - de roda sem objeto
5.	Ciranda Cirandinha	brincadeira de roda – cantiga de roda	Cantigas - de roda sem objeto
6.	Tango tanlago tango	brincadeira de roda – cantiga de roda	Cantigas - de roda sem objeto
7.	Escravos de Jô	brincadeira de roda – cantiga de roda	Cantigas - de roda com objeto
8.	Terezinha	brincadeira de roda – cantiga de roda	Cantigas - de roda sem objeto
9.	Um, dois, feijão com arroz	brincadeira de roda – cantiga de roda	Cantigas - de roda sem objeto
10.	Gata pintada	brincadeira de roda – cantiga de roda	Cantigas - de roda sem objeto
11.	Batata Quente	brincadeira de roda – cantiga de roda	Cantigas - de roda com objeto
12.	Corre Cutia	brincadeira de roda - cantiga de roda	Cantigas - de roda com objeto
13.	Odoleta	brincadeira de roda - ritmada	Cantigas - de roda sem objeto
14.	Eu e as quatro	brincadeira de roda - ritmada	Cantigas - de roda sem objeto
15.	Fui na Espanha	brincadeira de roda – ritmada	Cantigas - de roda sem objeto
16.	Hoje é domingo	brincadeira de roda -ritmada (Portugal)	Jogos verbais - Parlendas
17.	Dedo mindinho	Brincadeira de rodas - cócegas	Jogos verbais - Parlendas
18.	Bobinho (Bola errante)	agilidade, destreza e força – agilidade, destreza	jogo de bola – sem objeto
19.	Bola ao ar	agilidade, destreza e força – agilidade, destreza	jogo de bola – sem objeto

20.	Bola ao túnel	agilidade, destreza e força – agilidade, destreza	jogo de bola – sem objeto
21.	Queimada	agilidade, destreza e força – agilidade, destreza	jogo de bola – sem objeto
22.	Futebol	agilidade, destreza e força – agilidade, destreza	jogo de bola – sem objeto
23.	Vôlei	agilidade, destreza e força – agilidade, destreza	jogo de bola – sem objeto
24.	1,2,3 – maçã, pêra, uva	agilidade, destreza e força – agilidade, destreza	jogo de bola – sem objeto
25.	João Bobo	agilidade, destreza e força – agilidade, destreza	jogo de bola – sem objeto
26.	Dançar	agilidade, destreza e força – agilidade, destreza	Jogo de locomoção – sem objeto caminhar ou dançar
27.	Gincana de corrida com perguntas	agilidade, destreza e força – agilidade, destreza	Jogo de locomoção – sem objeto
28.	Estátua - estátua ambiental	agilidade, destreza e força – agilidade, destreza	Jogo de faz de conta - dramatização
29.	Siga o mestre natural	agilidade, destreza e força – agilidade, destreza	Jogo de faz de conta - dramatização
30.	Dança das cadeiras	agilidade, destreza e força – agilidade, destreza	Jogo de locomoção – com objeto caminhar ou dançar
31.	Cabo de guerra	agilidade, destreza e força - força	Jogo de locomoção – com objeto lançar ou derrubar
32.	Queda de Braço (Braço de ferro)	agilidade, destreza e força - força	Jogo de locomoção – sem objeto lançar ou derrubar
33.	Três Marinheiros	perseguir, procurar e pegar	Jogo de locomoção sem objeto – correr ou perseguir
34.	Pega-Pega	perseguir, procurar e pegar	Jogo de locomoção sem objeto – correr ou perseguir
35.	Junta-junta	perseguir, procurar e pegar	Jogo de locomoção sem objeto – correr ou perseguir
36.	Cola-cola	perseguir, procurar e pegar	Jogo de locomoção sem objeto – correr ou perseguir
37.	Pique no Alto	perseguir, procurar e pegar	Jogo de locomoção sem objeto – correr ou perseguir
38.	Seu Lobo	perseguir, procurar e pegar	Jogo de locomoção sem objeto – correr ou perseguir
39.	Cabra Cega	perseguir, procurar e pegar	Jogo de locomoção com objeto – puxar ou agarrar
40.	Alerta	perseguir, procurar e pegar	Jogo de locomoção com objeto – correr ou perseguir
41.	Roba Bandeira (bandeirinha)	perseguir, procurar e pegar	Jogo de locomoção com objeto – correr ou perseguir
42.	Que pau é este	perseguir, procurar e pegar	Jogo de locomoção com objeto – correr ou perseguir
43.	Alerta Colorida	perseguir, procurar e pegar	Jogo de locomoção com objeto – correr ou perseguir

44.	Pega-pega da cadeia alimentar	perseguir, procurar e pegar	jogo educativo – ciência e saúde
45.	Carrinho de mão	correr e pular	Jogo de locomoção sem objeto – correr ou perseguir
46.	ABC	correr e pular	Jogo de locomoção com objeto – saltar e saltitar
47.	Elástico	correr e pular	Jogo de locomoção com objeto – saltar e saltitar
48.	Caracol	correr e pular	Jogo de locomoção com objeto – saltar e saltitar
49.	Pula corda	correr e pular	Jogo de locomoção com objeto – saltar e saltitar
50.	Minhoca com a corda	correr e pular	jogo de locomoção com objeto – saltar e saltitar
51.	Corrida do saci	correr e pular	Jogo de locomoção sem objeto – saltar e saltitar
52.	Corrupio	correr e pular	Jogo de locomoção sem objeto – girar ou rodar
53.	Morto Vivo	correr e pular	jogo de locomoção sem objeto
54.	Qual o bicho ou Planta com a letra... (adivinha) – dinâmica de percepção ambiental	adivinhar e pegas – adivinhar	jogo educativo – ciência e saúde
55.	Passa Anelzinho	adivinhar e pegas – adivinhar	jogo de observação – com objeto - atenção
56.	Que Mês? (Mês)	adivinhar e pegas – adivinhar	jogo de observação – sem objeto - atenção
57.	Chicotinho queimado (Peia quente)	adivinhar e pegas – adivinhar	jogo de locomoção com objeto – Esconder ou procurar
58.	Enganei o bobo	adivinhar e pegas – pega	trote – sem objeto
59.	Vaca amarela	adivinhar e pegas - pega	Trote – sem objeto
60.	Oficina de contar histórias	faz de conta	Jogo de faz de conta - sem objeto
61.	Casinha	faz de conta	Jogo de faz de conta -com objeto
62.	Cavalinho de Pau	faz de conta	Jogo de faz de conta -com objeto
63.	Panelinha	faz de conta	Jogo de faz de conta -com objeto
64.	Bolo	faz de conta	Jogo de faz de conta -com objeto
65.	Boneca	faz de conta	Jogo de faz de conta -com objeto
66.	Mímica	jogo de representação	Jogo de faz de conta - sem objeto

67.	Marcha soldado	jogo de representação	Jogo de faz de conta - dramatização
68.	Roba Galinha	jogo de representação	Jogo de faz de conta - dramatização
69.	Paramampam	Jogo de representação	Brincadeira com partes do corpo – sem objeto
70.	Lá em casa tem um galo	jogo de representação	Brincadeira com partes do corpo – sem objeto
71.	Trenzinho	jogo de representação	Brincadeira com partes do corpo – sem objeto
72.	Par ou ímpar	fórmula de escolha	Jogo para tirar a sorte – sem objeto
73.	Jó quem pó	Fórmula de escolha	Jogo para tirar a sorte – sem objeto
74.	Cada macaco no seu galho.	fórmula de escolha	Jogo para tirar a sorte com objeto
75.	Amarelinha	jogo de atirar	Jogo de locomoção com objeto – saltar, saltitar
76.	Pião - beyblade (feita de tampa de detergente)	jogo de atirar	Jogo de locomoção com objeto – lançar ou derrubar
77.	Bloquinhos	Jogos com brinquedos construídos	Jogos de construção – material estruturado
78.	Construção de brinquedos	Jogos com brinquedos construídos	Jogos de construção – material não estruturado
79.	Desenhar/Pintar/Teatro/Dança	Diversos	diversos
80.	Histórias da natureza, O Rei dos Pássaros (João Jiló), e outros contos	Diversos	Contos e fábulas
81.	Telefone sem fio	jogo verbal	Jogo verbal
82.	Pagar Prendas (pular, dançar, imitar um bicho)	Prenda	Trato

ANEXOS

Documentos do Cáritas Paroquial Várzea Grande

**ATA DA ASSEMBLÉIA EXTRAORDINÁRIA E ELEIÇÃO DOS
MEMBROS DA DIRETORIA EXECUTIVA PARA O BIÊNIO 2003/2005
E MUDANÇAS ESTATUTÁRIAS DA CÁRITAS PAROQUIAL DE
VÁRZEA GRANDE MT**

Aos vinte e quatro dias do mês de junho do ano de dois mil e três, às vinte horas, na Conferência Nossa Senhora do Carmo, reuniram-se às pessoas que constam no livro de presença, para elegerem a nova Diretoria e Conselho da Cáritas Paroquial de Várzea Grande para o biênio 2003/2005. Como na primeira chamada houve quorum suficiente iniciou-se a votação secreta dos membros para a Diretoria executiva, todos os presentes votaram e foram votados conforme rege o Estatuto Social e ao término da votação o secretário escrutinador veio a contar os votos, ficando assim constituído :

REELEITO – COORDENADOR : MOADIR RODRIGUES DA COSTA – Casado, Rg. 0143.085.8 SSJ/MT – CPF 209.334.791-15, residente à Travessa Gov. Pedro Pedrossian n.º 25 Jardim Aeroporto, V. Grande.

VICE COORDENADOR : NEILO TADEU PEAGUDA – Casado, Rg. 306.386 SSP/MT – CPF 325.798.611-49, Residente à rua Rio de Janeiro n.º 391 – bairro Nova Várzea Grande.

PRIMEIRO TESOUREIRO : PAULO CÉSAR CRIPPA – Casado, Rg. 39907535-0 SSP/PR – CPF 546.371.639-00, Residente à rua K Qda. 59 Lote 09 Jard. Paula II V. Grande

SEGUNDA TESOUREIRA : ROSELI SALVADOR BRITO CRIPPA – Casada, Rg. 4359.778-7 SSP/PR – CPF 483.708.001-49, Residente à rua K Qda. 59 Lote 09 Jard. Paula II – Várzea Grande.

PRIMEIRO SECRETÁRIO : JONAS DA SILVA PEREIRA – Casado, Rg. 330745 – SSP/MT – CPF 277.394.731-20, Residente à rua 04 Qda. 08 Casa 06 Bairro Cerrados – V. Grande MT.

SEGUNDO SECRETÁRIO : ADEMAR CARLOS VILERA – Casado, Rg. 342,538 SSP/MT – CPF 367.150.851-53, Residente à rua Noel Rosa, Qda. 74 Casa 12 Jardim Costa Verde – VÁRZEA Grande MT.

Coordenador de Lanches : Gonçalo Assunção

Coordenador de Eventos : Leide Lúcia

Coordenador de Esportes : Waldemar

Coordenadoras de Programação : Sônia e Dra. Cláudia

Coordenador de Patrimônio : Marcelo.

Coordenador de Comunicação: Marizete Mendonça

Obs. Os Membros do Conselho Fiscal Continuou os mesmos da Diretoria Anterior. (vide ata anterior)

Ao encerrar a votação o atual Coordenador Sr. Moadir Rodrigues da Costa, colocou com suas palavras que a Cáritas necessitaria acrescentar um artigo em seu Estatuto, uma vez que para ser feito convênios, parcerias com outras instituições, a nível Municipal, Estadual, Federal e Internacional, teria que fazer essa adequação de objetivos claros em seu Estatuto, e todos os presentes apresentaram sugestões onde estivessem inseridos itens que contemplassem essas modificações, conforme preceitua o novo Código Civil de Associações. Ficou assim acrescentada um novo artigo de objetivos, (Art.3º, Itens, a, b, c, d, e, f) , como segue :

Art. 3º A CÁRITAS PAROQUIAL, tem por objetivos principais e permanentes:

a) **A produção, geração, transmissão, retransmissão e veiculação de programas de rádio e televisão de caráter educativos, científicos, artísticos e culturais; Desenvolver e promover programas e projetos**

sociais, educacionais, culturais, científicos, agropecuários, de engenharia, de informática, de saúde, turísticos e ambientais;

- b) Firmar convênios e estruturas de parcerias com entidades congêneres, governamentais ou não, nacionais ou estrangeiras para a execução de programas, cursos e projetos que promovam o desenvolvimento sócio econômico, cultural, educativo e ambiental na região, com ênfase à qualidade de vida;
- c) Realizar atividades que visam promover a valorização do ser humano, criando oficinas para aprendizagem e iniciação ao trabalho, cursos de educação e cultura, tais como línguas estrangeiras, pintura, música, artes plásticas, teatro, folclore e educação ambiental, visando a preservação da biodiversidade;
- d) Defender o meio ambiente, lutando pela melhoria da qualidade de vida através do uso sustentável e dos recursos naturais;
- e) Desenvolver sistema de informação e divulgação que conecte indivíduos e entidades organizadas, sejam elas, municipais, estaduais, federais ou internacionais;
- f) Instalar e coordenar departamentos ou comissões, com a finalidade de descentralizar as ações da Fundação, se necessário, com representação nacional ou internacional.

Ao ser lido essas modificações e inseridas no Estatuto o Senhor Coordenador Eleito colocou também em votação para que modificasse o artigo 21º § 1º onde se lê (O mandato da Diretoria será de 01 (hum) ano, podendo ser reeleita), passará a ser escrita no novo estatuto assim : (O mandato da Diretoria será de 02 (dois) anos, podendo ser reeleita somente uma vez.), Todos concordaram e pôr unanimidade e votaram positivo, passando a ser composto o novo estatuto de 42 artigos. O Coordenador reeleito para mais dois anos, informou que a nova sede da Cáritas Paroquial passará a ser à Rua Governador Pedro Pedrossian n.º 111 A , Bairro Jardim Aeroporto – Várzea Grande MT. Nada mais havendo o que se tratar deu-se pôr encerrada a reunião e votação, juntando as modificações estatutárias, eu, Rosimeire Monteiro Rodriguês , que redigi e lavrei a presente ata, que lida e assinada será aprovada pôr todos os assinantes e presentes. Várzea Grande MT, 24 junho de dois mil e três, sala da Conferência Nossa Senhora do Carmo.

TÔNIA D. MACIEL
Notária e
AREGIDA DILA MACIEL
TÔNIA CARLA MACIEL
Substitutas
CARLOS ROBERTO VENDRAME
JOSE CARLOS F. DE ARRUDA
Escritores
1º SERVIÇO NOTARIAL E DE REGISTROS
Fone: 682-6660 - Várzea Grande - MT

04.598.680/0001-49
CÁRITAS PAROQUIAL DE
VÁRZEA GRANDE - MT

Av. Couto Magalhães, nº 2.26º
Centro - CEP 78.110.400

VÁRZEA GRANDE MT



Stella Aparecida da F. F.
OAB-MT 545

CÁRITAS PAROQUIAL DE VÁRZEA GRANDE

ESTATUTO SOCIAL

CAPÍTULO I

Denominação, Sede, Finalidades e Duração

A CÁRITAS PAROQUIAL DE VÁRZEA GRANDE, fundada em 09 de Maio de 2001, é uma Entidade Civil Filantrópica, sem fins lucrativos, de atuação municipal, de duração indeterminada, com sede e foro nesta cidade de Várzea Grande, Rua Governador Pedro Pedrossian, nº 111^A, Jardim Aeroporto e se regerá pelo presente Estatuto e demais dispositivos legais aplicáveis. Será denominada simplesmente de **CÁRITAS PAROQUIAL**.

Art. 2º A CÁRITAS PAROQUIAL, tem por finalidades:

- a) a promoção da solidariedade e da justiça social;
- b) o atendimento a situações de emergências naturais e sociais;
- c) a reabilitação de grupos sociais, da família, da criança e do adolescente, do idoso e de portadores de deficiências;
- d) a investigação e análise das questões da pobreza, da miséria e da marginalização social;
- e) o treinamento e formação de lideranças cristãs e comunitárias;
- f) a defesa dos direitos fundamentais das pessoas e dos direitos sociais básicos;
- g) apoio a organização e fortalecimento dos movimentos e organizações sociais em favor da vida e da cidadania nas áreas urbanas e rurais;

Art. 3º A CARITAS PAROQUIAL, tem por objetivos principais e permanentes:

- a) A produção, geração, transmissão, retransmissão e veiculação de programas de rádio e televisão de caráter educativos, científicos, artísticos e culturais; Desenvolver e promover programas e projetos sociais, educacionais, culturais, científicos, agropecuários, de engenharia, de informática, de saúde, turísticos e ambientais;
- b) Firmar convênios e estruturas de parcerias com entidades congêneres, governamentais ou não, nacionais ou estrangeiras para a execução de programas, cursos e projetos que promovam o desenvolvimento sócio econômico, cultural, educativo e ambiental na região, com ênfase à qualidade de vida;
- c) Realizar atividades que visam promover a valorização do ser humano, criando oficinas para aprendizagem e iniciação ao trabalho, cursos de educação e cultura, tais como línguas estrangeiras, pintura, música, artes plásticas, teatro, folclore e educação ambiental visando a preservação da biodiversidade;

d) Defender o meio ambiente, lutando pela melhoria da qualidade de vida através do uso sustentável e dos recursos naturais;

e) Desenvolver sistema de informação e divulgação que conecte indivíduos e entidades organizadas, sejam elas, municipais, estaduais federais ou internacionais;

f) Instalar e coordenar departamentos ou comissões, com a finalidade de descentralizar as ações da Fundação, se necessário, com representação nacional ou internacional

A **CÁRITAS PAROQUIAL** para atingir suas finalidades poderá receber donativos, apoio e angariar recursos financeiros, materiais e humanos mediante convênios, acordos de cooperação e parcerias com Entidades Públicas e Organizações não Governamentais nacionais ou internacionais, respeitada a legislação em vigor.

Art. 5º A **CÁRITAS PAROQUIAL** poderá distribuir a título oneroso ou gratuito produtos e serviços de qualquer natureza, bem como desenvolver atividades com a finalidade exclusiva de atingir suas finalidades, devendo o resultado financeiro dessas atividades ser aplicado integralmente em suas atividades estatutárias.

Art. 6º A **CÁRITAS PAROQUIAL** norteará suas atividades promocionais, educacionais, assistenciais e de formação sem distinção racial, cultural, ideológica ou política-partidária, estando aberta cooperação e participação a todos que comunguem com suas finalidades e propostas de ação, com doutrinação católica.

Art. 7º A **CÁRITAS PAROQUIAL** terá um Regimento Interno que deverá ser aprovado em Assembléia Geral que disciplinará o seu funcionamento.

Art. 8º A **CÁRITAS PAROQUIAL** afim de cumprir com suas finalidades poderá organizar-se em núcleos de ação a nível de comunidades, designando para tanto os coordenadores desses núcleos.

CAPÍTULO II

Dos Sócios

Art. 9º A **CÁRITAS PAROQUIAL** é constituída de um quadro ilimitado de sócios de pessoas físicas e jurídicas.

§ 1º. No caso de pessoas jurídicas poderão pertencer ao quadro social da **CÁRITAS PAROQUIAL**, em caráter de parceria, Entidades não Governamentais, desde que se comprometam a seguir expressamente os princípios norteadores e o Estatuto da Entidade.

§ 2º. Para tornar-se membro da **CÁRITAS PAROQUIAL**, a Entidade deverá fazer solicitação por escrito; fornecendo a descrição de seus objetivos e das ações que desenvolve, que será avaliada pela Diretoria e aprovada por Assembléia Geral.

§ 3º - Os sócios serão admitidos mediante preenchimento de ficha no escritório, comprovando sua ajuda no projeto Cáritas. Os sócios serão excluídos quando infringirem normas estatutárias, devendo para tanto, qualquer membro do conselho diretor ou fiscal solicitar a exclusão do sócio transgressor, comunicando por escrito a entidade, fundamentando suas razões. O coordenador deverá convocar reunião da diretoria, para apreciar as razões da exclusão, cabendo à mesma, decidir quanto a manutenção ou exclusão do sócio.

Art. 10º No caso de pessoas físicas os sócios são classificados em:

- I. Sócios fundadores,
- II. Sócios efetivos,
- III. Sócios Colaboradores,
- IV. Sócios eméritos

Parágrafo Único: São sócios fundadores os que participarem da Assembléia Geral de Fundação da Entidade; sócios efetivos os que aderirem e se associarem a Entidade após a sua fundação, os colaboradores aqueles que venham a prestar serviço ou apoio financeiro de forma assídua a Entidade e sócios Eméritos aqueles que, a critério da Entidade e tendo em vista relevante serviço prestado a causa da mesma sejam merecedores desta classificação.

Art. 11º São direitos dos Sócios fundadores e efetivos:

- I. Participar das Assembléias Gerais;
- II. Votar a ser votado para cargos eletivos.

Parágrafo único: Os sócios colaboradores têm direito a voz, mas não podem votar e ser votado.

Art. 12º Para tomar-se sócio da CÁRITAS PAROQUIAL a pessoa Interessada deverá preencher proposta e receber aprovação formal da Direção da Entidade, desde que comprometa-se a cumprir as finalidades da Entidade.

Art. 13º Os sócios não respondem, nem mesmo subsidiariamente, pelos encargos e responsabilidades da CÁRITAS.

CAPÍTULO III

Da Organização e Estrutura Administrativa

Art. 14º São órgãos da Organização e Administração da CÁRITAS:

- I. Assembléia Geral,
- II. Diretoria,
- III. Conselho Fiscal

Art. 15º A Assembléia Geral, ordinária e extraordinária, é o órgão soberano da Entidade e constituir-se-á dos sócios fundadores, efetivos e, eventualmente, dos colaboradores e emeritos, na forma prevista neste Estatuto e demais dispositivos que venham a ser aprovados pela Entidade.

Art. 16º Compete a Assembléia Geral

- I. Eleger e destituir a Diretoria e o Conselho Fiscal;
- II. Decidir sobre a reforma do presente Estatuto;
- III. Aprovar Regimento Interno;
- IV. Decidir sobre patrimônio e bens da Entidade;
- V. Aprovar a prestação de contas e balanços da Entidade;
- VI. Aprovar convênios, acordos e parcerias.

Art. 17º A Assembléia Geral Ordinária realizar-se uma vez por ano, no mês de abril, para:

- I. Apreciar o relatório e balanço anual da Diretoria;
- II. Decidir sobre plano de atuação e programa de trabalho propostos pela Diretoria.

Art. 18º Assembléia Geral extraordinária realizar-se-á sempre quando convocada pela Diretoria, Conselho Fiscal ou por 10% (dez por cento) dos sócios, para tratar de assuntos de interesse da Entidade.

Art. 19º As Assembléias Gerais deverão ser convocadas com antecedência mínima de 05 dias úteis, mediante Edital fixado na sede da CÁRITAS PAROQUIAL e publicado em Jornal de ampla circulação, para conhecimento de todos os sócios.

Art. 20º As deliberações das Assembléias Gerais serão tomadas por maioria simples, mediante votação simbólica, por aclamação ou voto secreto, conforme deliberação das próprias Assembléias Gerais.

Art. 21º As Assembléias Gerais instalar-se-ão em primeira convocação, com a presença da maioria dos sócios inscritos e, em Segunda convocação, 30 (trinta) minutos após, com qualquer número de sócios presentes.

SEÇÃO II DA DIRETORIA

Art. 22º A Diretoria da CARITAS é composta de:

- I. Coordenador
- II. Vice-coordenador
- III. Secretário
- IV. Segundo Secretário
- V. Tesoureiro
- VI. Segundo Tesoureiro
- VII. Coordenadora de Comunicação

§ 1º - O mandato da Diretoria será de 02 (dois) anos, podendo ser reeleita, somente uma vez.

§ 2º - Até a eleição e posse da nova Diretoria, a Diretoria em exercício continuará com o seu mandato em plena vigência.

ANTONIA DE CAMPOS MACIEL
Notária e Registradora
APARECIDA DILA MACIEL VENDRAMÉ
TÔNIA CARLA MACIEL
Substitutas
CARLOS ROBERTO VENDRAMÉ
JOSÉ CARLOS F. DE ARRUDA
Escriturantes
1º SERVIÇO NOTARIAL E DE REGISTROS
Fone: 682-6660 - Várzea Grande - MT

nrf

§ 3º - Com antecedência de 30 (trinta) dias do término do mandato da Diretoria e Conselho Fiscal deverá ser convocada Assembléia Geral para a eleição da Diretoria e Conselho Fiscal.

Art. 23º A Diretoria reunir-se-á, ordinariamente uma vez por mês e extraordinariamente sempre que for necessário.

Art. 24º Compete Diretoria:

- I. Elaborar planos, programas e projetos de ação, submetendo-os apreciação da Assembléia Geral quando for necessário;
- II. Elaborar o orçamento anual da Entidade, submetendo-o apreciação da Assembléia Geral;
- III. Convocar Assembléias Gerais;
- IV. Propor reforma do presente Estatuto;
- V. Elaborar o Regimento Interno, submetendo-o a aprovação da Assembléia Geral;
- VI. Articular e coordenar todas as atividades da CARITAS;
- VII. Contratar e demitir pessoal administrativo e técnico.

Art. 25º Compete ao Coordenador:

- I. Representar a Entidade ativa e passivamente, judicial ou extra-judicialmente;
- II. Cumprir e fazer cumprir o presente Estatuto;
- III. Convocar e Presidir Assembléia Geral;
- IV. Convocar e presidir reuniões da Diretoria;
- V. Apresentar relatório, balanços planos de ação a Assembléia Geral;
- VI. Propor a Diretoria contratação de pessoal técnico e administrativo.

Art. 26º Compete ao Vice-coordenador:

- I. Substituir o coordenador em suas faltas, impedimento ou destituição;
- II. Colaborar com o coordenador em todas as suas atribuições;

Art. 27º Compete ao Secretário:

- I. Secretariar as Assembléias Gerais e reuniões da Diretoria;
- II. Coordenar as atividades da Secretaria da Entidade;

Art. 28º Compete ao Segundo Secretário substituir o Secretário em suas faltas e impedimentos.

Art. 29º Compete ao Tesoureiro:

- I. Elaborar relatórios, balancetes e balanços da Entidade;
- II. Coordenar a contabilidade, controle de patrimônio e finanças da Entidade;
- III. Movimentar, em conjunto com um dos membros titular do Conselho Fiscal, conta bancária, assinar cheques e atividades afins;
- IV. Controle administrativo da Entidade, incluindo patrimônio, expediente, pagamentos, recebimentos.

Art. 30º Compete ao Segundo Tesoureiro substituir o Tesoureiro em suas faltas e impedimentos.

Art. 31º Compete ao Secretário de Comunicação Social divulgar os eventos promovidos divulgar os eventos promovidos pela CÁRITAS PAROQUIAL, mantendo quando for necessário contato com a Imprensa em geral.

SEÇÃO III Do Conselho Fiscal

Art. 32º O Conselho Fiscal será composto de três membros e três suplentes, eleitos em Assembléia Geral, com mandato de dois anos, coincidente com a Diretoria.

Parágrafo Primeiro - O Conselho Fiscal reunir-se-á ordinariamente a cada três meses e extraordinariamente sempre que julgar necessário.

Art. 33º Compete ao Conselho Fiscal:

- I. Examinar os livros de escrituração da CÁRITAS PAROQUIAL;
- II. Dar parecer aos balancetes, balanços e relatório patrimonial da Entidade.

Art. 34º As atividades dos membros da Diretoria e Conselho Fiscal, bem como dos sócios são inteiramente gratuitos, sendo-lhes vedado o recebimento de qualquer remuneração, gratificação, vantagens ou bonificações.

SEÇÃO IV Da Coordenação Executiva

Art. 35º Para realizar suas atividades, a CÁRITAS PAROQUIAL poderá constituir uma coordenação Executiva, de caráter administrativo e técnico.

Art. 36º A Coordenação Executiva será composta de um Coordenador de Programas e Projetos, contratados pela Entidade, mediante análise de qualificações; e compromisso com as finalidades da Entidade.

Art. 37º A CÁRITAS PAROQUIAL poderá contratar pessoal administrativo e técnico que julgar necessário ao desenvolvimento de suas atividades, desde que qualificadas para tanto.

CAPÍTULO IV Do Patrimônio

Art. 38º O patrimônio e os fundos da CÁRITAS PAROQUIAL serão constitutivos de:

- I. Bens móveis e imóveis;
- II. Donativos e legados de pessoas físicas ou jurídicas, nacionais ou internacionais;
- III. Subvenções dos- Poderes Públicos federal, Estadual ou Municipal;
- IV. Contribuições de sócios, de entidades ou pessoas interessadas em colaborarem no desenvolvimento das atividades da Entidade;

ANTÔNIA DE CAMPOS WALE
Notária e Registradora
APARECIDA DILA MACIEL VENDRAME
TÔNIA CARLA MACIEL
Substitutas
CARLOS ROBERTO VENDRAME
JOSÉ CARLOS F. DE ARRUDA
Escriturantes
SERVIÇO NOTARIAL E DE REGISTROS
Fone: 602-3555
Cidade Grande - MT

Handwritten mark

Handwritten mark

Art. 35º Em caso de dissolução da Entidade, seus bens e patrimônio, após pagamento de encargos legitimamente contraídos, deverão ser destinados por doação a Entidade congênere que tenha finalidade semelhante a CÁRITAS PAROQUIAL e atuante no âmbito da Paróquia Nossa Senhora da Guia de Várzea Grande, MT.

CAPÍTULO V

Art. 36º O exercício social da CARITAS PAROQUIAL coincide com o ano civil, encerrando-se no dia 31 de Dezembro de cada ano.

Art. 37º A CÁRITAS PAROQUIAL, ressalvados os casos previstos em Lei, só poderá ser dissolvida por deliberação de Assembléia Geral Extraordinária, especialmente convocada para tal fim e mediante aprovação de dois terços dos presentes.

Art. 38º Os membros da Diretoria e do Conselho Fiscal que faltarem sem justificativa a três reuniões perderão seus mandatos e serão substituídos pelos respectivos suplentes.

Art. 39º A Assembléia Geral Extraordinária que decidir sobre a dissolução da Entidade, obrigatoriamente decidirá sobre o destino do patrimônio e bens da Entidade.

Art. 40º As questões não previstas neste Estatuto serão decididas pela Diretoria e referendadas pela Assembléia Geral.

Art. 41º O mandato da Diretoria provisória eleita na Assembléia Geral de fundação encerrar-se-á com o registro definitivo e demais atos constitutivos da Entidade. Após a constituição jurídica da entidade, a diretoria provisória permanecerá no cargo por mais doze meses, a iniciar da data do registro da entidade, bem como o Conselho Fiscal, eleito juntamente com a diretoria provisória.

Parágrafo Único - A Diretoria provisória será composta apenas dos seguintes membros: Coordenador, Vice-coordenador, Secretário, 2º Secretário, Tesoureiro, 2º Tesoureiro e Coordenador de Comunicação. O Conselho Fiscal será composto de seis membros, sendo três titulares e três suplentes.

04.598.680/0001-49
CÁRITAS PAROQUIAL DE
VÁRZEA GRANDE - MT

Av. Couto Magalhães, nº 2.26º
Centro - CEP 78.110.400

VÁRZEA GRANDE - MT

AVERBAÇÃO
PROT. Nº 56.800-
AV. À MARGEM DO REGISTRO
Nº 693 DE 2.ª Jurisdicção
EM 14 DE Junho DE 2004

REGISTRADOR(A)
Registro de Títulos e Documentos da Comarca de Várzea Grande - MT.
Várzea Grande, 09 de Maio de 2001



ANTONIA...
Notária
APARECIDA DILA MACIEL
TÔNIA CARLA MACIEL
Substitutas
CARLOS ROBERTO VENDRAME
JOSE CARLOS F. DE ARRUDA
Escriturantes
1º SERVIÇO NOTARIAL E DE REGISTROS
Várzea Grande - MT
Fone: 682-6660

...recida da J. Z. ...
MT 5458-1

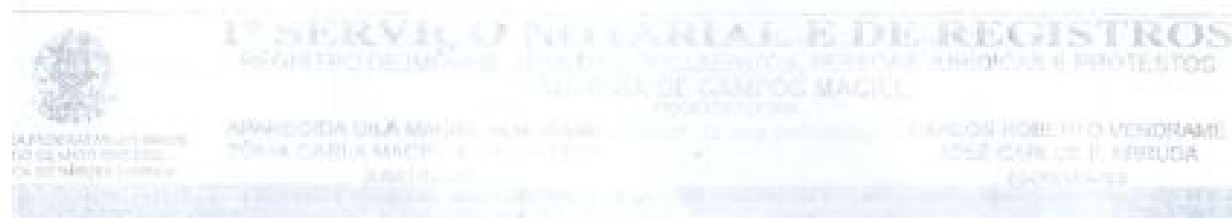
Contribuinte,

Confira os dados de Identificação da Pessoa Jurídica e, se houver qualquer divergência, providencie junto à SRF a sua atualização cadastral.

REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL		CADASTRO NACIONAL DA PESSOA JURÍDICA	
			
NÚMERO DE INSCRIÇÃO 04.598.680/0001-48	COMPROVANTE DE INSCRIÇÃO E DE SITUAÇÃO CADASTRAL		DATA DE ABERTURA 11/07/2001
NOME EMPRESARIAL CARITAS PAROQUIAL DE VARZEA GRANDE - MT			
TÍTULO DO ESTABELECIMENTO (NOME DE FANTASIA) CARITAS PAROQUIAL			
CÓDIGO E DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE ECONÔMICA PRINCIPAL 91.99-5-00 - Outras atividades associativas, não especificadas anteriormente			
CÓDIGO E DESCRIÇÃO DA NATUREZA JURÍDICA 115-5 - FUNDACAO MUNICIPAL			
LOGRADOURO Rua Francisco Lauro		NÚMERO 20	COMPLEMENTO
CEP 78.110-798	BAIRRO/DISTRITO CENTRO	MUNICÍPIO VARZEA GRANDE	UF MT
SITUAÇÃO CADASTRAL ATIVA		DATA DA SITUAÇÃO CADASTRAL 11/07/2001	
SITUAÇÃO ESPECIAL *****		DATA DA SITUAÇÃO ESPECIAL *****	

Aprovado pela Instrução Normativa SRF nº 200, de 13 de setembro de 2002.

Emitido no dia 04/12/2004 às 08:20:21 (data e hora de Brasília).



PERSONALIDADE JURÍDICA

CERTIDÃO

Certifico e dou fé para título e prova de personalidade jurídica que: **“CÁRITAS PAROQUIAL DE VÁRZEA GRANDE”**, com sede e foro nesta cidade, adquiriu sua **PERSONALIDADE JURÍDICA**, em virtude de sua inscrição feita em data de onze de Julho do ano de dois mil e um, sob **nº 0693** de Registro, do Livro A de Pessoas Jurídicas. Para este fim apresentaram os documentos exigidos pela Legislação em vigor. Dado e passado nesta Cidade e Comarca de Várzea Grande, Estado de Mato Grosso, aos onze dias do mês de Julho do ano de dois mil e um.

Várzea Grande - MT, 11 de Julho de 2001.

APARECIDA DILMA MACIEL VENDRAME
TABELIÁ SUBSTITUTA

Dilma
Aparecida Dilma Maciel Vendrame
Tabeliá Substituta

O GOVERNADOR DO ESTADO DE MATO GROSSO, tendo em vista o que dispõe o art. 42 da Constituição Estadual, sanciona a seguinte lei:

Art 1º Fica declarada de utilidade pública a **Cáritas Paroquial de Várzea Grande - MT**, com sede no Município de Várzea Grande.

Art. 2º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

Palácio Paiaguás, em Cuiabá, 11 de setembro de 2003, 182º da Independência e 115º da República.


BLAIRO BORGES MAGGI
 CÉLIO WILSON DE OLIVEIRA
 CARLOS BRITO DE LIMA
 WALTER DE FÁTIMA PEREIRA
 YÉNES JESUS DE MAGALHÃES
 WALDIR JÚLIO TEIS
 SÍRIO PINHEIRO DA SILVA
 HOMERO ALVES PEREIRA
 ALEXANDRE HERCULANO COELHO DE SOUZA FURLAN
 TEREZINHA DE SOUZA MAGGI
 RICARDO LUIZ HENRY
 LUIZ ANTONIO PAGOT
 ANA CARLA MUNIZ
 MARCOS HENRIQUE MACHADO
 GABRIEL NOVIS NEVES
 GERALDO LUIZ GONÇALVES FILHO
 JOÃO VIRGÍLIO DO NASCIMENTO SOBRINHO
 FÁBIO CÉSAR GUBMARÃES NETO
 LOUREMBERG RIBEIRO NUNES ROCHA
 CLOVES FELÍCIO VETTORATO
 MOACIR PIRES DE MIRANDA FILHO
 JOSÉ JOAQUIM DE SOUZA FILHO
 BENEDITO PAULO DE CAMPOS
 FLÁVIA MARIA DE BARROS NOGUEIRA
 JOÃO BATISTA DE OLIVEIRA

UTILIDADE PÚBLICA ESTADUAL

UTILIDADE PÚBLICA MUNICIPAL



ESTADO DE MATO GROSSO
CÂMARA MUNICIPAL DE VÁRZEA GRANDE

LEI N.º 2.438/2002

“DECLARA DE UTILIDADE PÚBLICA MUNICIPAL CÂRITAS PAROQUIAL DE VÁRZEA GRANDE E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.”

JAYME VERÍSSIMO DE CAMPOS, Prefeito Municipal de Várzea Grande, Estado de Mato Grosso, faço saber que a Câmara Municipal aprovou e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1.º - Fica declarada de Utilidade Pública Municipal CÂRITAS PAROQUIAL DE VÁRZEA GRANDE, CNPJ n.º 04.598.680/0001-48, estabelecida na Av. Independência, 481, Centro, CEP 78.110-200, Várzea Grande/MT.

Art. 2.º --Esta lei entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Praça dos Três Poderes, Raço Municipal Couto Magalhães, em Várzea Grande, 08 de maio de 2002.

JAYME VERÍSSIMO DE CAMPOS
PREFEITO MUNICIPAL

REG. CONSELHO MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA SOCIAL



ESTADO DE MATO GROSSO
PREFEITURA MUNICIPAL DE VÁRZEA GRANDE
CONSELHO MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA SOCIAL



CMAS COMPROVANTE DE INSCRIÇÃO

Comprovamos que a entidade Conselho Paroquial de Cárítas
04.526.600/0001-49
Localizada Av. Couto Magalhães nº 2.260 Centro - V. Grande
019/2003
encontra-se inscrita no
Conselho Municipal de Assistência Social de Várzea Grande, sob nº
com validade de 17/07/2003 a 17/07/2004

Várzea Grande, 17 de Julho de 2003

Presidente
Edwiges Nizian de Barros Frotelli
Presidente do C.M.A.S

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)