

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS POPULARES NA MEMÓRIA DE NATAL/RN

Vivianne Limeira Azevedo Gomes¹*

A pesquisa tem como objetivo o resgate de brinquedos e brincadeiras populares na cidade do Natal, coletando informações e focando o lúdico das pessoas ao relembrares sua memória infantil. Assim, o trabalho busca ressignificar e manter viva a cultura popular local, que tem nos brinquedos infantis um marco da criatividade do nordestino. Esta pesquisa também contribui no desenvolvimento do MacroProjeto “Brinquedos e brincadeiras da cultura popular norte-rio-grandense, memória, diversidade cultural e identidade regional” desenvolvido pela base de pesquisa do curso de Lazer e Qualidade de Vida do CEFET-RN, que tem como meta constituir e organizar um acervo de brinquedos populares infantis na perspectiva de sua preservação e divulgação para as gerações atuais e futuras. Para buscar documentos que condicionasse teoricamente a pesquisa, foi feita uma revisão bibliográfica em livros, revistas e internet. Além da revisão, foi necessário realizar entrevistas semi-estruturadas e questionário aplicado a moradores da cidade, com o intuito de resgatar a memória das diversas brincadeiras do seu tempo de infância. O resgate possibilitou as pessoas vivenciarem momentos lúdicos ao lembrar as brincadeiras que faziam e os brinquedos que utilizavam e construíam na infância. É notório que a tradição dos brinquedos realizados pela própria criança ou por familiares e amigos para que ela se divirta, vem de sempre e observa-se em todos os lugares. Imitando, utilizando a imaginação criadora e cooperando na produção destes brinquedos, a criança incorporava a memória cultural da sua comunidade. Os brinquedos e as brincadeiras populares tiveram grande influência entre as pessoas que participaram da pesquisa, contribuindo ao processo de aprendizagem e convívio social, o divertimento e a solidariedade.

PALAVRAS-CHAVE: Brinquedo; cultura; infância; resgate.

¹ Aluna graduanda do 5º período do curso superior de Tecnologia em Lazer e Qualidade de Vida, do Centro Federal de Educação Tecnológica do Rio Grande do Norte e membro da Diretoria de Pesquisa.

*Rua João Alves Flor, 3626. Candelária. Cep: 59064-725. Natal-RN. E-mail: vivianne_limeira@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO: A ARTE DE BRINCAR

A arte de brincar aliada as manifestações lúdicas acompanham o homem desde que este foi concebido, tornando-se parte preponderante do universo humano, principalmente nos primeiros anos de vida. Peças de museus mostram que no Egito, na Grécia e na Roma Antigos já existiam muito dos brinquedos usados ainda hoje, como bolas, arcos, figuras de animais, miniaturas de barcos, bonecas e carros. O brinquedo da criança é de grande importância: além de ser um divertimento, pode também educar e desenvolver a imaginação.

Piões, bolas de gude, jogos de armar e recortar aperfeiçoam a coordenação da mão e dos dedos. Cordas de pular, bolas e patinetes aumentam o equilíbrio e a agilidade. Certos tipos de brinquedos ensinam coisas sobre as profissões dos adultos ou mostram como funcionam alguns objetos. Outros como bonecas e fantoches estimulam a imaginação das crianças, que inventam histórias ou representam pequenas peças com eles. Há também os brinquedos que envolvem competição, são jogos de xadrez, de damas etc e ensinam a criança a perder, e os brinquedos educativos.

Ciente disto, tal pesquisa foi motivada no intuito de resgatar elementos tão importantes para o desenvolvimento social das pessoas: os brinquedos e brincadeiras tradicionais da cultura popular. Sabendo também que as antigas brincadeiras e brinquedos infantis estão sendo esquecidas, substituídos pelos brinquedos industrializados, e pelos avanços tecnológicos, televisão e videogames por exemplo, torna-se primordial a busca de elementos tradicionais da cultura, estimulando o contato e a preservação com a cultura infantil.

Assim a pesquisa teve como campo empírico a cidade de Natal-RN e consistiu de entrevistas, observação e posterior descrição das atividades lúdicas da infância revividas pelas pessoas. Por meio da utilização da memória, resgatou-se suas lembranças de infância evocando imagens significativas vivenciadas no passado gerando um processo de ressignificação das vivências para as pessoas. O presente texto se segmentará então em breves tópicos onde serão expostas as considerações acerca do tema pesquisado, com auxílio dos teóricos que abordam assuntos que se relacionam.

1.1 O brincar como processo de cultura

No ato de brincar constata-se diversos momentos da vida cotidiana presenciados pela criança.

Acredita-se que, no século XV, muitos brinquedos tenham surgido a partir de imitações realizadas pelas crianças. Elas, na verdade, observavam situações presentes na vida dos adultos e transportavam-nas para suas realidades. Assim surgiram cavalos-de-pau, bonecas e muitos outros. As brincadeiras iam sendo transmitidas e alteradas de geração para geração. Elas eram um patrimônio cultural de uma comunidade, já que transmitiam indiretamente os valores, costumes e pensamentos de um grupo de pessoas. (Tv Cultura, Alô escola- Brincar é bom.htm)

A preservação das brincadeiras e dos brinquedos tradicionais tem uma importância fundamental para a cultura popular. Na medida em que os elementos do brincar, sob a dinâmica da particularidade cultural e regional expressam motivações, concepções de mundo, leitura da realidade e aspirações humanas compreendendo suas mudanças e suas permanências, implica transitar na universalidade e diversidade sob a ótica do tempo, que gera condições para a constante transformação da cultura popular onde a tradição é mantida, mas sempre atualizada.

Durante um determinado período de tempo não havia indústrias em nosso país, por isso as crianças faziam seus próprios brinquedos. Para serem apreciados, os brinquedos não precisam ser luxuosos ou caros. Muitas crianças têm grande amor por um velho e gasto animal de pano que possuem há tempo e às vezes, algum objeto imprestável pode se tornar um brinquedo interessante.

Segundo Brougère (2001, p.77), “a brincadeira é a entrada na cultura, numa cultura particular, tal como ela existe num dado momento, mas com todo seu peso histórico”. Gilles retoma que “a brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura” (p.97). Mas que um lazer, o divertimento infantil é também um ato de aprendizagem, indispensável a saúde física, emocional e intelectual de qualquer criança. É por meio da brincadeira que ela toma conhecimento de si, aprende a se relacionar com a sociedade e constitui sua personalidade de adulto. E como demonstra Kischimoto (1999), “enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar”.

Brincar é muito importante; é por meio dela que são construídos os valores, assimilados papéis e regras e que se dá, entre outras coisas o desenvolvimento das habilidades da criança sem cobrança ou medo, mas sim com prazer. No mundo fantasioso da criança, um simples pedaço de madeira vira uma bela espada, uma vara de pescar ou um simples cavalo. Através do brinquedo ela entra em contato com um discurso cultural sobre a sociedade. Para Brougère (2001, p. 61),

a brincadeira aparece como a atividade que permite à criança a apropriação dos códigos culturais e seu papel na socialização. [...] os brinquedos podem ser definidos de duas maneiras: seja em relação a brincadeira, seja em relação a uma representação social. No primeiro caso, o brinquedo é aquilo que é utilizado como suporte numa brincadeira; pode ser um objeto manufaturado, um objeto fabricado por aquele que brinca, uma sucata, efêmera, que só tenha valor para o tempo de brincadeira, um objeto adaptado [...]. No segundo caso, o brinquedo é um objeto industrial ou artesanal, reconhecido como tal pelo consumidor em potencial.

Ele (idem, p.66) salienta ainda que “a diversidade de dimensões sustentadas pelo brinquedo torna-o um objeto rico em potencialidades enquanto fator de socialização. Porém a especificidade está no fato de que ele estimula uma reação”. Dessa forma brinquedos e brincadeiras despertam o interesse de jovens, adultos, idosos e principalmente das crianças e, na medida que estes buscam um forte vínculo de identificação, buscam de um modo geral, em atividades do brincar, a distração, a satisfação, o divertimento e a socialização.

2 METODOLOGIA DE TRABALHO

2.2 O resgate e o lúdico

A produção sócio-histórica e cultural da ludicidade infantil do nordeste, especificamente no estado do Rio Grande do Norte, e em particular na sua capital Natal representa estudar o brincar e as brincadeiras típicas da fase infantil, retratando seus momentos de autonomia e liberdade de escolha. Além do que, “o papel ativo da criança como agente de seu desenvolvimento consiste na construção de um mundo a partir de sua lógica sensitiva, criativa, histórica, social, cultural, política”.

Com o crescimento das cidades e a correria do dia-a-dia, reduziu-se o espaço e o tempo para brincar, além dos avanços tecnológicos que afetaram as brincadeiras, deixando a interação das crianças em segundo plano, priorizando o consumo por brinquedos industrializados. Recordar as brincadeiras e os brinquedos tradicionais, muitas vezes faz lembrar de tempos difíceis em que havia poucos e raros brinquedos. No entanto reportar ao tempo em que era mais valorizado o processo de construção e reconstrução de brinquedos e das brincadeiras, onde o mais importante não era o produto final, aquele pronto e acabado, torna-se primordial e significativo. Por isso, de acordo com Fantim (2000, p. 70)

“Resgatar a história de jogos tradicionais infantis como expressão da história e da cultura, pode nos mostrar estilos de vida, maneiras de pensar, sentir, falar e interagir, configurando-se em presença viva de um passado no presente”.

Ao focalizar o lúdico através da ressignificação de brinquedos e brincadeiras como fenômenos e prática cultural, e a criança como agente cultural dinâmico “por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária” (Kishimoto, 1999), cria-se focos de resistência da identidade local frente à sociedade globalizada e a indústria massificada dos brinquedos.

Dessa forma, esse trabalho que tem como foco resgatar as brincadeiras e brinquedos infantis da cultura popular da cidade do Natal, no Rio Grande do Norte, enfocando o lúdico das pessoas ao relatarem suas vivências de infância teve como instrumentos de coleta de dados entrevista semi-estruturada acerca do tema desenvolvido com posterior síntese das informações coletadas junto às pessoas da cidade. Para buscar documentos que condicionasse teoricamente, foi feita uma revisão bibliográfica em livros, revistas e internet, visita à bibliotecas, arquivos públicos, para obtenção de documentos e informações relevantes para o resgate das brincadeiras e brinquedos infantis; e registro em áudio e fotografia dos depoimentos e brincadeiras.

Além da revisão foi necessário realizar entrevistas e questionários, realizando em especial idosos e alguns aposentados da Instituição Juvino Barreto, localizada na própria Natal que relataram suas brincadeiras e brinquedos de infância, contribuindo assim para o desenvolvimento da pesquisa.

Tendo como objetivo analisar o processo de resgate histórico da cultura e dos elementos do brincar, contextualizando toda a trajetória que envolvia esses dados e focando o lúdico como manifestação natural de satisfação e envolvimento a uma vivência foi adotado um estudo campo exploratório e observatório sobre o tema em questão. Assim, foi possível apreender os fatos pesquisados considerando o sujeito constituído nas suas relações sociais.

Sabendo que outro objetivo da pesquisa é constituir e organizar um acervo de brinquedos populares infantis na perspectiva de sua preservação e divulgação para as gerações atuais e futuras, desenvolvido em constância com o MacroProjeto “Brinquedos e brincadeiras da cultura popular norte-rio-grandense, memória, diversidade cultural e

identidade regional”, será feita uma exposição e uma feira de brinquedos na cidade e que corresponderá a uma apresentação dos resultados finais da pesquisa. Os brinquedos identificados e catalogados serão selecionados para exposição pelos critérios de material de fabricação, origem étnica, originalidade e significado cultural.

3 RESULTADOS

3.1 Revisitando a Infância e a Vivência do Lúdico

De acordo com as pessoas entrevistadas, falar da infância, das brincadeiras e brinquedos é algo que só traz ótimas recordações: “*Foi um tempo mágico, feliz e por isso inesquecível...*”.

Alguns dos idosos entrevistados da Instituição Juvino Barreto localizado em Natal, precisamente os que estavam disponíveis e aptos a conversarem, já que lembravam das brincadeiras que faziam na infância deram os seus depoimentos. Atrelado ao trabalho infantil, os idosos iam muito cedo “ajudar” na roça, dessa forma, tinham poucas horas para o brincar propriamente dito. As pessoas que moravam em sítios tiveram uma infância bem ao ambiente natural que viviam: brincavam no terreiro e na rua ainda não asfaltada, usavam muito a imaginação na realização das brincadeiras e dos brinquedos. Os meninos ‘mais velhos’, como uma forma de tradição ensinavam as brincadeiras. Constatado que no inverno eram poucas as atividades do brincar realizadas. E em datas comemorativas como a época junina, cantigas, quadrilhas e pastoris eram as brincadeiras praticadas, salientado que haviam brincadeiras de meninos e meninas e, deles entre si.

Assim através de alguns relatos de pessoas residentes em Natal tem-se as seguintes formas de brincar e eventuais materiais dos brinquedos vivenciados por eles na infância: Boca de forno; Bolinha de sabão (canudo era feito do talo de mamoeiro); Cabra cega/ Cobra-cega; Cai no Poço/ to no poço; Cama de gato; Cartas de baralho; brincar de Casinha (com panelinhas, móveis de madeira, objetos feito de caixa de fósforos); Chá de bonecas; Cinco-Marias ou jogo das pedrinhas/ Dedolá; Cantigas de roda, cirandas; Coelho na toca; Coruja, Arraia (grude, papel, palha de milho, tira de pano); Elástico; Esconde-esconde; Figa; Folha verde; Futebol de botão; Mãe-da-rua; Passa-anel, Passa-passa; Pega-pegas; Polícia e ladrão; Pular corda; Queimada; Tica, tica-cola. Brinquedos: Barco de papel – fazia-se a corrida de barco de papel, pegava-se uma bacia com água amarra um barbante nos barquinhos, enchia-o com milho ou feijão e saía puxando...Baladeira; Bambolê; Biloca/ bolinha de gude (Ver foto 1); Boneca de Pano, de Cipó fofinho e de esponja, sabugo de milho, papel; Bola de meia; Carrinhos de lata de leite, de óleo, de madeira, rolamento, de rolimã, rodas de borracha; Cavalo de Pau (mameleiro); cavalinho de madeira; Dominó; Iô-iô; Patinete de madeira; Peteca com bola de milho; Pião; Pipa; Soldadinho com castanha de caju; Roladeira; Tampinha de garrafa.



Foto 1: Brincadeira de bolinha de gude (fonte: Ms Marcus Vinicius)

A manifestação do fenômeno lúdico pôde ser observada por meio do prazer e da satisfação demonstrados durante as vivências dos relatos. Tido como “essência genuína do lazer, a vivência lúdica é, culturalmente, concebida como brinquedo, jogo, brincadeira ou festa” (Pinto, 1998), e revela também, o prazer da alegria em sentir e manifestar interações significativas ao ser humano, em um determinado tempo ou lugar. E segundo Bruhns (1993, p.20)

Procurar a essência da atividade lúdica é tentar redimensionar o fenômeno muito além do simples fato de diversão e entretenimento. É tentar descobrir sua dimensão humana sem nunca perder de vista a integração do homem dentro do seu meio. É ir buscar nas suas raízes históricas e

culturais a explicação para as aparências. Enfim, é ir buscar seu significado dentro da produção coletiva dos homens vivendo em sociedade.

Por ser uma pesquisa de cunho participativo e observações diretas, constatou-se que as pessoas entrevistadas ao lembrarem momentos divertidos proporcionados pelo ato de brincar alegravam-se e se empolgavam naturalmente, em uma ação espontânea ao rememorar suas brincadeiras e brinquedos. De acordo com Romera (1999, p.80) “o elemento lúdico, além de ocasionar um encontro mais espontâneo entre as pessoas, é também capaz de resgatar componentes da cultura infantil, a bagagem cultural que cada criança criou”.

Dessa forma, reencontrar o lúdico vivido pelas pessoas em seus relatos torna-se imperativo e contribui na preservação dos valores humanos no homem, resgatando a criatividade e experimentando o novo.

4. CONCLUSÕES

A pesquisa ao levantar e documentar brinquedos e brincadeiras tradicionais utilizados na infância de pessoas residentes em Natal, colaborando desta maneira para a preservação de uma parte da cultura norte-riograndense tornou-se significativa. Ao evidenciar o lúdico que envolveu as pessoas ao recordarem suas “travessuras” de infância, acredita-se que este é inerente ao homem, fundamental para seu desenvolvimento, além de que a brincadeira exerce grande influência no processo de construção do conhecimento, no momento em que se conciliam prazer, alegria, espontaneidade e satisfação.

Esse resgate possibilitou as pessoas vivenciarem momentos lúdicos ao lembrar as brincadeiras que faziam e os brinquedos que utilizavam na infância. Como diz o ditado “recordar é viver”, isso foi mais do que comprovado na pesquisa realizada. Ao responderem os questionários as pessoas se animavam ao lembrar das brincadeiras feitas, o quanto eram divertidas e importantes; além de que *deu-lhes a oportunidade de viajar no tempo relembando estes e outros momentos de pura felicidade da infância*. Um fator relevante foi a aceitação da pesquisa pelos entrevistados, como já dito, provocou bastante entusiasmo e alegria aqueles que comentavam e relatavam suas “aventuras” na infância. Outro fato interessante é que alguns comparavam as brincadeiras do seu tempo de criança com as brincadeiras de hoje, dos filhos “*brincava de fazer comidinha e minha filha não brinca*”.

As brincadeiras populares eram mais realizadas antigamente, eram mais comuns. Uma vez que foram priorizados brinquedos eletrônicos e brincadeiras individuais no convívio social desta população mais jovem, as brincadeiras não eram tão significativas. Modernamente, o progresso da ciência e da técnica permitiu a fabricação de uma grande variedade de brinquedos movidos a eletricidade, como bonecas, robôs, trenzinhos, automóveis, naves espaciais.

Com relação à importância do resgate de brinquedos e brincadeiras populares para a sociedade atual, credenciando a diversão dos brinquedos populares, a questão social das crianças por estarem se isolando cada vez mais com o avanço tecnológico, deixando de aprender coisas básicas do conhecimento que são transmitidas por atividades do brincar são fatores notificados e que provocam a busca desse tema. Muito comuns brincadeiras de roda e brinquedos de pano, lata e madeira. Assim, o resgate de brinquedos e brincadeiras populares para sociedade atual é importante pois ajuda a garantir a sobrevivência da identidade cultural do povo desde cedo, devido ao seu caráter original, tradicional e imperecível cronologicamente (não envelhece), em caso de conservada e não esquecida.

Bom salientar que a tradição dos brinquedos realizados pela própria criança ou por familiares e amigos para que ela se divirta, vem de sempre e observa-se em todos os lugares. Imitando, utilizando a imaginação criadora e cooperando na produção destes brinquedos, a criança incorporava a memória cultural da sua comunidade. Os brinquedos e as brincadeiras populares tiveram grande influência entre as pessoas que participaram da pesquisa, contribuindo ao processo de aprendizagem e convívio social, a socialização, o divertimento, a solidariedade.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo, Cortez, 2001

FANTIN, Mônica. **No mundo da brincadeira: jogo, brincadeira e cultura na Educação infantil**. Florianópolis, Cidade Futura, 2000.

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

MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo-sucata e a criança: A importância do brincar, atividades e materiais**. 4ª Edição. São Paulo: Edições Loyola, 2001

MARCELLINO, Nelson Carvalho (org) **Lúdico, educação e educação física**. Ijuí, RS: Unijuí, 1999.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **A preservação dos jogos e brinquedos**. In: Estudos do lazer: uma introdução. 3ª Edição. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

PINTO, Leila Mirtes S.M. **Repensando o lazer na concepção lúdica**. Revista do Centro de Estudos de Lazer e Recreação/EFE/UFGM. V1, 1998.

ROMERA, Liana Abraão. **Lúdico, Educação e Humanização: uma experiência de trabalho**.