

BRINCANDO COMO ANTIGAMENTE: Jogos e Brincadeiras Tradicionais de Rio Branco/AC

Maria do Socorro Craveiro de Albuquerque

Doutora em Educação/DEFD-UFAC

Eurilinda Gomes de Figueiredo

Especialista em Linguística/Fundação Garibaldi Brasil

Flavia Burlamaqui Machado

Mestre em História Social/Fundação Garibaldi Brasil

Cristiane De Bortoli

Arte-educadora/Fundação Garibaldi Brasil

Márcia da Silva Damázio

Mestre em Educação/DEFD-UFAC

Rejane Marcelina Ribeiro

Especialista em Pedagogia da Educação Física/DEFD-UFAC

Andréa Favilla Lobo

Mestre em Educação/DL-UFAC

Órgão Financiador: Prefeitura Municipal de Rio Branco¹

RESUMO

A Fundação Municipal de Cultura Garibaldi Brasil possui três eixos orientadores: o fortalecimento das identidades sócio-culturais de Rio Branco, a democratização do acesso aos bens culturais e a consolidação do sistema municipal de gestão cultural. Este projeto objetiva preservar a memória e fortalecer as identidades culturais dos moradores do município de Rio Branco partindo das memórias relacionadas aos jogos e brincadeiras tradicionais recuperadas por meio de atividades lúdicas, ricas em significados e portadoras da força de saberes e fazeres transmitidos oralmente por gerações sucessivas e, portanto, fincados na cultura popular.

ABSTRACT

The Municipal Foundation of Culture Garibaldi Brazil has three axis: the strength of the social-cultural identities in Rio Branco, the democratization of access to cultural goods and the consolidation of cultural management of municipal system. This project intends to preserve the memory and fortify the cultural identities of the inhabitants of the city of Rio Branco, starting with the knowledge related to traditional games and skills, recovered by playful activities which are rich in meaning, knowledge and actions that are transmitted orally for generations and so, are instilled in popular culture.

RESUMEN

La Fundación Garibaldi Brasil posee tres ejes orientadores: el fortalecimiento de las identidades socio-culturales de Río Branco, la democratización del acceso a los bienes culturales y a la consolidación del sistema municipal de gestión cultural. Este proyecto tiene como objetivo preservar la memoria y fortalecer las identidades culturales de los que viven en

¹ O projeto é realizado pela Fundação Municipal de Cultura Garibaldi Brasil, presidida pelo historiador *Marcos Vinícius Simplício das Neves* e conta com a coordenação pedagógica da professora *Eurilinda Figueiredo* e coordenação executiva da arte educadora *Cristiane De Bortoli*.

la calle del municipio de Rió Branco, partiendo de las memorias relacionadas a los juegos y jugarretas tradicionales, recuperadas por medio de actividades lúdicas, ricas en significados y portadoras de la fuerza, de la sabiduría y que haceres transmitidos oralmente por generaciones sucesivas y por lo tanto enraizadas en la cultura popular.

JUSTIFICATIVA

Diversos autores entendem o lúdico como elemento integrante da cultura dos povos, nesse sentido jogos, brincadeiras e brinquedos sempre estiveram presentes na história da humanidade: “A cultura lúdica dispõe de certa autonomia, de um ritmo próprio, mas só pode ser entendida em interdependência com a cultura global de uma sociedade específica. (...) Na verdade, esta é diferenciada: diferença de sexos, de gerações, até mesmo de idade, de meio social, de nações e de regiões” (BROUGÈRES, 1997, p.52).

O conceito de jogo como elemento da cultura foi sistematizado pelo filósofo Johan Huizinga, no livro *Homo Ludens* (1938), que no prefácio afirma: “Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é o jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. É possível encontrar indícios dessa opinião em minhas obras desde 1903 (...) minha intenção não era definir o lugar do jogo entre as outras manifestações culturais, e sim determinar até que ponto a própria cultura possui um caráter lúdico” (HUIZINGA, 1980).

Dentre a multiplicidade de fenômenos conhecidos como jogo, destaca-se a modalidade denominada jogo tradicional infantil. O jogo tradicional guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico e assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade (KISCHIMOTO, 1993).

Por outro lado, o brinquedo mudou com o tempo, ao longo dos séculos. Nas sociedades pré-industriais, o brinquedo era peça artesanal, minuciosa, passando a ser produzido em escala, na sociedade industrial para atender a demanda cada vez maior dos centros urbanos onde prevalece a lógica do consumo. Em Rio Branco, vivemos hoje um processo de mudança nos hábitos sociais e inovações tecnológicas onde podemos observar brinquedos artesanais ao lado de outros industrializados. O tradicional convive com o moderno, pois vivemos numa sociedade fragmentada na qual coexistem o passado, o presente e o futuro. Nesse contexto, o convívio com outras pessoas - pais, avós, tios, primos, vizinhos - está ficando escasso ou mesmo “desaparecendo”, fazendo com que se percam algumas das formas mais fortes de transmissão e perpetuação das tradições: *a oralidade, a vivência de práticas lúdicas do cotidiano social* (jogos e brincadeiras) e *o domínio das técnicas de produção de brinquedos caseiros*. O brinquedo é produto de cada sociedade e por isso apresenta os traços culturais específicos de cada povo. Neste sentido, o brinquedo “merece ser estudado por si mesmo, transformando-se em objeto importante naquilo que ele revela de uma cultura”, pois, “ele está inserido em um sistema social e suporta funções sociais que lhe conferem razão de ser” (BROUGÈRE, 1997, p.07).

Criar brinquedos a partir do reaproveitamento de materiais descartados é um dos fazeres que constituíam o contexto lúdico do nosso município, desde o tempo de nossas bisavós, que, privilegiadas por um meio ambiente rico e diverso, forjavam novas maneiras de ser e fazer a partir do que dispunham nesse universo. Assim, um sabugo de milho, ou retalhos de tecido, botões e outras bugigangas eram transformados em lindas bonecas, uma lata cheia de terra com a ajuda de um pedaço de arame ou barbante virava um carrinho. Um aro de bicicleta e uma ripa de madeira com um arame retorcido na ponta transformavam-se numa divertida roda de empurrar. Um pedaço de papel rasgado somente com a ajuda das mãos, ganhava o ar transformado em uma *curica* (espécie rudimentar de pipa), que dispensa as talas de buriti e a

‘armadura’, necessitando apenas de um pedaço de barbante para ganhar o ar nas mãos de uma criança.

Portanto, “para que existam brinquedos é preciso que certos membros da sociedade dêem sentido ao fato de que se produza, distribua e se consuma brinquedos” (BROUGÈRE, 1997, p. 07). Diante dessa realidade, detectamos a necessidade de resgatar, registrar e revitalizar os jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais, considerando-os como parte integrante da cultura local, parte de seu patrimônio imaterial, que transmitido de geração em geração, expressam diferentes valores e concepções. Como expressão da cultura, nos possibilitará enxergar estilos de vida, maneiras de pensar, sentir e falar e, sobretudo, maneiras de brincar e interagir específicas da nossa cidade. Trata-se, portanto, de fortalecer as identidades culturais do município de Rio Branco, partindo das memórias recuperadas por meio de atividades lúdicas, ricas em significados e portadoras da força de saberes e fazeres transmitidos oralmente por gerações sucessivas e, portanto, fincados na cultura popular.

OBJETIVOS

Nosso objetivo geral aponta para o fortalecimento das identidades culturais do município de Rio Branco através do resgate e da revitalização de seus jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais, utilizando a história oral como instrumento metodológico, tendo como informantes adultos, crianças e idosos do município; a capacitação de agentes culturais para a execução das atividades do projeto (pesquisa e oficinas); a realização de oficinas de jogos e brincadeiras, bem como de confecção de brinquedos; a dinamização de espaços públicos, principalmente aqueles consagrados às brincadeiras, resgatando o costume de brincar em praças, parques e ruas; a produção de brinquedos tradicionais, embalados e identificados com rótulos informativos, registrados pela pesquisa, de modo a dar uma identidade local para o produto que, nessas condições, será transformado em objeto de exposição e venda.

METODOLOGIA

Capacitação de agentes culturais e oficinas com artesãos e arte educadores para aquisição de conhecimentos específicos; seminários monitorados pelos agentes, para intercâmbio das informações coletadas nas diversas comunidades envolvidas; reuniões semanais para planejamento, avaliação e tomada de decisões; grupos de estudos com encontros mensais; mini-cursos para abordagem de temáticas específicas (linguagens e identidades, tradições, traduções).

Oficinas permanentes de jogos, brincadeiras e confecção de brinquedos em 7 espaços públicos para comunidades localizados em bairros marcados pelo risco social. Em cada espaço 2 agentes trabalharam com 2 turmas de crianças, com o limite máximo de 30 crianças por turma. Além disso, as oficinas compuseram a programação de dois projetos da FGB: “A Alegria Ta na Rua” e o “Batelão Cultural” (um barco que leva às comunidades ribeirinhas atividades artístico-culturais, esportivas e educativas, no período em que os rios estão navegáveis).

Registros de jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais, utilizando a história oral como procedimento metodológico². Ações: realização de entrevistas com idosos e adultos, incluindo registro fotográfico e audiovisual; transcrição e edição das entrevistas; transformação do acervo coletado em material a ser utilizado como suporte das oficinas.

² Parceiros: Secretaria Municipal de Meio Ambiente, Depto. de Patrimônio da FGB e Depto. de Patrimônio Histórico do Acre, UFAC.

Cada oficina de confecção de brinquedos gerará como produtos os brinquedos construídos, que pertencerão a quem os confeccionou. Serão produzidas duas revistas e um documentário de 20 minutos. A primeira revista será editada no sexto mês do projeto e terá como função registrar os resultados da pesquisa até aquele momento. A segunda revista e o documentário serão lançados apenas no último mês do projeto³. Os principais objetivos destas publicações são: registrar jogos, brincadeiras e brinquedos coletados pela pesquisa e vivenciados nas oficinas, de modo a difundir as ações realizadas, e apoiar o trabalho de professores e educadores sociais interessados em replicar as ações do projeto.

RESULTADOS INICIAIS

Na primeira etapa do projeto foi realizado o Curso de Capacitação de Agentes Culturais, de sessenta horas, desenvolvido em parceria pelos Departamentos de Educação Física e Desporto e Departamento de Letras da UFAC, envolvendo, entre outros, alunos de ensino médio e dos cursos de graduação de diferentes instituições.

As atividades pedagógicas neste processo envolveram momentos de reflexão teórica, dinâmicas de grupo, experiência com jogos teatrais, vivência de jogos e brincadeiras tradicionais e de confecção de brinquedos, visitas aos Centros Culturais e realização de atividades dirigidas pelos próprios agentes culturais.

Metodologicamente privilegiamos jogos brasileiros e acreanos, tendo como referência a cultura local para compreensão dos significados presentes nos jogos e brincadeiras. Para tal, além de literatura especializada, dados obtidos nas atividades de investigações realizadas durante o curso, forneceram instrumentação inicial à realização de pesquisa com diversos grupos sociais relativamente à memória sobre jogos e brincadeiras tradicionais.

Ainda foram realizadas oficinas com artesãos e arte educadores destinadas a fornecer conhecimentos sobre os diversos tipos de materiais e possibilidade de confecção de brinquedos, abordando diferentes dimensões destes elementos da cultura infantil, seus saberes práticos, como também destacando suas origens e significados.

CONCLUSÕES

O Dia das Crianças de 2005 marca o início das oficinas permanentes de jogos e brincadeiras tradicionais da Fundação Garibaldi Brasil, o evento foi realizado em parceria com a Secretaria Extraordinária de Esportes. As oficinas realizadas compuseram uma programação cultural organizada para 317 famílias desabrigadas pela alagação. Em 2006, 30 agentes culturais (estudantes de ensino médio e superior) foram capacitados (entre 179 inscritos), dos quais 12 foram selecionados para atuar no projeto. Mais de 3000 crianças, além de jovens e adultos tiveram acesso às atividades realizadas no ano de 2006, em centros culturais, parques, praças e ruas da cidade. As atividades do projeto ainda foram mostradas em cadeia nacional no programa “TV Xuxa”, quando foi possível apresentar um mostra dos brinquedos feitos e narrados por crianças do Acre. Diversas secretarias, escolas, e instituições têm solicitado participação e parceria nas atividades do projeto. Vale ressaltar que a FGB ao definir como eixos estruturadores de sua política pública, *o fortalecimento das identidades sócio-culturais de Rio Branco, a democratização do acesso aos bens culturais e a consolidação do sistema*

³ Até o momento o projeto foi financiado exclusivamente com recursos da PMRB, sendo assim, a FGB está concorrendo a dois editais públicos (Petrobrás e Brasil-Telecom/2007) visando à destinação de recursos para as etapas de registro e publicação.

municipal de gestão cultural, permitiu que essa iniciativa fosse desenvolvida pelo poder público municipal (PMRB), de forma pioneira.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 1997.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos Tradicionais Infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

_____. *O Jogo e a Educação Infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.

Data de entrega dos originais para publicação: 07-05-2007

Endereços para contato:

Maria do Socorro Craveiro de Albuquerque

Endereço: Residencial Açai – Alameda Madrid, 125/Ap. 22. B. Jardim Europa

Rio Branco-AC/CEP – 69.911-180 albuquerque@terra.com.br

Eurilinda Gomes de Figueiredo

Rua Pêssego, 96/17, Residencial Yumi, B. Morada do Sol. Rio Branco/AC

CEP – 69.910-240 egfigueiredo@riobranco.ac.gov.br / eurilinda@gmail.com

Flávia Burlamaqui Machado

Travessa Altamira, 145, B. Nova Estação, Rio Branco/AC

CEP: 69.914-000 flaviaburlamaqui@gmail.com

Cristiane De Bortoli

Rua Sebastião Dantas, 178, B. Estação Experimental

Rio Branco – AC/ CEP – 69.907-450 crisgirassol@gmail.com

Rejane Marcelina Ribeiro

Estrada Custódia Freire, Km. 07, N. 3546 – CP Comunitária 20, B. Vila Irineu Serra

Rio Branco/AC – CEP 69.918-990 rejane.ribeiro@ac.gov.br

Márcia da Silva Damázio

marcia_damazio@yahoo.com.br

Andréa Favilla Lobo

lobo.andrea@gmail.com