

# En cada tejido una brincadeira y un ritual

---

## Autor

**Carla Isella\***  
Universidad Nacional de Salta  
Salta, Argentina  
carlaisella29@gmail.com

---

## Resumen

En este trabajo se abordará cómo se utilizan distintas herramientas pedagógicas para aprender un idioma moderno en las aulas universitarias. Se requiere no solamente la comprensión de textos académicos sino el uso de la creatividad para transformar en arte –en este caso un mantel y una manta- la adquisición de nuevas experiencias que permitan conocer otras culturas. Se tendrá en cuenta el posicionamiento de Bajtín (1988) cuando plantea la cultura popular y Huizinga (1972) para describir la importancia de lo lúdico al momento de crear. También se analizará la importancia de abordar verbetes –entradas en el Dicionário do Folclore Brasileiro (1988) de Luis da Câmara Cascudo (1988) como por ejemplo las entradas carnaval, brincadeira, cabra. Este autor con su diccionario ha marcado un estilo muy particular para estudiar la cultura brasilera desde su propia cosmovisión del mundo. Luego, se comentarán dos trabajos, el mantel y la manta, fruto de lo dicho anteriormente que fueron expuestos uno en el Museo de Arte Contemporáneo de Salta y otro en la Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza. Es importante dar a conocer este tipo de actividades porque están cargadas de historias particulares que se transforman en colectivas una vez unidas, como fue esta actividad en la que se utilizó tejido y telas para poder visibilizar la adquisición del aprendizaje de la lengua extranjera y su componente cultural. Finalmente, se puede afirmar que estas prácticas permiten escribir historias de otra manera, reflexionando sobre lo relevante de la construcción de la memoria, en palabras de Philippe Ariès (1995).

**Palabras claves:** brincadeira, carnaval, cabra, memoria, cultura

---

\* Carla Isella es estudiante avanzada de la carrera de Historia de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Salta. Ha cursado la cátedra Idioma Moderno Portugués I. Ha sido adscripta de dicha cátedra. Ha asistido a numerosos congresos, jornadas y a los Ateneos del INIL. Ha colaborado en el Programa radial Lenguas en Sintonía dirigido por la Mg. Geruza Queiróz Coutinho que se emite por Radio Universidad 93.9. Se sumó a estas actividades por la perspectiva socio-cultural que pretende conocer al otro a través de la lengua, logrando la construcción interdisciplinar.



En las clases de Portugués de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Salta, no sólo se aprende a leer y comprender un texto en la lengua extranjera, sino que se vale de esos soportes textuales para lograr la aprehensión de la cultura lusitana.

A partir del uso del conocimiento, la creatividad y el arte se propuso una actividad pedagógica a los estudiantes universitarios que consistió en proporcionar una tela rectangular (30 x 15 cm) a grupos de tres o cuatro alumnos que debían utilizar imágenes y palabras para dar cuenta de los temas vistos durante el año académico. Luego se unieron los rectángulos de cada grupo para obtener un mantel circular, que más tarde fue presentado en el MAC (Museo de Arte Contemporáneo) de Salta.

La puesta en marcha de esta actividad se tornó un poco compleja, porque a los estudiantes no les resultó sencillo poner en uso su creatividad. Esto implica jugar con las ideas, buscar opciones, alternativas para materializar lo que se tiene, abstractamente, en la mente. Expresa Huizinga *“el juego en cuanto tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido”* (Huizinga, 1963: 11-12).

La mayoría de las entradas utilizadas para

esta actividad fueron extraídas del Diccionario de Folclore Brasileiro de Cascudo.

Luis da Câmara Cascudo (1898- 1986) nació en Natal, Río Grande del Norte, Brasil. Fue docente universitario en Universidad Federal de Río Grande del Norte en la cátedra Derecho Internacional Público. Se dedicó al estudio del folclore, la historia y las tradiciones brasileiras, su obra referente fue el *Dicionário do Folclore Brasileiro* (1988). En la nota a la segunda edición explica el propósito de esta obra: “el estudio de los seres humanos como criaturas de la sociedad, y cómo surgió, se mantiene, se modifica y cómo son los mecanismos de la convivencia, es justamente la única y real finalidad de la Antropología, de la Etnografía, del Folclore y de las otras Ciencias de Hombre”.

Los jóvenes abordaron diversas temáticas entre ellas el carnaval, los juegos de la infancia, las danzas afrodescendientes, la música autóctona, etc. Entre los materiales utilizados para plasmar en las telas sus ideas fueron *verbetes*- entradas de diccionarios. Uno de ellos fue el *verbe* sobre *Carnaval* que plantea tres acepciones: broma, juego y carnaval. Esta temática carnavalesca fue seleccionada con entusiasmo, se tuvo de referencia el planteo de Bajtín<sup>1</sup>, quien dice que la cultura cósmica o cultura

**Carnaval.** Foi, até meados do séc. XIX, o entrudo brutal e alegre que Debret pintou e de que todos os velhos recordam. Pelo norte, centro e sul do Brasil, o movimento era igual. Água, farinha do reino, fuligem, goma, ensopando os transeuntes. Água molhando famílias e ruas inteiras, em plena batalha. Criados, outrora escravos, carregando bilhas, latas, cântaros, para suprimento dos patrões empenhados na guerra. Henry Koster mostrou que o entusiasmo era o mesmo pelo interior de Pernambuco, nas senzalas e casagrandes, nivelando amos e servos na alegria igualitária do entrudo. Depois o entrudo admitiu formas mais doces, com as laranjinhas-de-cheiro e borra-chas com água perfumada. Em 1886, na cidade de São José de Mipibu, no Rio Grande do Norte, durante o último dia do entrudo, toda gente se molhou, inclusive o vigário e o juiz de Direito. Ninguém, exceto doentes e crianças de peito, escapou enxuto.

Imagen 1: Entrada carnaval em Dicionário Folclore Brasileiro, Luís Da Câmara Cascudo

<sup>1</sup> Bajtín realiza un estudio sobre La cultura popular en la Edad media y el Renacimiento. El contexto de François Rabelais (1988), en el que realiza el planteo de cómo se manifestó el carnaval durante la Edad Media, se presentan el oficial y los populares. “Los espectadores no asisten al carnaval, sino que lo viven, ya que el carnaval está hecho para todo el pueblo... en el curso de la fiesta sólo puede vivirse de acuerdo a sus leyes, es decir de acuerdo a las leyes de la libertad. El carnaval posee un carácter universal, es un estado peculiar del mundo: su renacimiento y su renovación en los que cada individuo participa. Esta es la esencia misma del carnaval, y los que intervienen en el regocijo lo experimentan vivamente”. (Bajtín, 1988: 13)

carnavalesca tiene distintos tipos de manifestaciones: formas y rituales del espectáculo, obras cósmicas verbales, diversas formas y tipos del vocabulario familiar y grosero.

Se utilizó también el *verbete* de *brinca-*

**BRINQUEDO, BRINCADEIRA** — São sinónimos de jogos rondas, divertimentos tradicionais infantis, cantados, declamados, ritmados ou não, de movimento, etc. Brinquedo é ainda o objeto material para brincar, carro, arco, boneca, soldados. Também dirá a própria ação de brin-

Imagen 2: Entrada brincadeira em Dicionário Folclore Brasileiro, Luís Da Câmara Cascudo

*deira* del *Dicionário do Folclore Brasileiro* de Luís da Câmara Cascudo y de *cabra* en consultas al *Dicionário da Língua Portuguesa* de Aurélio Buarque de Hollanda.

La entrada *cabra* fue utilizada en una clase práctica y relacionada a una noticia sobre la adopción de la trayectoria de Lula da Silva como tema de una *escola de samba*. Luego una compañera, Silvina, relacionó el tema con su historia personal. Más específicamente vinculó la valentía o *fiereza* (en un sentido positivo) de la personalidad de

**cabra.** [Do lat. *capra*.] 5. f. 1. Mamífero ruminante, a fêmea do bode. 2. Cábrea. 3. Pop. Mulher devassa. 4. Fig. Mulher de mau gênio, irritadiça, escandalosa. 5. Astr. P. us. Capricórnio (1). 6. S. m. 6. Bras. Mestiço de mulato e negro. 7. V. capanga (3). 8. V. cangaceiro. 9. Morador de propriedade rural. 10. Indivíduo, sujeito: João é um *cabra* inteligente; Que *cabra* disposto! 11. Bras. No jogo do bicho (q. v.), o 6º grupo (8), que abrange as dezenas 21, 22, 23 e 24, e corresponde ao número seis. ♦ **Cabra da peste.** Bras., N.E. Indivíduo valente, disposto, ou digno de admiração por outro

Imagen 3: Entrada cabra em Dicionário da Língua Portuguesa de Aurélio Buarque de Hollanda

Lula, *una cabra da peste*, conforme la letra del *samba enredo* de la comparsa, con la vida de su abuelo inmigrante boliviano, que también fue un “cabra sonhador”.

Después de lo expuesto contaré las experiencias de los estudiantes sobre la actividad solicitada ya mencionada, rectángulos de telas cargados de historias que se

**Cabra.** Quarteirão de mulato com negro; cabrocha, cabrito, cabriola, Mulato escuro. Um plural curioso é *cabrocheira*, reunião de cabras. Há longa criação no adagiário contra o cabra. Não há doce ruim nem cabra bom. Cabra bom nasceu morto. Cabra quando não furta é porque se esqueceu. Cabra valente não tem semente. Valentia de cabra é matar aleijado (*Vaqueiros e Cantadores*, 115). A origem, segundo Bluteau, é “nome dado pelos portugueses a alguns índios que acharam ruminando como cabras o bétel, que sempre traziam na boca.” Aplicado aos naturais da Índia, não se fixou, nesta acepção, no Brasil, onde os indígenas foram denominados inicialmente “negros” e depois “índios”, mulato, vezes havendo confusão com o próprio mulato. Franklin Távora (*Cabeleira*, 265, Rio de Janeiro 1902): “Cabra também ali é (em Pernambuco) voz sinônima

do homem, ou talvez mais particularmente de homem forte, sujeito destemido e petulante. *F. é cabra danado*, é frase muito usada no vulgo.” Cabra tem o leite mais denso, saboroso e forte que o da vaca, ensina o sertanejo. O leite é aconselhado para as crianças fracas. O animal, entretanto, é tido como simpático ao diabo. Uma das *orações-fortes* demoníacas é a famosa “Oração da Cabra Preta” (ver *Orações*). Pereira e Sousa (*Dicionário Teórico e Prático*, etc., Lisboa, 1825)

Imagen 4: Entrada cabra em Dicionário Folclore Brasileiro, Luís Da Câmara Cascudo

convirtieron en un colectivo de historias unidas por el tejido transformándose en un mantel.

## Relato de Experiencias

### Primer trabajo: un mantel cargado de historias personales

Este mantel representa historias de personas que hoy ya no están entre nosotros, algunas sólo nos visitaron y otras son las que nos seguimos cruzando en la vida universitaria.

Silvina reivindicando, a través de *cabra sonhador*, su identidad (conforme ya mencionamos).

Ceferino expresó, al momento de pre-



Mantel realizado en las clases de Idioma Moderno: portugués de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Salta



Exposición del Mantel en el Museo de Arte Contemporáneo de Salta

sentar su tela, que ha vivido una situación dramática al ser la madre embestida por un rayo cuando pastoreaba y él, un bebé envuelto por un aguayo, estuvo protegido y se salvó. Este hecho marcó toda su vida y Ceferino considera que la música (representada por la guitarra en el mantel) es una forma de celebrar la vida.

Ann-Kathrin, con el árbol de la vida, ampliando las ramas y hojas de su tronco con amistades nuevas y desconocidas, que dejan huellas en su memoria personal. La estudiante alemana de intercambio quizás no vuelva a Salta, a menos que solicite un nuevo intercambio, pero ha llevado parte de nosotros a su país y acá quedamos con su intervención en la tela, a partir de la experiencia de participar de ese mantel.

Sandra, con *saudade* (añoranza, nostalgia), nos lleva a sumergirnos en el valor de la familia, mostrando pequeños recuerdos (objetos) de sus hijos, que a medida que

crecen se despegan de sus usos pero que forman parte de su vida.

María Eugenia, con el chamamé, introduciendo *saudade* (añoranza, nostalgia), no sólo puso el detonante musical, sino que introdujo la identidad familiar, particularmente de su padre correntino.

Florencia, realizó, utilizando brillantina, las banderas de Argentina- Brasil, para situarnos en el espacio. Podemos considerar la intervención de Florencia en el mantel como una síntesis de todos los trabajos expuestos, ya que en la tela se fusionaron las dos banderas.

*Brincadeira* en sus dos connotaciones: jugar, carnaval, estuvo presente a lo largo del mantel. Se pueden apreciar juegos de la infancia como la hamaca, el subibaja, la rayuela, el balero, la pelota.

En *carnaval* se observan: el antifaz, el capoeira, la samba, el carnaval andino.

Por medio de estas líneas se intenta dar un lugar a las voces de los estudiantes que

fueron protagonistas en el 10° Aniversario de la Cátedra de Portugués, en el año 2015, que sin darse cuenta o quizás sí se dieron cuenta, fueron conscientes de lo que estaban realizando: construyendo, con sus rectángulos de imágenes, pequeñas historias, para que quienes la contemplan puedan recuperar su sentido original.

Y mis manos sólo fueron instrumentos para unir/tejer a crochet estas pequeñas historias que dieron lugar a una gran historia, una maravillosa colectividad de fragmentos.

### **Segundo trabajo: la puntilla de la manta**

A continuación, explicaré la segunda actividad que fue iniciada en un congreso llevado a cabo en la Universidad de Cuyo, Mendoza, Argentina. Al regresar a la provincia de Salta con la manta, me solicitaron realizar la puntilla de esta labor que implicó una carga emocional particular ya que es un trabajo lleno de historias personales y el hecho de que me haya tocado realizar el toque culmine fue un verdadero placer para mí.

¿Por qué implica una carga emocional particular? En palabras de Queiróz Coutinho<sup>2</sup> "es una obra que resguarda historias tan pero tan tristes como la de las fosas comunes de bebés y niños muertos y también de sus mamás pobres, aquí en la ciudad de Salta pero no es una exclusividad de esta provincia, ya que existen en otros lugares".

Participaron de este trabajo colegas que quizás nunca más se vuelvan a encontrar, pero allí está su presencia devenida en pequeñas intervenciones, entre agujas, cintas bebés, retacitos, cuentas, sobre una gaza gris. Las participaciones realizadas durante



<sup>2</sup> La Profesora Geruza Queiróz Coutinho es la docente de la Cátedra Idioma Moderno Portugués de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Salta.

dejado de lado o implícito en otros momentos y que afecta a una gran parte de la sociedad, como en el caso de las criaturas sepultadas en fosas comunes.

En este trabajo usé el tejido a crochet para dar el cierre a la manta, creando una puntilla. Recurrí al significado etimológico de la palabra tejer según el Diccionario de la Real Academia Española “entrelazar hilos, cordones, espartos, etc., para formar telas, trencillas, esteras u otras cosas semejantes” (LRAE, 2001: 2145). El hecho de tejer me permitió pensar que los vínculos no solo permiten el acceso al sistema lingüístico de una lengua, en este caso el portugués, sino que también me permitió acceder al universo cultural de otra nación más las historias personales de mis compañeros y compañeras de cursada.

El tejido es una práctica que se realiza en América particularmente, antes de la llegada de Colón en 1492. Son característicos los tejidos artesanales andinos, por sus colores, por el tiempo que se dedica a cada prenda, por el uso del telar; se pueden apreciar diversos productos, por ejemplo, el aguayo (*awayo*) es una prenda rectangular utilizada en el mundo andino en mochilas, abrigos o adornos. Ya el *crochet* tiene su antecedente en Francia, su diminutivo es *croché*, del alemán *croc* –gancho. En el siglo XVII se utilizó en la fabricación francesa de encajes, *crochetage* (en francés), término usado para referirse a uniones de piezas de encaje separadas; luego se utilizó la palabra *crochet* para designar un tipo específico de tejido y una aguja de gancho para producirlo.

Aprendí esta práctica durante mi paso por la escuela primaria, en la asignatura

Actividades Prácticas, que actualmente ha sido desplazada para ser sustituida por Educación Artística. Aunque seguí tejiendo con una aguja, en mi vida académica, como estudiante, tuve la oportunidad de establecer un lazo con la cuestión social. Mi tejido integra, en ambos casos, un trabajo colectivo que nos hace reflexionar sobre posibles y diferentes formas de aprender.

## Conclusión

Philippe Ariès reflexiona ¿para qué se escriben memorias? y nos señala que ellas sirven “para transmitir un mensaje, afirmar más allá de la muerte una ley o una convicción, dar un testimonio, justificarse frente a la posteridad cuando se ha sido un hombre de estado o, simplemente, para expresar un sentimiento profundo, transmitir un mensaje, decirle adiós a aquello que se ama” (1993: 411).

A lo largo de este artículo quise contar lo que ocurre en las aulas universitarias en las que se pueden realizar actividades no convencionales que permiten adquirir conocimiento, en este caso el aprendizaje de portugués, valiéndose de herramientas pedagógicas como la lectura de entradas de diccionarios (*verbetes*), telas, tejidos, más el uso de la creatividad.

La creatividad es importante porque lleva a proponer y desarrollar capacidades cognitivas que han quedado guardadas en aprendizajes de la infancia y son despertadas en la etapa adulta. El hecho de que en el nivel universitario se requieran normas estrictas (parciales, prácticos, textos académicos, exámenes finales, etc.) no impide que el ejercicio de esas actividades creati-

vas lleve a que se rompan las estructuras, como se ve plasmado en los dos trabajos desarrollados en esta exposición.

### **Referencias bibliográficas**

**Ariès, P.** (1995) "¿Qué nos lleva a escribir memorias?" en *Ensayos de memoria 1943- 1983*. Colombia: Norma (411-422).

**Buarque de Holanda Ferreira, A.** (1986) *Novo dicionário da língua portuguesa*. Rio de Janeiro, Editoria Nova Fronteira.

**Bajtín, Mijaíl** (1988) *La cultura popular en la edad media y en el renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza.

**Cascudo, Luís da Câmara** (1988). *Dicionário do Folclore Brasileiro*. São Paulo: Itatiaia, 6ª ed.

**Diccionario de la lengua española Real Academia Española** (2001). Vigésima segunda edición. Tomo I-Tomo II. México, Espasa Calpe.

**Huizinga, J.** (1972) "Esencia y significación del juego como fenómeno cultural" en *Homo ludens*. Madrid: Alianza (11- 42).