ISSN: 2358-8829

LUDICIDADE, EDUCAÇÃO INCLUSIVA E PATRIMÔNIO CULTURAL: O BRINQUEDO DE MIRITI COMO OBJETO DE VALORIZAÇÃO CULTURAL NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL

Marcia Camila da Cruz Faro [1]
Dra. Tatiana de Lima Pedrosa Santos [2]

INTRODUÇÃO

Este artigo propõe uma análise e sistematização da relação entre ludicidade e patrimônio cultural na aprendizagem de crianças com deficiência visual, tendo como foco os brinquedos de miriti produzidos no município de Abaetetuba, no estado do Pará. O objetivo é evidenciar, por meio da ludicidade e da compreensão do patrimônio, de que maneira a cultura amazônica pode ser apresentada a essas crianças, promovendo melhorias no processo de ensino e aprendizagem em uma perspectiva inclusiva. Para isso, o estudo foi dividido em quatro tópicos:

O primeiro tópico intitulado "O brincar e a ludicidade", trata da ação de brincar ao longo do tempo, destacando as influências que podem interferir nas escolhas dos brinquedos pelas crianças. Além disso, evidencia a inserção dos brinquedos como elementos enriquecedores na aprendizagem e ressalta a valorização cultural do brinquedo artesanal no Brasil.

O segundo tópico "Brinquedos de Miriti: Patrimônio Cultural Paraense", aborda a origem desses brinquedos no município de Abaetetuba, no estado do Pará, ressaltando sua produção a partir da palmeira amazônica encontrada durante todo o ano em florestas de galeria, margens de rios, igarapés e savanas. Discute o conceito de patrimônio com base na Constituição do Estado do Pará e na Lei nº 7.433, de 30 de junho de 2010, que reconhece o brinquedo de miriti como patrimônio cultural de natureza imaterial do estado. Além disso, analisa a relação desses brinquedos com o Círio de Nossa Senhora de Nazaré, especialmente no contexto do cumprimento de promessas.

O terceiro tópico "A ludicidade e sua importância para as crianças com deficiência visual", destaca que o brincar é essencial para o processo educativo de crianças cegas. O estímulo aos sentidos contribui para sua aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento das habilidades motoras e a leitura de mundo por meio do tato, especialmente em alto-relevo.

[1] Psicopedagoga e Bacharel em Serviço Social pela Universidade Federal do Pará – UFPA. Mestranda do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas - PPGICH, da Universidade do Estado do Amazonas – UEA. E-mail: mcamilafaro@gmail.com.

[2] Doutora em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS e professora do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas - PPGICH, da Universidade do Estado do Amazonas – UEA. E-mail: tdpedrosa@uea.edu.br.

ISSN: 2358-8829

O quarto e último tópico, intitulado “Análise e Discussão”, apresenta os procedimentos metodológicos da pesquisa e constitui o Brinquedo de Miriti como foco central da análise, considerando suas relações com a ludicidade e a inclusão. A discussão busca compreender as possibilidades de articulação entre o brincar, a valorização da cultura amazônica e os processos de aprendizagem de crianças com deficiência visual, destacando o potencial dos brinquedos de miriti como recursos culturais e lúdicos em uma perspectiva inclusiva.

O BRINCAR E A LUDICIDADE

Analisando a história da ação de brincar ao longo do tempo, observa-se que a forma de brincar refletia a concepção de que a criança era um miniadulto. Segundo Gisela Wajskop (1995), “na antiguidade, as crianças participavam, tanto quanto os adultos das mesmas festas, dos mesmos ritos e das mesmas brincadeiras” (Wajskop, 1995, p.63). Essa visão começou a mudar com a influência dos jesuítas, que passaram a conceber a criança como um ser “santo”, utilizando a brincadeira como instrumento de disciplina e integração. Dessa forma, as crianças passaram a ser vistas de acordo com a idade, podendo brincar com cavalinhos de pau e outros brinquedos, e receberam permissão para comportar-se de maneira diferente dos adultos.

O ato de brincar desempenha um papel importante no desenvolvimento da personalidade infantil, estimulando a criatividade, a autonomia e a interação da criança com o ambiente em que vive. A disponibilidade limitada de recursos pode favorecer a criação de brinquedos a partir de materiais encontrados no cotidiano, revelando a capacidade inventiva infantil e as relações estabelecidas com o meio social e cultural. Ao mesmo tempo, as escolhas das crianças são influenciadas por referências culturais e midiáticas, o que reforça a importância de valorizar e promover o contato com brinquedos produzidos em suas próprias regiões, reconhecendo-os como expressões dos saberes, das tradições e dos modos de vida locais.

As atividades lúdicas compreendem brincadeiras, jogos e outras experiências que proporcionam prazer, entretenimento e interação, constituindo importantes possibilidades de aprendizagem e desenvolvimento. Na educação infantil, essas atividades permitem que a criança experimente, explore, imagine e estabeleça relações com o mundo ao seu redor. Por meio do brincar e do jogar, ela não apenas se diverte, mas também expressa sentimentos, desenvolve o pensamento, constrói conhecimentos e amplia suas formas de interação social.

No contexto escolar, a inclusão de atividades lúdicas contribui para estimular a comunicação, a socialização, o reconhecimento corporal e o desenvolvimento de diferentes habilidades. O brincar e o jogar participam do desenvolvimento físico, emocional, cognitivo e social, além de constituírem práticas culturais transmitidas entre gerações. Por meio dessas

ISSN: 2358-8829

experiências, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a iniciativa e a autoestima, ampliando suas possibilidades de participação e interação com o meio. Além disso, os jogos e as brincadeiras podem favorecer o processo de ensino-aprendizagem e o desenvolvimento psicomotor, especialmente quando utilizados de maneira intencional e adequada às necessidades dos educandos.

A inserção de brinquedos na prática pedagógica representa um desafio para os professores. Esses recursos não devem ser utilizados apenas como forma de lazer, mas como elementos que enriquecem e promovem a aprendizagem. Além disso, o brinquedo remete à infância do adulto, trazendo representações moldadas pela memória e pela imaginação, independentemente da cultura em que se esteja inserido. Para Vygotsky (1994) o brinquedo na verdade preenche necessidades, entendendo-se estas necessidades como motivos que impelem a criança à ação. É exatamente estas necessidades que fazem a criança avançar em seu desenvolvimento.

Os efeitos do brincar são analisados por Kishimoto (2009), que discute as consequências das brincadeiras e dos brinquedos nas dimensões motora, afetiva, cognitiva, moral e social. Segundo Vygotsky (1994), a criança reorganiza suas experiências por meio do brincar. Dessa forma, ao brincar, a criança aprende a lidar com as emoções e a equilibrar as tensões provenientes de seu mundo cultural, contribuindo para a construção de sua personalidade.

Usualmente, o brinquedo é considerado uma forma de atividade espontânea. Segundo Kishimoto (2009), ao propor um mundo imaginário para a criança, ele oferece ao professor a oportunidade de intervir pedagogicamente em suas aulas. Os recursos que mais contribuem para o desenvolvimento infantil são aqueles que se adequam aos interesses e às necessidades de aprendizagem da criança. Dessa forma, tanto a maneira de brincar quanto os próprios brinquedos refletem o contexto social e a cultura aos quais a criança pertence.

Quando utilizado de forma lúdica, o brinquedo pode tornar-se um instrumento indispensável para o desenvolvimento, a aprendizagem e a valorização cultural na vida das crianças, permitindo que o trabalho pedagógico ocorra independentemente da época, cultura ou classe social. É fundamental que professores e futuros docentes compreendam os conceitos de “lúdico” e “brinquedo”, assim como a relação entre o brincar, a aprendizagem e o desenvolvimento infantil, além de possuírem formação acadêmica que os capacite a trabalhar o lúdico em sala de aula. Dessa forma, será possível favorecer a aprendizagem das crianças, valorizando o brinquedo regional de maneira significativa e lúdica. Para o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA:

ISSN: 2358-8829

> O processo educacional respeitar-se-ão os valores culturais, artísticos e históricos próprios do contexto social da criança e do adolescente, garantindo-se a estes a liberdade da criação e o acesso às fontes de cultura" (ECA, 1990, art.58).

Sabe-se que o brinquedo artesanal no Brasil é resultado de transculturações entre índios, negros e brancos ocorridos ao longo dos séculos. Para Kamisaki (2011, p.68, apud Mefano, 2005) os povos originários sempre tiveram ampla tradição na confecção de brinquedos. Nas aldeias, não havia distinção de idade, e tanto crianças quanto adultos participavam das brincadeiras. Nesse contexto, a brincadeira funcionava como preparação para a vida adulta, permitindo que as crianças indígenas aprendessem as atividades do dia a dia de sua comunidade, como o uso do arco e da flecha durante as caçadas. Além disso, há uma grande diversidade na construção de jogos e brinquedos produzidos pelos povos originários, muitos dos quais permanecem presentes nas brincadeiras infantis até hoje, como a cama de gato, a matraca e a peteca.

Ademais, para Kishimoto (2003 apud Kamisaki, 2011) uma característica da cultura indígena que permaneceu na cultura brasileira foi a afeição por jogos e brinquedos que imitam animais. Segundo Kamisaki (2011), a tradição indígena das bonecas de barro não se integrou plenamente à cultura brasileira, sendo substituída pela boneca de pano, cuja origem possivelmente remonta à cultura africana. Por outro lado, o apreço das crianças por brinquedos que representam figuras de animais permanece como um traço característico da cultura brasileira, embora tenha se tornado menos evidente devido à padronização imposta pelas indústrias de brinquedos. Ainda assim é possível encontrar, principalmente em feiras de cidades pequenas, brinquedos que reproduzem animais como macacos, besouros, tartarugas e lagartixas.

BRINQUEDOS DE MIRITI: PATRIMÔNIO CULTURAL PARAENSE

A permanência dos brinquedos relacionados a figuras de animais na cultura brasileira evidencia a capacidade humana de adaptação e ressignificação do meio ambiente, utilizando os materiais disponíveis em cada região do país. Um exemplo expressivo dessa capacidade com a utilização de "coisas" da natureza é a origem dos Brinquedos de Miriti, produzidos no município de Abaetetuba, no estado do Pará.

Segundo relatos orais, a produção começou de maneira natural, as crianças que viviam próximas ao rio passaram a utilizar a bucha do miriti, antes descartada, como boias para aprender a nadar. Com o tempo, os artesãos locais passaram a transformar esse material em

ISSN: 2358-8829

brinquedos para os seus filhos, especialmente barquinhos, dando início a uma tradição que hoje é reconhecida como patrimônio cultural imaterial.

O miriti – *Mauritia flexuosa* – é uma espécie de palmeira de origem amazônica encontrada o ano inteiro nas florestas de galeria, margens de rios, igarapés e savanas. Também conhecido como buriti-do-brejo, carandá-guaçu, carandaí-guaçu, coqueiro-buriti, itá, palmeira-dos-brejos, buritizeiro, meriti, miriti, muriti, muritim, muruti; o chamado "pecíolo" do miriti é usado na produção de artesanato, de brinquedo e confecção de matapi, paneiro, pipa, gaiola, divisórias e venezianas. O brinquedo é esculpido pela polpa ou bucha do galho da árvore. Quando o miriti é fino ou não possui uma boa espessura, corta-se todo o miriti de um mesmo tamanho e emenda-se um pedaço no outro, formando uma superfície plana pronta para se esculpir ou encaixar.

O Brinquedo de Miriti está relacionado diretamente ao Círio de Nazaré, uma manifestação religiosa católica que ocorre anualmente no segundo domingo de outubro, na cidade de Belém do Pará. Essa relação é estabelecida por meio do pagamento de promessas. Durante a procissão, os devotos de Nossa Senhora de Nazaré costumam carregar sobre a cabeça os brinquedos que representam os seus pedidos, sendo casas e barcos as representações mais comuns.

Por ser um material de fácil acesso e baixo custo, a bucha do miriti tornou-se a principal matéria-prima para a produção desses brinquedos. Desde então, é comum observar casas, carros, barcos e animais flutuarem no "mar de gente" como forma de pagamento de promessas durante a procissão do Círio de Nossa Senhora de Nazaré. Segundo o Dossiê do IPHAN do Círio de Nazaré (2006):

> Desde 1905 os brinquedos de miriti constituem uma das principais tradições do Círio de Nazaré. Eles são marcas registradas no segundo domingo de outubro na procissão e em toda quadra nazarena, fazendo parte da tradição do povo paraense no período do Círio de Nazaré (Vianna; Secult 1968, p.61 apud Dossiê I IPHAN do Círio de Nazaré, 2006, p.11).

Existem inúmeras formas de esculpir o miriti, sendo os modelos mais conhecidos os passarinhos, barcos, bonecos dançarinos, cobras, jacarés, rádios de pilha, televisores e o tradicional pato dentro do paneiro, entre outros. Além desses, são também representados personagens do folclore regional, como o Saci-Pererê, o Curupira, a Mula-sem-Cabeça, o Boto-cor-de-Rosa, a Cobra-Grande, o Boi-Bumbá, a Iara, entre outros. O processo de criação de esculpir o miriti parte da escolha individual de cada mestre ou família de artesãos, e as formas produzidas refletem o universo caboclo, as influências urbanas e os vínculos afetivos dos

ISSN: 2358-8829

produtores desses brinquedos. Tudo é aproveitado, desde as folhas, utilizadas na confecção de paneiros, até os galhos.

Diante da importância que o Brinquedo de Miriti adquiriu tanto no município de Abaetetuba – PA, quanto fora dele, foi reconhecido como Patrimônio Cultural Imaterial do Estado do Pará. Esse reconhecimento ocorreu porque o brinquedo transcendeu sua função lúdica e o seu vínculo religioso, passando a desempenhar um papel fundamental na economia do estado. Além de ser um símbolo cultural que representa a identidade local, a produção e comercialização dos brinquedos geram empregos e renda, evidenciando que cultura e economia estão diretamente conectadas no fortalecimento do desenvolvimento local e regional.

Em relação a definição de patrimônio, a Constituição do Estado do Pará (2007) afirma:

> Constituem patrimônio cultural paraense os bens de natureza material ou imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade paraense, nos quais se incluem:
> I - As formas de expressão;
> II - Os modos de criar, fazer e viver;
> III - As criações científicas, artísticas e tecnológicas;
> IV - As obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;
> V - As cidades, os edifícios, os conjuntos urbanos e sítios de valor arquitetônico, histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico, científicos e inerentes a relevantes narrativas da nossa história cultural;
> VI - A cultura indígena, tomada isoladamente e em seu conjunto.
> (PARÁ, 2007, art. 286).

Assim, o patrimônio é constituído por tudo aquilo que se relaciona com a identidade, a memória e as práticas culturais dos diferentes grupos que formam um povo.

Em relação ao processo de tombamento, a Assembleia Legislativa do Estado do Pará instituiu e a então governadora Ana Júlia Carepa sancionou a Lei nº 7.433, de 30 de junho de 2010, que declarou o brinquedo de miriti como Patrimônio Cultural de Natureza Imaterial do Estado do Pará. Por tratar-se de uma técnica artesanal tradicional, o brinquedo de miriti representa a cultura do povo paraense, por meio de peças que retratam animais e os elementos do cotidiano na vida do caboclo.

Para compreender o conceito de Patrimônio Imaterial, é importante destacar o Decreto nº 3.551, de 4 de agosto de 2000, que instituiu o Registro de Bens Culturais de Natureza Imaterial. Esse decreto define o patrimônio imaterial como:

> Art. 1º Fica instituído o Registro de Bens Culturais de Natureza Imaterial que constituem patrimônio cultural brasileiro.
> § 1º Esse registro se fará em um dos seguintes livros:

ISSN: 2358-8829

> I - Livro de Registro dos Saberes, onde serão inscritos conhecimentos e modos de fazer enraizados no cotidiano das comunidades;
> II - Livro de Registro das Celebrações, onde serão inscritos rituais e festas que marcam a vivência coletiva do trabalho, da religiosidade, do entretenimento e de outras práticas da vida social;
> III - Livro de Registro das Formas de Expressão, onde serão inscritas manifestações literárias, musicais, plásticas, cênicas e lúdicas;
> IV - Livro de Registro dos Lugares, onde serão inscritos mercados, feiras, santuários, praças e demais espaços onde se concentram e reproduzem práticas culturais coletivas (BRASIL, 2000).

Dessa forma, compreende-se que os Brinquedos de Miriti são reflexo da difusão da cultura na Amazônia, tornando-se um símbolo da criatividade dos artesãos locais.

A LUDICIDADE PARA AS CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL

O lúdico na educação de crianças com deficiência visual é fundamental para estimular os sentidos na aprendizagem, pois contribui para o desenvolvimento das habilidades motoras e para a leitura de mundo por meio do tato, especialmente em materiais em alto-relevo.

O conceito de deficiência visual, de acordo com a Política Nacional de Educação Especial, é de que cego é aquele que possui "perda de visão em ambos os olhos" e que a "a cegueira representa a perda total ou resíduo mínimo da visão" (Costa et al., 2021, p. 189 apud Brasil, 1994). Já para o Instituto Beijamin Constant, segundo Kamisaki (2011, p. 26) a deficiência visual é definida como "a perda ou redução de capacidade visual em ambos os olhos em caráter definitivo, que não possa ser melhorada ou corrigida com o uso de lentes, tratamento clínico ou cirúrgico".

No geral, entende-se que o deficiente visual é aquele que não consegue enxergar com ambos os olhos em caráter definitivo ou que possui uma redução bem significativa da visão e que mesmo com lentes e tratamentos cirúrgicos não podem ser melhorados. Na educação, o processo de aprendizagem acontecerá por meio dos quatros sentidos (tátil cinestésico, auditivo, olfativo e gustativo) e o Sistema Braille será o principal meio de comunicação escrita.

Os estímulos nas crianças cegas devem iniciar desde cedo e precisam envolver os quatro sentidos, permitindo assim o conhecimento dos cheiros, texturas, sons, espessuras de objetos, brinquedos, dos animais, de pessoas e familiares, fazendo com que adquirem confiança e independência, pois esses sentidos são responsáveis pela interação com o ambiente e com o meio social. Segundo Costa et al., (2021, p.190) o desenvolvimento da criança com deficiência visual começa a se estruturar desde o nascimento a partir das habilidades de exploração, bem como das influências do seu ambiente. Dessa forma, com o toque, a criança se reconhece, conhece o outro e o mundo.

ISSN: 2358-8829

Kamisaki (2011 apud Oliveira et al., 2010) diz que o sentido mais fortemente utilizado por pessoas cegas é o tato e o seu complementar é a audição, sendo que os dois trabalham de forma mútua durante o ato perceptivo, apreendendo as múltiplas percepções acerca da compreensão do mundo à sua volta. Isto ocorre porque o tato caracteriza-se como um sentido distributivo, sendo também funcional como auxiliar da visão e audição. O tato associado à cinestesia, às sensações térmicas e à percepção básica permite à criança deficiente visual o reconhecimento, a localização e a discriminação do seu corpo e dos objetos que a cercam, estabelecendo, assim, uma efetiva interação com o seu meio.

Devido à ausência das reações integradas (táteis-cinestésicas e auditivas-visuais), Kamisaki (2011, p.87 apud Bruno, 1993) afirma que as crianças com deficiência visual tendem a permanecer por mais tempo em assimetria, com cabeça lateralizada, braços abertos e elevados e mãos cerradas. Por esse motivo é fundamental ajudá-las a se organizar motoramente para que possam conhecer o próprio corpo e se descobrir.

O brincar é fundamental para a criança que é deficiente visual. Segundo Kamisaki (2011) independente de suas condições físicas, intelectuais ou sociais, a brincadeira é essencial à sua vida. O brincar alegra e motiva as crianças, dando-lhes oportunidade de trocar experiências e ajudarem-se mutuamente. A brincadeira é um aporte que dispõe o aprendizado de uma criança com as demais, através de movimentos grupais, observações mútuas, imitações e interações em jogos e brinquedos. A criança que não enxerga a outra brincar, que não sabe brincar junto e não entende as brincadeiras tende a permanecer isolada e apresentar prejuízo ao seu desenvolvimento.

Algumas crianças cegas têm seu foco de atenção dirigido apenas para suas próprias ações e movimentos, por isso, tendem a sentir dificuldade em interagir com outras crianças. Por isso, é necessário que os familiares e adultos orientem e ajudem-nas nesta interação com as demais.

ANÁLISE E DISCUSSÃO

Para a realização deste estudo, a abordagem utilizada é de cunho qualitativa, segundo Rodrigues (2007) a pesquisa nesse sentido é descritiva, as informações obtidas não podem ser quantificáveis e os dados obtidos são analisados indutivamente. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicos nesse processo.

Nesta investigação, o brinquedo de miriti é o foco na relação entre a ludicidade e o patrimônio cultural, tendo por objetivo responder a seguinte problemática: como os brinquedos

ISSN: 2358-8829

de miriti, patrimônio cultural imaterial paraense produzidos no município de Abaetetuba – PA, podem mediar a aprendizagem em crianças com deficiência visual?

O estudo foi desenvolvido a partir de uma pesquisa documental e referências bibliográficas sobre a educação especial e inclusiva, com foco em crianças cegas; brinquedo e ludicidade; e patrimônio cultural, suas definições, classificações, análise de legislações brasileiras pertinentes como leis e decretos referentes à normatização do patrimônio cultural brasileiro, que resultaram a valorização cultural do brinquedo de miriti. De acordo com Severino (2007), a pesquisa documental tem como fonte documentos, não só os impressos como outros tipos de documentos, tais como jornais, fotos, filmes, gravações e documentos legais.

Com isso, objetiva-se explicitar, a partir da ludicidade e do entendimento de patrimônio, como a cultura amazônida pode ser apresentada às crianças com deficiência visual por meio dos brinquedos de miriti, buscando, dessa forma, promover melhorias no ensino e na aprendizagem sob uma perspectiva inclusiva.

Para compreender as possibilidades educativas e culturais desses brinquedos, torna-se necessário refletir inicialmente sobre a importância do brincar no desenvolvimento infantil e sobre o papel que os brinquedos desempenham na construção do conhecimento e na transmissão de referências culturais.

A história do brinquedo é tão antiga quanto a da humanidade. Alguns estudiosos afirmam que, por meio dos brinquedos, é possível compreender a evolução cultural, social e política do homem. O brincar constitui a principal atividade das crianças quando não estão ocupadas com necessidades básicas, como repouso e alimentação, permitindo que desenvolvam suas potencialidades. O brinquedo, por ser um objeto lúdico utilizado na infância, pode contribuir significativamente para a educação, respondendo aos interesses dos educadores. Sua diversidade e riqueza em formas, cores, sons e materiais tornam-no um instrumento ideal para o aprendizado.

Nos primeiros anos de vida, a criança explora o meio em que vive por meio de todos os seus receptores sensoriais, e não apenas pela visão e audição, percebendo sensações táteis, olfativas, sonoras e térmicas, além de memorizar essas experiências. Brinquedos como blocos de montar e encaixar proporcionam desafios que estimulam a coordenação motora, enquanto brinquedos que imitam objetos do cotidiano são fundamentais para o desenvolvimento da imaginação, permitindo que a criança represente e dramatize cenas do dia a dia.

Os brinquedos de miriti são esculpidos com riqueza de detalhes e formas que retratam o cotidiano amazônico. Entre eles, destacam-se animais regionais, como garças, passarinhos, caranguejos, cobras, jacarés e o pato dentro do paneiro; meios de transporte e comunicação,

ISSN: 2358-8829

como barcos, canoas, rádios de pilha e televisões; personagens folclóricos, incluindo Saci-Pererê, Curupira, Mula sem Cabeça, Boto Cor-de-Rosa, Cobra-Grande, Boi-Bumbá e sereia; além de outros esculpidos sob influências urbanas, como robôs do Big Brother Brasil e super-heróis, como Homem-Aranha e Hulk.

Algumas crianças com deficiência visual necessitam apenas de um objeto para brincar espontaneamente, enquanto outras podem entrar em pânico ao ter contato com brinquedos desconhecidos. O medo e a insegurança constituem barreiras que precisam ser superadas por meio da mediação de um adulto, que ofereça orientação e confiança para que a criança descubra o prazer em brincar. Se a brincadeira é importante para a criança vidente, para a criança cega ela é essencial.

O uso de cores fortes e vivas na confecção de brinquedos é recomendado por especialistas, por estimular a atenção das crianças. No caso de crianças com baixa visão, essas cores são ainda mais relevantes. Os brinquedos de miriti apresentam essa característica, sendo esculpidos e pintados com tonalidades chamativas justamente para atrair o interesse e a curiosidade das crianças.

A inserção de brinquedos na prática pedagógica inclusiva representa um desafio para os professores, especialmente quando se trata de recursos adaptados para crianças cegas ou com baixa visão. A utilização desses brinquedos no cotidiano escolar contribui para o processo de ensino e aprendizagem, entretanto, nem sempre são explorados com objetivos didáticos.

O contato direto com manifestações culturais em seus múltiplos aspectos, sentidos e significados proporciona a crianças e adultos um processo ativo de conhecimento, apropriação e valorização da herança cultural. Assim, as escolas, ao promoverem o desenvolvimento dos educandos, também devem favorecer a compreensão e a intervenção nos fenômenos sociais e culturais, possibilitando o reconhecimento das diversas formas de expressão cultural. O desenvolvimento do espírito crítico é fundamental para combater a alienação, formando adultos participativos e conscientes do seu contexto histórico.

A introdução dos brinquedos de miriti na sala de aula pode proporcionar aos educandos, com ou sem deficiência visual, a oportunidade de interagir com a cultura nortista, de origem amazônica, pertencente a uma das cinco regiões do Brasil. E ao abordar questões culturais, é fundamental partir do universo do educando, considerando sua família, sua casa, seu meio ambiente, sua história pessoal e a história do lugar em que vive. De forma lúdica, por meio de brincadeiras, é possível mediar o conhecimento sobre as vivências e hábitos da região Norte do país, representados pelos brinquedos de miriti. Dessa maneira, tanto crianças videntes quanto

ISSN: 2358-8829

cegas têm a possibilidade de conhecer a cultura amazônica por meio da ludicidade, especialmente no que se refere à percepção tátil-cinestésica e à imaginação de cada uma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se que o brinquedo e as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento das crianças, estimulando habilidades de comunicação, socialização e diversas competências cognitivas e motoras. O conhecimento das diferentes manifestações culturais, assim como a valorização da identidade própria, deve ser incentivado desde os primeiros anos nas instituições de ensino. Para tanto, é fundamental que as propostas educacionais estejam estruturadas em um currículo integrado, contemplando temas transversais. Trabalhar a cultura local e os conceitos de patrimônio cultural possibilita que os educandos se reconheçam como membros ativos da sociedade, compreendendo que a cultura está presente no cotidiano e que sua preservação depende da participação de todos.

O brinquedo de miriti pode contribuir significativamente para a educação inclusiva, apoiando o processo de ensino-aprendizagem de crianças com deficiência visual na construção de saberes e na formação humana de forma reflexiva e exploratória. Ele pode ser utilizado de maneira lúdica em brincadeiras que retratam animais e objetos característicos da região, bem como na contação de lendas e mitos folclóricos, como Saci-Pererê, Curupira, Mula sem Cabeça, Boto Cor-de-Rosa, Cobra-Grande e Boi-Bumbá, destacando o imaginário amazônico como elemento cultural de seu contexto regional. Em aulas de matemática, por exemplo, os brinquedos podem servir para exemplificar formas geométricas.

Em crianças com deficiência visual, é necessário desenvolver os quatro sentidos — tátil-cinestésico, auditivo, olfativo e gustativo — para que possam conhecer a si mesmas e o ambiente ao seu redor. O contato lúdico com os brinquedos de miriti permite que elas conheçam os animais, hábitos e costumes da região amazônica por meio do tato e da audição, o que supera as limitações de uma explicação verbal isolada e potencializa a aprendizagem. Por fim, a inserção dos brinquedos de miriti no cotidiano escolar e fora dele contribui para valorizar a cultura regional em suas múltiplas manifestações, a partir de uma perspectiva inclusiva.

Palavras-chave: Patrimônio Cultural, Brinquedo de miriti, Ludicidade, Inclusão, Deficiência Visual.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Decreto nº 3.551, de 4 de agosto de 2000**. Institui o Registro de Bens Culturais de Natureza Imaterial que constituem patrimônio cultural brasileiro. Disponível em:

<https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/d3551.htm#:~:text=D1&text=DECRETO%>. Acesso em 10 de maio de 2024.

BRASIL. **Lei Federal nº, 8069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente.

COSTA, Sirlene Caxias da. *et al*. **Aprendizagem da criança cega no contexto da educação inclusiva**. Revista Humanidades e Inovação v.8, n.55. 2021. Disponível em: <file:///C:/Users/camil/Downloads/5050-Texto%20do%20artigo-21062-1-10-20211216.pdf>. Acesso no dia 08 de julho de 2024.

IPHAN. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. **Convenção para a salvaguarda do patrimônio cultural imaterial**, Paris 17 de outubro de 2003.

IPHAN. **Dossiê I IPHAN do Círio de Nazaré**. Círio de Nazaré. – Rio de Janeiro: Iphan, 2006.

KAMISAKI, Margareth Sayuri. **O Designer de Brinquedos voltado para as Crianças com deficiência visual.** Dissertação de Mestrado da Universidade Estadual Paulista - UNESP. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. Bauru, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. (Org.); - 12. ed. - São Paulo: CORTEZ, 2009.

PARA, **Constituição do Estado do. Consultoria Geral do Estado**. Organização: Edilson Nery Pinheiro, Belém 13 de fevereiro de 2007. Disponível em: <http://www.mp.pa.gov.br/upload/Constituicao_do_Estado_do_Para(1).pdf>. Acesso no dia 20 de outubro de 2022.

PARA. **Lei nº 7.433, de 30 de junho de 2010.** Declara o Brinquedo de Miriti Patrimônio Cultural de Natureza Imaterial do Estado do Pará. Disponível em: <http://www.mp.pa.gov.br/upload/Lei7433.2010f>. Acesso no dia 20 de outubro de 2022.

RODRIGUES, William Costa**. Metodologia Científica.** FAETEC/IST. Paracambi, 2007.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Cientifico**. São Paulo, Ed. Cortez, 23° edição, 2007.

VYGOTSKY, Leiv S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil.** Cad.Pesq., n. 92, p. 62-69, fev. 1995.