

## **BRINQUEDOS POTIGUARES, RECONSTRUÍDO VIVÊNCIAS E ENTRECRUZANDO IDENTIDADES**

Caroline Cristina de Arruda Campos<sup>1</sup>

Priscilia Janaina Dantas de Lima<sup>2</sup>

Vivianne Limeira Azevedo Gomes<sup>3</sup>

Marcus Vinicius de Faria Oliveira<sup>3\*</sup>

Neste texto oferecemos um breve panorama de estudos sobre o resgate de brinquedos e brincadeiras infantis da cultura popular norte-riograndense, realizado por pesquisadores CEFET-RN. Evocando a ludicidade, dispomos o elo entre cultura, memória e infância, desenvolvemos a construção de trabalhos que retratam o passado e o presente, e mostramos as mudanças nas vivências infantis. Construído na base da tradição oral e de registros sublinhados na literatura, com o desejo de constituir e organizar um acervo de brinquedos populares infantis, a investigação dos fatores envolvidos em sua produção foi importante para uma melhor descrição da brincadeira, da ocorrência e da aprendizagem na situação natural que reflete na constituição do sujeito, socialização e transmissão da cultura.

Palavras-chave: brinquedo; brincadeira; cultura; ludicidade.

### **1 INTRODUÇÃO**

Diante das transformações espaciais e sociais ocorridas ao longo dos anos, principalmente, nas grandes cidades, tornam-se oportunas as discussões referentes ao universo lúdico infantil de outrora. Além do mais, o brincar apesar de ser uma ação humana universal apresenta características regionais, geográficas e culturais próprias de cada localidade. Em comunidades rurais, urbanas e litorâneas, por exemplo, independentes do estado ou país encontram-se particularidades regionais em termos de vocabulário, regras das brincadeiras, recursos materiais, espaços e tempos próprios para cada vivência. **O que de fato, nos instigou a busca pela descoberta e compreensão de tais elementos em nível de Rio Grande do Norte.**

Nas brincadeiras, sob a dinâmica da particularidade cultural e regional expressam-se motivações, concepções de mundo, leitura da realidade e aspirações humanas. Adentrar a tônica e a temporalidade do brincar, compreendendo suas transformações e suas permanências, implica transitar na universalidade e diversidade sob a ótica do tempo cronologicamente constituído. As transformações do brincar em outro tempo repassam pela mesma necessidade de identificar as brincadeiras de todas as épocas, ainda hoje presentes no cotidiano popular.

Dessa forma, com o compromisso de um grupo de pesquisa financiado pelo Ministério da Cultura durante um (01) ano foi possível desenvolver tal pesquisa motivada na intenção de reunir a produção sócio-histórica e cultural da ludicidade infantil do Nordeste, em especial, no Estado do Rio Grande do Norte, estudando o brincar e as brincadeiras típicas da fase infantil, retratando seus momentos de simbologia, autonomia e liberdade.

---

<sup>1</sup> Tecnóloga em Lazer e Qualidade de Vida pelo CEFET/RN. E-mail: carolzita\_campos@yahoo.com.br

<sup>2</sup> Tecnóloga em Lazer e Qualidade de Vida pelo CEFET/RN. E-mail: priscila\_dantas6@hotmail.com

<sup>3</sup> Tecnóloga em Lazer e Qualidade de Vida pelo CEFET/RN. Email: vivianne\_limeira@yahoo.com.br

\*Professor do Centro Federal de Educação Tecnológica do RN. E-mail: mvinicius@cefetrn.br

O estudo apresenta, portanto, um forte viés antropológico e utilizou-se dos procedimentos da história oral como estratégia de coleta de dados – registros escritos e fotográficos. Após, então, esse longo estudo, o qual durou, em média, dois (02) anos, acompanhado de uma ampla revisão bibliográfica e de fontes diretas extraídas de relatos de pessoas de todas as faixas-etárias e de várias cidades do Estado, o grupo de pesquisa tornou-se permanente – NECLI (Núcleo de estudos Culturais da Ludicidade Infantil) e focado na preservação do patrimônio cultural local, na perspectiva de sua divulgação as gerações futuras.

## 2 O BRINCAR COMO PROCESSO DE CULTURA

É comum encontrarmos várias formas de culturas circulando dentro de uma mesma sociedade. Os elementos que migram para outras culturas acabam sempre passando por algumas adaptações, para um melhor encaixe na nova sociedade. Nas brincadeiras e brinquedos populares, presentes nas mais remotas civilizações, isso é verificado, adquirem novas regras, conteúdos e materiais. As brincadeiras são um patrimônio cultural de uma comunidade, pois transmitem indiretamente os valores, costumes e pensamentos de um grupo de pessoas. O brinquedo sempre faz lembrar um tempo e uma história situados em um contexto espacial, histórico e cultural.

É de longa data que o homem vive em grupos, compartilhando seus ensinamentos com os outros. Com o surgimento e popularização da escrita, entre outros acontecimentos, costumes e culturas passaram a influenciar outras sociedades e o conhecimento já não ficava restrito a um lugar. A partir de então, as culturas e os estilos de vida das pessoas passaram a se modificar mais rapidamente. Indivíduos, categorias e subculturas passaram a agir e reagir continuamente uns sobre os outros, sempre em interação. E a partir dessa, ocorreram várias mudanças sociais. Conforme Thompson (1995), a cultura humana é um comportamento aprendido, adquirido pelos indivíduos como membro de um grupo social. Para tanto, a cultura pode ser considerada como uma soma total dos conhecimentos adquiridos, deixando claro que cada grupo difere-se do outro e mesmo de segmentos da mesma cultura, por região ou escala social.

Os grupos sociais não estão imunes à introdução de novas formas de culturas e costumes uma vez que todo o comportamento humano é inteiramente aprendido e às vezes modificado pelo aprendizado social (THOMPSON, 1995). Pelo fato da espécie humana apresentar uma dependência a respeito deste comportamento aprendido, torna-se imprescindível a adaptação dos costumes e da cultura ao modo de vida que ele está levando naquele momento e, levando em consideração, os homens nas suas situações particulares de tempo e espaço.

A esse respeito foi desenvolvido um estudo sobre a produção sócio-histórica e cultural da ludicidade infantil do nordeste, especificamente no estado do Rio Grande do Norte, que reflete o brincar e as brincadeiras típicas da fase infantil. Nele foi constatado os momentos de autonomia e liberdade de escolha, a partir de uma perspectiva de observação sensitiva, criativa, histórica, social, cultural, política.

Para conhecer a cultura infantil, se faz necessário adentrar a um mundo cheio de variedade, de criatividade, de diversidade e riqueza cultural que as crianças conhecem bem e que é parte viva das memórias dos adultos. As águas dos rios e de açudes, as terras molhadas pelas chuvas de inverno, os ventos de agosto, os frutos e galhos das diversas árvores potiguares forneciam o espaço e a matéria prima para as vivências das brincadeiras e a confecção dos brinquedos. No interior ou na capital, na zona rural ou urbana, um estudo da ludicidade infantil e de suas possibilidades, sempre está ligado a um contexto espacial e cultural específicos, dando os ingredientes e temperos para a explosão de riqueza e diversidade do mundo das brincadeiras e dos brinquedos infantis.

Como aponta Morais (2006)

De forma natural e espontânea, acontecia a exploração, pelas crianças, do próprio corpo e do ambiente de que dispunham para brincar; possibilidade de estruturação espaciotemporal, permitindo a organização do corpo, levando a estruturação da auto-imagem e autoconfiança em treinos que faziam parte do cenário do mundo de vida cotidiano infantil do sertão nordestino. (p.68)

Os elementos do brincar, sob a dinâmica da particularidade cultural e regional, expressam motivações, concepções de mundo, leitura da realidade e aspirações humanas e implicam em um transitar na universalidade e diversidade sob a ótica do tempo, responsáveis pelo engendramento de condições para a constante transformação da cultura popular - onde a tradição é mantida, mas sempre atualizada. Apesar de

parecer paradoxal, o caráter dinâmico da manutenção de tais normas culturais é evidente. Laraia (2001) afirma, qualquer sistema cultural está num contínuo processo de mudança, ou seja, a conservação é sempre algo relativo, depende da dimensão de tempo e do sistema cultural a ser considerado.

A criança pode brincar com os significados para mediar simbolicamente a internalização e assimilação da cultura, mediada pela brincadeira. As crianças não são somente criadas, elas se criam através do brinquedo e através dele, também criam cultura compreendendo as mudanças e suas permanências: elas observam situações presentes na vida dos adultos e transportam para suas realidades, resgata, organiza e constitui sua subjetividade.

Compreendendo a importância do brincar hoje, exploramos o passado. De um modo geral, o significado do brincar permaneceu, todavia suas condições de existência mudaram, embalada principalmente, pelo desenvolvimento tecnológico, pela mudança na dinâmica social, pela industrialização do brinquedo e pela penetração da mídia no cotidiano infantil. Para Elkonim (1988), o brinquedo só é imutável nos seus aspectos gerais, pois a sua história está organicamente vinculada à da mudança de lugar da criança na sociedade e não pode compreender-se fora dessa história. A presente constatação é reveladora, no sentido de que chama a atenção para um conhecimento ampliado do brincar em tempos anteriores como forma de entender melhor as mudanças no brincar e suas implicações no tempo atual.

É preciso saber de onde vêm os brinquedos, seus significados e o que o faz expressão de uma cultura. É importante entender também, o sentido que a criança, ao longo dos tempos, atribui ao brinquedo, o que ela faz com ele e a sua apropriação nele. Considerando a criança a partir da sua dimensão cultural e entendendo a brincadeira como o lugar em que a criança traduz e recria as imagens daquilo que ela vive a partir das suas interações com o mundo, Brougère (2001. p. 97-98), afirma que:

A brincadeira humana supõe um contexto social e cultural. É preciso efetivamente romper com o mito da brincadeira natural. A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais portanto, de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social: aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata. A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidam dela.

Se por um lado, a presença de uma pessoa mais experiente para colocar a criança em contato com a cultura é importante, por outro lado, é fundamental que percebamos a criança como um ser que produz cultura. É principalmente através da brincadeira, na interação com o outro, que a criança se apropria e recria o mundo a sua volta. Ao brincar, ela estabelece regras e comportamentos que são compartilhados. Esse fenômeno Brougère (2001) afirma ser a cultura lúdica. Dispor de uma cultura lúdica é dispor de um certo número de referências que permitem interpretar como jogo, atividades que poderiam não ser vistas como tais por outras pessoas. Pois se o jogo é questão de interpretação, a cultura lúdica fornece referências intersubjetivas a essa interpretação, o que não impede evidentemente os erros de interpretação: as crianças podem dar outros significados àquilo que os adultos já elaboraram para os diferentes acontecimentos do seu cotidiano. As crianças, no entanto, estão sempre criando novos significados.

Brougère (1998) alerta para o fato de

a cultura lúdica não estar isolada da cultura geral. Na realidade, como qualquer cultura, ela não existe pairando acima de nossas cabeças, mas é produzida pelos indivíduos que dela participam. Existe na medida em que é ativada por operações concretas que são as próprias atividades lúdicas. Pode-se dizer que é produzida por um duplo movimento interno e externo. A criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando.

Benjamin (2002) corrobora as idéias da existência de uma cultura lúdica que participa e é parte da cultura geral. O autor afirma que:

Certamente não chegaríamos à realidade ou ao conceito do brinquedo, se tentássemos explicá-lo tão somente a partir do espírito infantil. Pois se a criança não é nenhum Robinson Crusoe, assim também as crianças não constituem nenhuma comunidade isolada, mas antes fazem parte do povo e da classe a que pertencem. Da mesma forma, os seus brinquedos não dão testemunho de uma vida autônoma e segregada, mas são um mudo diálogo de sinais entre a criança e o povo. ( p.94)

Do mesmo modo a cultura lúdica das crianças não é apenas produto da cultura popular, ela também está na sua origem. A brincadeira é um meio de a criança intervir ativamente na cultura popular infantil: ela interpreta seus conteúdos e inspira certos aspectos dessa cultura, num movimento de construção sem fim, no qual ela é, alternativamente, emissora e receptora. O ato de brincar, portanto, é significativo para o seu desenvolvimento, ao mesmo tempo em que lhes possibilita relacionar-se de várias formas com significados e valores inscritos nos brinquedos. O brinquedo é, assim, um fornecedor de representações passíveis de manipulação e potencializador da imaginação, refletindo-se na brincadeira ao abrir possibilidades de ações coerentes com a representação, e com um mundo imaginário ou relativamente real.

A partir da inter-relação entre esses elementos que diversificam e determinam a sua natureza, constatamos a manifestação do fenômeno lúdico que revela assim, o prazer da alegria em sentir e manifestar interações significativas ao ser humano, em um determinado tempo ou lugar, integrando o homem dentro do seu meio.

Marcellino (1999) saliente:

o lúdico é um componente da cultura, entendido em seu sentido amplo, como modos de ser, sentir, agir, pensar, enquanto processo e produto. O lúdico compõe a cultura, e varia com o tempo e o espaço. É caracterizado pela alegria, pela espontaneidade, pela liberdade, e pela 'gratuidade', uma vez que não se busca outra recompensa além do prazer da sua vivência.

O universo cultural da ludicidade infantil potiguar nos foi revelado, em um movimento dialético, que transita do particular para o geral, resultado das relações objetivas e subjetivas do mundo da criança com o brinquedo e com o seu contexto social. As manifestações lúdicas que pulsavam no interior do estado eram diferentes de cidade para cidade, de comunidade para comunidade, do interior para a capital, de interior para interior, da zona urbana para a zona rural. Ou seja, diversos brinquedos e brincadeiras, na sua essência, eram os mesmos, mas as especificidades culturais de cada comunidade, não permitiram que a sua forma se manifestasse igual.

Através do material para confecção do brinquedo (o cavalo de pau no litoral era feito do talo do coqueiro, e na região oeste do talo da carnaúba) da denominação das brincadeiras, (o rabuge no seridó era o tica da capital) das regras do jogo, (no polícia e ladrão da região litorânea "prendia-se" a criança, e a levava para um determinado espaço já no seridó, no rendido, brincadeira similar, as crianças eram pegadas nas ruas e ali mesma eliminadas da brincadeira) da linguagem utilizada na brincadeira, (em Natal, o "matão" no jogo da biloca, era o jogador que estava habilitado a eliminar os outros, em Caicó chama-se o "onça") a particularidade se revelou sobre a generalidade e, dessa forma, a diversidade cultural do mundo das crianças potiguares e de suas brincadeiras veio à tona, embora, na maioria das vezes, e, infelizmente, apenas na memória dos mais velhos.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a realização do trabalho foi necessária a passagem por várias fases. Dentre estas, encontra-se inicialmente o levantamento dos brinquedos e brincadeiras potiguares através da tradição oral das pessoas mais idosas dos municípios visitados, acompanhada do registro escrito, fundamental para a produção do livro "brinquedos e brincadeiras potiguares: identidade e memória". Além desse levantamento, houve a busca em livros e jornais que registraram de alguma forma as brincadeiras e os jogos populares de outros tempos. A literatura composta por autores locais, também, foi fundamental no enriquecimento das informações.

Vale ressaltar que, a amostra foi baseada nas 19 micro-regiões do Estado do Rio Grande do Norte, em que de cada uma foram escolhidos de um a dois municípios mais antigos, totalizando assim, em média, trinta (30) municípios visitados, incluindo a zona rural de alguns destes.

Como instrumentos de coleta de dados para essa etapa, foram utilizados: entrevistas semi-estruturadas para obtenção dos dados junto às pessoas mais antigas; filmagem dos depoimentos e das brincadeiras vivenciadas pelas crianças; roteiro para levantamento de brinquedos infantis, como também de equipamentos e materiais necessários pra fabricação dos mesmos; visita às bibliotecas, arquivos públicos,

Secretarias de Educação e outras instituições para obtenção de documentos e informações relevantes para o resgates das brincadeiras e brinquedos infantis; e registro em vídeo e fotografia dos depoimentos e brincadeiras.

## 4 RESULTADOS PARCIAIS

Em foco ao acervo adquirido durante as visitas, assim como dos brinquedos reproduzidos pelo próprio grupo de pesquisa, montamos duas exposições, as quais evidenciaram os brinquedos pelos critérios de material de fabricação, origem étnica, originalidade e significado cultural. A primeira delas, realizada na Pinacoteca do Estado, de novembro a dezembro de 2007; A segunda, no Museu Camara Cascudo, em abril do vigente ano (2008); todos os dois lugares localizados na cidade de Natal, capital do Estado do Rio Grande do Norte.

A construção do brinquedo foi um importante aspecto verificado nos relatos: em geral, era fabricado pela própria criança, situação na qual a mesma despertava sua imaginação e criatividade. Os brinquedos eram confeccionados utilizando-se, geralmente, recursos naturais – frutos, raízes e folhas das plantas, sabugos de milho, pedras, barro – o que mostra claramente o contexto do espaço no qual as crianças estavam inseridas, e muitas vezes também caracterizava a situação econômica de várias crianças daquela época.

Na maioria das vezes era a própria falta do dinheiro que proporcionava com que as crianças manifestassem o poder criativo, o que resultava na grande diversidade de brinquedos feitos com materiais nada convencionais para os padrões atuais, mas, muito acessíveis para elas em suas infâncias. As bonecas são um forte exemplo dessa diversidade constatada na pesquisa: tinha-se bonecas de pedras, tijolos, barro, sabão, osso, casca da melancia, mandioca, sabugo de milho, pano.

Acreditando que é através de um processo de imitação que a criança aprende os padrões de conduta da sociedade em que está inserida, compreendendo os papéis de cada ser que faz parte do seu mundo e representa sua comunidade, fácil tornou-se perceber que vários tipos de brincadeiras assemelhavam-se a vida real: montagem de currais de bois, representados por ossos de vaca ou de carneiro - que eram limpos e colocados para secar -; mangas que caíam do pé e até mangarás (fruto da bananeira). A brincadeira “casinha de boneca” muito vivenciada pelas meninas que redesenhavam e reproduziam uma casa real, normalmente, como a via, com mobílias de caixa de fósforos, lata ou madeira também constitui essa imitação da vida adulta.

Recordação que causa fascínio são as bolas. Eram de plástico, borracha, meia, pano, folha de bananeira, até bola de bexiga de boi foi relatada. Bem lembrada foi a peteca, apresentava uma função semelhante a da bola. Antigamente era confeccionada com palha de milho, recheada de folhas ou capim. A pipa, arraia ou papagaio, como também é conhecida no Estado; o estilingue, baladeira ou bodoque foram citados em todos municípios. Enfim, muitos brinquedos já foram identificados. Outras brincadeiras como: esconde-esconde; cobra-cega; passa anel; “tô no poço”; bila buraco; peia quente e, polícia e ladrão bateram recordes em suas evocações e, até hoje são mantidas pelas crianças. O ponto de partida da pesquisa girou em torno das origens de cada brinquedo e, a partir delas compreendemos como se dava a brincadeira no contexto cultural infantil norte-rio-grandense.

Partindo deste elo, surgiu a idéia da elaboração de um novo livro a fim de documentar, registrar, catalogar e divulgar os brinquedos populares da cultura norte-rio-grandense, através de um acervo fotográfico (gravuras, pinturas, fotografias e ilustrações) de autores potiguares e a própria ação do brincar das crianças, objetivando a preservação da memória cultural-infantil. Assim, adentramos na fase do registro fotográfico, com evidência na imagem do brinquedo em si, focando sua originalidade, materiais, cores e formato.

Certamente, toda essa experiência acumulada nesse exaustivo trabalho servirá de apoio informativo para o futuro Museu do brinquedo na cidade do Natal/RN, conforme pretensões de seus idealizadores. Nesse sentido, sua relevância potencial abrange diferentes meios e contextos à medida que colabora não só para o ensino formal, mas repercute em todos aqueles que se interessam pela lúdica infantil, assim como influencia diretamente na consolidação da identidade cultural local, ampliando conhecimentos e reflexões.

Da sistematização das informações à diagramação, divulgação e lançamento da publicação deste livro fotográfico, teremos a distribuição do material produzido entre os meses de dezembro a janeiro de 2009. Estes livros serão distribuídos gratuitamente no Estado do Rio grande do Norte de acordo com o plano de distribuição.

## 5 CONCLUSÕES

Para fins da continuação da pesquisa realizada no Estado do Rio Grande do Norte, em meados do ano de 2006, resgatar as brincadeiras e brinquedos da cultura popular do Rio Grande do Norte possui uma grande importância no que diz respeito à preservação dos costumes locais, à consolidação da identidade da região, à divulgação e promoção da diversidade cultural, bem como provoca uma reflexão sobre a importância da memória, do passado e das raízes para o entendimento de vivências transformadoras como o ato de brincar.

Para compreender os aspectos refletidos nas mudanças culturais bem como a transmissão da cultura da brincadeira e do brinquedo potiguar dado o contexto histórico, social e cultural dos elementos do brincar local, constituímos a formação de um grupo de estudos – o NECLI (Núcleo de Estudos Culturais da Ludicidade Infantil). Trabalhando o lúdico como manifestação natural de satisfação e envolvimento a uma vivência, considerando o sujeito nas suas relações sociais, constatou-se que as pessoas não se esqueceram do que é ser criança, seja relatando suas brincadeiras da época de infância, construindo brinquedos, revivendo jogos ou cantando cantigas. Os seus relatos são testemunhos vivos dos sentidos e significados que ainda carregam nos seus mundos de adultos, do universo fantástico das brincadeiras infantis: cheios de encantos, fantasias, diversidades e total simbiose com o mundo circundante.

## REFERÊNCIAS

- BROUGERE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. Rev. Fac. Educ., São Paulo, v. 24, n. 2, 1998. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-25551998000200007&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007&lng=pt&nrm=iso)>.
- ELKONIN, Danill B. **Psicologia do jogo**. São Paulo : Martins, 1988
- LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2001.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho (org) **Lúdico, educação e educação física**. Ijuí, RS: Unijuí, 1999.
- MORAIS, Grinaura M. DANTAS, Eugenia. **Livro de Memórias**. João Pessoa: Idéia, 2006
- ONOFRE JUNIOR, Manoel. **O caçador de jandaíras**. 2ª ed. Natal: Sebo Vermelho, 2006
- VYGOTSKY, Lev S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: **A formação social da mente** . SP: Martins Fontes, 1998
- THOMPSON, John B. O conceito de cultura. In: **Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação**. Petrópolis: Vozes, 1995