XVII CONBRACE
IV CONICE 2011
11 A 16 SET | PORTO ALEGRE
CIÊNCIA & COMPROMISSO SOCIAL
IMPLICAÇÕES NA/DA EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE

REMEMORANDO A CULTURA LÚDICA DE IDOSOS DE RIO BRANCO/AC[1]

Maria do Socorro Craveiro de Albuquerque[2]
Aleta Tereza Dreves[3]
Alessandra Viana de Lima[4]

RESUMO

Este trabalho refere-se à pesquisa realizada com objetivo de resgatar, registrar, divulgar e revitalizar a cultura lúdica de idosos do Grupo de Terceira Idade Redescobrindo a Vida de Rio Branco/AC. Utilizamos o método biográfico, segundo os critérios da História Oral (MEIHY, 1996). Entrevistamos 56 sujeitos, na faixa etária de 50 a 89 anos, no período de novembro de 2007 a março de 2008, sendo 20 homens e 36 mulheres, que citaram 105 brincadeiras diferentes, classificadas em 21 categorias: jogos clássicos; fórmulas de escolha; brinquedos cantados; faz-de-conta; folclore; jogos de exercício; agilidade; destreza e força; brinquedos construídos; jogos de habilidade, salão, pontaria, construção, dramáticos, simbólicos, sorte, tabuleiro, vertigem, atirar e adivinhas. Consideramos, assim, os sujeitos do estudo como depositários e fomentadores da aprendizagem de nossa cultura lúdica, construída a partir de referências de inserção dos diversos grupos sociais, considerando-a como parte integrante do nosso patrimônio imaterial, que transmitido de geração em geração, expressa diferentes valores e concepções.

***Palavras chave**: Cultura lúdica; Tempo; Memória.*

ABSTRACT

This work refers to the research with objective to recover, register, divulge and revitalize the recreative culture of elderly from the Group of Seniors Rediscovering Life from Rio Branco/AC. We use the biographic method, according to the criteria of the Oral History (MEIHY, 1996). We interview 56 subjects, in age range between 50 and 89 years, in the period of time from November 2007 to March 2008, being 20 men and 36 women, who quoted 105 different games, classified in 21 categories: classical

---

[1] Apoio Financeiro: Ministério da Educação (MEC)/Programa de Educação Tutorial (PET).
[2] Docente do Curso de Educação Física no Centro de Ciências da Saúde e do Desporto da Universidade Federal do Acre. Doutora em Educação. Email: mariasocorrocraveiro@gmail.com
[3] Docente do Curso de Jornalismo no Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal do Acre. Especialista em Informática na Educação. Email: aleta.ac@gmail.com
[4] Professora de Educação Física na Escola Estadual Humberto Soares da Costa. Email: alessan.jp@gmail.com

games, formula of choice, sung toys, make-believe, folklore, exercise games, agility, dexterity and strength, built toys, games of: skill, saloon, target, construction, theatrical, symbolic, luck, board, vertigo, throw and guessing. Thus, we consider the subjects of study as depositaries and fomenters of the learning of our recreative culture, built from the references of insertion from various social groups, considering it as an integral part of our intangible heritage, which transmitted from generation to generation, expresses different values and conceptions.

***Keywords**: Recreative culture; Time; Memory.*

RESUMEN

Este artículo se refiere a la investigación realizada con el fin de recuperar, registrar, promover y revitalizar la cultura lúdica de los ancianos del Grupo de la Tercera Edad Redescubriendo la Vida de Rio Branco/Acre. Usamos el método biográfico, de acordó con los criterios de la Historia Oral (MEIHY, 1996). Encuestamos a 51 sujetos con edades entre 50-89 años, de noviembre de 2007 a marzo de 2008, 20 hombres y 39 mujeres, que citaran 105 juegos de diferentes, clasificados en 21 categorías: clásicos, opciones de formulas, juegos de canto, fantasía, folclor, juegos de ejercicios, agilidad, destreza y fuerza, juguetes de construcción, juegos de habilidad, salón, tiro al blanco, construcción, dramáticos, simbólicos, juegos de mesa, vértigo, tiro y acertijos. Llegamos a la conclusión de los sujetos del estudio como guardianes y promotores del aprendizaje lúdico de nuestra cultura, construida a partir de la inserción de referencias de los diversos grupos sociales, considerándolos como parte de nuestro patrimonio inmaterial, que se trasmite de generación en generación, expresa diferentes valores y conceptos.

***Palabras clave:** Cultura lúdica; Tiempo; Memoria.*

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho refere-se ao projeto *Cultura Lúdica de Rio Branco/AC*, levado a efeito pelo Grupo *PET-Educação Física*[5] (EF) da Universidade Federal do Acre, cujos objetivos são: a realização de ações de ensino, pesquisa e extensão visando a consolidação dos cursos de graduação em EF – licenciatura e bacharelado; e por meio de parcerias interinstitucionais buscar o fortalecimento das identidades socioculturais e democratização do acesso aos bens culturais dos cidadãos rio-branquenses.

Observamos em Rio Branco, como em outras cidades em desenvolvimento acelerado, um processo marcado por intensas transformações e pela rapidez da informação e da comunicação. A mídia e a tecnologia dos brinquedos modernos, somadas à violência urbana desfavorecem as brincadeiras de rua. O tradicional convive com o moderno, pois, vivemos numa sociedade fragmentada, na qual coexiste o passado, o presente e o futuro. Este cenário acabou por modificar, sem dúvida, a brincadeira infantil, que

[5] O projeto foi aprovado em edital nacional (Edital N. 04/2007) do Ministério da Educação em 2007.

guarda significações específicas de mundo, incorporando os saberes e fazeres das culturas locais. Dessa forma, o convívio entre gerações tem se tornado raro fazendo com que se percam formas de transmissão e perpetuação de diversas tradições: a oralidade, a vivência de práticas lúdicas do cotidiano social e o domínio das técnicas de produção de brinquedos caseiros.

Diante dessa realidade, consideramos a urgência e necessidade de se fazer um mapeamento da cultura lúdica dos cidadãos rio-branquenses, trabalho este pioneiro em nosso Estado, pois, investiga o fenômeno lúdico em suas raízes históricas e culturais. E 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.

Nessa configuração temos como referencia que a *cultura lúdica* é a dimensão da cultura caracterizada pelo processo pautado na aprendizagem centrada nos jogos, brinquedos e brincadeiras, construída a partir das referências de inserção social de pessoa e/ou grupos e que pressupõe um aprendizado social.

> 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 especifica (...). Na verdade, esta é diferenciada: diferença de sexos, de gerações, até mesmo de idade, de meio social, de nações e de regiões (...) na verdade é também estratificada, compartimentada, e não acontece do mesmo modo em todos os lugares onde a brincadeira é possível (...). Enfim, poder-se-ia pensar que essa cultura lúdica irá constituir uma bagagem cultural para a criança e se incorporar de modo dinâmico à cultura, à capacidade de criação do futuro adulto (BROUGÈRE, 1997, p. 52).

Buscamos identificar as histórias de vida de idosos - o contexto de sua prática, traços comuns e/ou singulares – indagando: *Como podemos contribuir para resgatar, divulgar e registrar a cultura lúdica dos cidadãos de Rio Branco, a partir das histórias de vida de idosos*?

Tempo e espaço têm na memória seu esteio, de modo que: "Cada geração tem, de sua cidade, a memória de acontecimentos que permanecem como pontos de demarcação em sua história" (BOSI, 2009, p. 418). E nesse sentido, as narrativas são instrumentos importantes na preservação e transmissão das heranças identitárias e suas tradições, funcionam como suporte das identidades coletivas e do reconhecimento do homem como ser no mundo.

2 DESENVOLVIMENTO

O fenômeno do envelhecimento, de proporção mundial, é resultante da melhora na expectativa de vida – fruto do progresso contínuo na luta contra a mortalidade nos últimos séculos. Os avanços na medicina, os cuidados preventivos com a saúde, a alimentação, as atividades recreativas e culturais contribuíram significativamente para o aumento do número de pessoas que chegam à velhice.

Entretanto, vivemos em uma sociedade que valoriza a produtividade e considera os idosos, como "população excedente", ou seja, fora do mercado de trabalho. Na lógica capitalista, é comum a conotação negativa que é dada à velhice, negligenciando-se outros aspectos importantes, como a valorização da sabedoria e experiência do idoso, a maturidade de pessoas, não obstante a sua fragilidade

física, que acumulam inestimáveis experiências de vida que poderiam ser uma fonte riquíssima de conhecimento para os mais jovens.

O mundo está envelhecendo e a sociedade precisa estar preparada para respeitar os direitos dos idosos. Muitos países – entre eles o Brasil – comprometem-se a respeitar os direitos humanos. A *Constituição Federal* (BRASIL, 1988) reconhece a dignidade humana como um dos fundamentos do Estado.

Com isso os idosos buscam unir-se em diversas instâncias, a fim de conquistar o espaço que lhes têm sido negado, vencendo aspectos psicossociais negativos, comuns na velhice: solidão, isolamento social, alienação, e assim buscam o estabelecimento de grupos de relacionamento em locais variados: clubes, escolas, redes de relacionamento diversas.

Nesse contexto em 1993, foi fundado em Rio Branco, o *Grupo de 3ª. Idade Redescobrindo a Vida*, no Bairro Aeroporto Velho. O grupo teve como objetivos iniciais a ocupação do Centro Cultural Lydia Hammes, localizado neste bairro, para a realização de com ações culturais. Principiaram com um sarau musical, a venda de alimentos, oficinas, cursos, passeios. E por fim, a atividade sua principal, um forró que acontece aos sábados, cuja renda é revestida em benefício das ações do grupo. A iniciativa congrega público semanal em torno de 300 pessoas e a simpatia local, conseguido ser elemento agregador dos idosos tanto do bairro, quanto do restante da cidade.

Por sua eficiência o grupo *Redescobrindo a Vida* tem recebido a atenção de instituições de ensino superior, bem como de escolas públicas e particulares, com convites para apresentações e palestras. Recentemente a Secretaria de Esporte, Lazer e Turismo, incluiu o seu forró mensal no roteiro turístico de Rio Branco. O grupo busca apoio para suas iniciativas concorrendo em editais públicos de incentivo à cultura, cuja última iniciativa visava resgatar as cantigas de roda locais. O resultado foi um festival apresentando o material recolhido em Sena Madureira, Xapuri, Brasiléia e Rio Branco.

Considerando este quadro é que buscamos neste grupo as informações sobre nossa cultura lúdica, buscando atender ao apelo de Bosi:

> **Um mundo social que possui uma riqueza e uma diversidade que não conhecemos pode chagar-nos pela memória dos velhos**. **Mas, onde estão as brincadeiras, os jogos, os cantos e danças de outrora?** Nas lembranças de velhos aparecem e nos surpreendem pela sua riqueza. O velho, de um lado, busca a confirmação do que se passou com seus coetâneos, em testemunhos escritos ou orais, investiga, pesquisa, confronta esse tesouro de que é guardião. De outro lado, recupera o tempo que correu e aquelas coisas que, quando as perdemos, nos fazem sentir diminuir e morrer (BOSI, 2009, p. 82-83) [grifos nossos].

Para fins deste estudo, apoiamo-nos em trabalho basilar relativamente à memória escrito por Ecléa Bosi (2009). Com seus estudos, hoje compreendemos melhor a importância e a complexidade do trato da lembrança,

> o que rege, em última instância, a atividade mnêmica é a função social exercida aqui e agora pelo sujeito que lembra. Há um momento que o homem maduro deixa de ser um membro ativo da sociedade, deixa de ser um propulsor da vida presente do seu grupo: neste momento da velhice social resta-lhe, no entanto, uma função própria: a de lembrar.

> A de ser a memória da família, do grupo, da instituição, da sociedade (BOSI, 2009, p. 23).

Nesse sentido, o tempo é um elemento fundamental para o nosso estudo, embora, como afirme Elias (1998, p. 7): "O tempo não se deixa ver, tocar, ouvir, saborear, nem respirar como um odor". Mas, apesar de aparentemente abstrato,

> o tempo é uma vivência concreta e se apresenta como uma categoria central da dinâmica da Historia. (...) o tempo social da História é aquele que considera as ações humanas como inscritas em uma simultaneidade interna à sociedade. (...) na dinâmica da temporalidade o que é específico é também múltiplo (DELGADO, 2003, p. 12-13).

Nosso objetivo ao falar da memória é ressaltar a sua importância como algo que vai além da lembrança individual e o que esta nos conta sobre o social. E que a memória tem um papel mais amplo que o de apenas levar as pessoas a lembrarem e refletirem sobre o seu passado. A lembrança dos tempos da infância é um reviver desse período, um trabalho de pensar, refletir sobre o seu significado hoje e no passado. A ação e a reflexão sobre o presente implicam que se conheça o presente e relacioná-lo com o passado e, a partir dele, fazer projeções para o futuro.

Utilizamos o método biográfico, segundo os critérios da História Oral (MEIHY, 2002), com base na história de vida dos idosos que freqüentam o Centro Cultural Lydia Hammes, e que são associados ao *Grupo de Terceira Idade Redescobrindo a Vida*. Utilizamos a "carta de cessão de direitos da entrevista e uso de imagem/som", e apresentamos aos sujeitos o "termo de consentimento livre e esclarecido", de modo a podermos fazer uso das informações nomeando seus autores e disponibilizando em espaços científico-culturais sob forma de artigo e vídeos diversos.

O grupo conta atualmente em seu quadro de associados com cento e trinta e um idosos. Dentre esses, entrevistamos cinqüenta e seis sujeitos, sendo vinte homens e trinta e seis mulheres, com faixa etária variando entre cinqüenta a oitenta e nove anos, no período de novembro de 2007 a março de 2008. Do total de entrevistados, 58,9% são acrianos, outros 21,4% são nordestinos e os demais 12,5% são naturais do Amazonas, sendo 1,78% provenientes do Sudeste.

A vinda para o Acre dos nordestinos que participaram da pesquisa, ou de seus pais, ocorreu a partir da Segunda Guerra. Especialmente a partir de 1942, quando os seringais voltaram a produzir, o comércio voltou a prosperar e as cidades acreanas sofreram modificações em diversos âmbitos. Nos relatos dos sujeitos da pesquisa encontramos a memória desse período:

> Naquela época, em 45, papai inventou de vir pra o Acre e até hoje estamos aqui. A vida era cortar seringa, colher, defumar e trabalhar na agricultura. Não e fácil não viu? Eu vim brincar depois de grande, mais essas festinhas de dançar. [Valdemar Silva, 73 anos, natural de Icó/CE. Entrevistadora Alessandra Viana, em 15.03.2007].

Com o fim da Segunda Guerra e com a implantação colônias agrícolas que serviram como novos pontos de atração e fixação urbana em Rio Branco surgiram diversos bairros: Cerâmica, Aviário, Estação Experimental e *Aeroporto Velho*, revelando boa parte dos fluxos e processos sociais a que a cidade esteve submetida. O bairro Aeroporto Velho, onde se localiza o Centro Cultural Lydia Hammes e

onde funciona o grupo "Redescobrindo a vida", é um lugar formado por famílias que têm em comum suas trajetórias, pois é fruto dos processos econômicos e ocupacionais estabelecidos para a região amazônica formadas na grande maioria de migrantes nordestinos, que sem grandes recursos deixaram sua terra natal e saíram em busca de melhores condições de vida. A memória desses indivíduos está ligada à sua vivência em vários grupos sociais.

> Foi assim... Uma infância que posso dizer - eu aprendi muito. O meu aprendizado não foi na minha casa, aconteceu na convivência com as pessoas que na época eram quase todos nordestinos. A família dos Messias, por exemplo: era de maranhenses - eles tinham uma cultura muito grande. É tanto que eu conheço, por exemplo, a cantiga de maneiro pau, eu conheço deles. E tinha um deles que era o seu *Mundico* que gostava da meninada. Boa parte do que eu sei das cantigas de roda eu aprendi com a minha irmã, e com esse povo. Foi o que aumentou o meu conhecimento das brincadeiras folclóricas [Socorro Nascimento Paiva, 71 anos, natural de Fortaleza/CE. Entrevista concedida a Socorro Craveiro em 05/04/2008].

Portanto, as lembranças de cada um contam também uma parte da história desses grupos, das relações neles e de como, dentro desses grupos, os indivíduos se formaram.

> Agora eu já estou ensinando para o meu povo né, para os idosos [do grupo], e a gente já está buscando as quadrinhas. Nós temos um grupo de dança onde dançamos a ciranda lá do Nordeste. Nós cantamos e dançamos como aquela Lia, a Lia de Itamaracá, quando ela veio aqui em Rio Branco. Nós já vamos começar a ensaiar isso daí também, porque vai fazer parte da nossa roda de ciranda [Socorro Nascimento Paiva. Entrevista concedida a Socorro Craveiro em 05.04.2008].

A lembrança do passado tem ligação estreita com a cultura dessa coletividade. A partir do momento que o indivíduo se distancia do passado, e perde o vínculo com suas experiências aprendidas, ele se desenraiza. O desenraizamento é segundo Bosi (1987), não só resultado das migrações, da perda das ligações com o lugar de nascimento, mas também da alienação imposta pelo desenvolvimento capitalista, que transforma a tradição cultural em mercadoria, o elo presente/passado/futuro está rompido.

> A gente fazia uma quadrilha, não uma quadrilha como a gente vê hoje. Fazia casamento, aquela coisa. Tinha os pais da noiva, do noivo. A gente fazia, não com a organização e nem com objetivo que tem hoje, né? Hoje, desculpem, eu acho ate que a quadrilha perdeu o brilho, porque quando as coisas passam a ser disputadas elas começam a perder a característica, a originalidade. E nós fazíamos isso com muita naturalidade não tinha esse objetivo de estar disputando espaço, nem nada [Socorro Nascimento Paiva. Entrevista concedida a Socorro Craveiro em 05.04.2008].

A importância da preservação da memória e do resgate das experiências passadas está exatamente no fato de não perdermos esses referenciais e, a partir dessas experiências do passado, reconhecer o presente e buscar alternativas válidas para o futuro. E como recuperar esse significado? Assim,

> a recuperação da memória é essencial não como processo nostálgico, e sim como aprofundamento da consciência histórica. O passado se encontra no presente a partir das experiências vividas, o presente se encontra no passado enquanto possibilidade, e o futuro é o que pode ser a partir do que vivemos. Essa concepção traz em si a possibilidade de modificarmos o presente histórico agindo sobre ele (BEZERRA DE MENEZES, 1987, p. 185).

Toda memória é, como nos ensina Jacques Le Goff (1984), essencialmente individual e constitutivamente social. Por sua vez, Lowenthal (1988, p. 73) enumera três tipos de memória: a m*emória instrumental*, o *devaneio* e a *rememoração total*.

A *memória instrumental* encontra-se presente no ato de decorar:

> A dona Sinhá era contadora de histórias. Eu me lembro assim, ela sentada numa rede e fumando um cachimbo. Contava a história e a gente sentada ali, encostado dela... Às vezes dias e mais dias uma história só, mas todo dia a gente queria ouvir para aprender [Socorro Nascimento de Paiva. Entrevista concedida a Socorro Craveiro em 27.11.2007].

O *devaneio*, sempre passível de ser despertado quando algo toca a fibra sensível de nossas lembranças infantis:

> Eu brincava mesmo era de boneca. Ela era de pano mesmo! A mamãe fazia pra gente brincar. Ela enchia daquelas esponjinhas! Eu brincava com ela, chamava bruxinha, minha bonequinha... [emociona-se e chora]. Aí uma vez ela fez uma bonequinha pra mim de garrafa, com uma cabecinha assim... [mostra com as mãos], ela vestiu a garrafa e disse que era a minha boneca. Eu dei o nome dela de... Teresinha [risos]. Tinha o maior ciúme da minha bonequinha (...). Depois minha madrinha me deu uma grande que era feita de 'cirilóide' [celulóide]! Eram aquelas boneconas de antigamente, que não tem mais hoje, daquelas duronas, a gente dava corda e elas saíam andando [faz movimentos com os braços, imitando caminhada] e falando –'mamãe e papai'. Quando a gente fala "cirilóide" o pessoal não sabe nem o que é, pensa que é palavrão [risos] [Maria Antonia da Silva, 61 anos, natural de Rio Branco/AC]. Entrevista concedida a Alessandra Viana em 29.11.2007].

E a *rememoração total*, que parece nos arrancar involuntariamente do presente para transportar-nos ao passado:

> Eu gostava muito de brincar de roda, a que eu mais gostava era assim: 'A cobra não tem pé/ a cobra não tem mão/como que a cobra sobe no pezinho de limão/estica, encolhe, meu corpo é todo mole'. Quando eu era criança, eu tinha um sonho, de dar aula. Então eu imitava a professora, queria ser professora de qualquer jeito. [Elmira Fernandes, 65 anos, natural de Crato/CE. Entrevista concedida a Alessandra Viana em 30/01/2008].

Para Bosi (2009, p. 81) a memória tem uma função social: "Uma lembrança é diamante bruto que precisa ser lapidado pelo espírito. Sem o trabalho da reflexão e da localização, seria uma imagem fugidia. O sentimento também precisa acompanhá-la para que ela não seja uma repetição do estado antigo, mas uma reaparição".

> Brinquei muito com pião, aquele que a gente joga com a corda. Inventava que ia pra festa, vestia a roupa, saía... Chegava lá, ficava tocando cavaquim de pau, pegava uma torazinha de fibra e amarrava no pedaço de tábua, era o violão! Aquele monte de menino tocando, tudo era de brincadeira. [Manoel Carneiro de Souza, 73 anos, natural de Teresina (PI). Entrevista concedida a Alessandra Viana em 01.12.2007].

As lembranças dos idosos aparecem e nos surpreendem pela sua riqueza. Disso resultou que os entrevistados citaram cento e cinco (105) brincadeiras diferentes, que classificamos a partir de Friedmann (2004), Melo (1979) e Atzingen (2003) em vinte (21) categorias, dentre as quais selecionamos algumas para ilustrar este trabalho e que estão presentes em diversas culturas. Outras que fazem parte do contexto amazônico, da experiência desses indivíduos com o corte do látex nos seringais, onde foram criados, por seus pais, na sua maioria, imigrantes nordestinos.

1. Clássicos. São considerados como parte das culturas, está sempre em transformação, guardam a produção espiritual de um povo em certo período histórico, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. Apresentam as características de *anonimato*; *tradicionalidade*; *transmissão oral*; *conservação, mudança e universalidade* (KISCHIMOTO, 1993, p. 15). **Citadas**: *pipa; pião; amarelinha; bola de seringa.*

2. Fórmulas de escolha. São pequenos versos dialogados ou sortes – às vezes cantados – por intermédio do qual as crianças definem os papéis que serão representados no jogo, a posição que cada um irá ocupar na brincadeira, os que irão liderar e a seqüencia na qual cada integrante irá jogar. **Citadas**: *panelinha de ioiô*; *você tem uma bonequinha; fui no mato.*

3. Cantigas de roda. São brincadeiras onde as crianças formam uma roda de mãos dadas e cantam melodias diversas , podendo executar ou não coreografias acerca da letra da música. Melo (1979, p. 169) as classifica em: amorosas; satíricas; imitativas; religiosas; dramáticas. **Citadas:** *atirei o pau no gato; ciranda, cirandinha; fui na Espanha; Itororó; onde está a margarida; tanta laranja madura; caranguejo peixe é; d. Sancha; esta menina que está na roda; você gosta de mim; boa noite vossa senhoria; machadinha; a carrocinha pegou.* E também o *esquindo-lê-lê.*

4. Brinquedo cantado. Fundem musicalidade com dança e dramatização, mímica e jogos, mas, são não são realizadas em roda. Integram o conjunto de cantigas próprias da criança e transmitidas pela tradição oral, auxiliam no desenvolvimento da coordenação sensório-motora e o senso rítmico; favorecem a socialização; estimulam o gosto pela música e pelo movimento; perpetuam tradições folclóricas, favorecem o contato sadio entre indivíduos de ambos os sexos; incentivam a auto-expressão e a criatividade. **Citados**: *escravo de Jó; Terezinha de Jesus; se essa rua fosse minha; mavé, mavé; lagarta pintada; vamos passear na floresta; a linda rosa juvenil; o cravo brigou com a rosa; carneirinho, carneirão; pai Francisco; vamos passear na floresta; capelinha de melão e bom barqueiro.*

5. Faz de conta. Estes jogos constituem-se numa atividade na qual as crianças, sozinhas ou em grupo, procuram por meio da representação de diferentes papéis e entender o mundo à sua volta. Há sempre uma situação imaginária que implica uma interação da criança com o seu meio e seus pares. Nesta

brincadeira os conteúdos dos papéis sociais – pai, mãe, irmã, etc. – podem ser construídos numa projeção para o futuro, isto é, imaginar viver esses papéis na realidade objetiva do futuro. Cada grupo determina as regras do seu desenvolvimento. **Citados:** *escola; seringueiro; piloto de batelão e casinha.*

6. Jogos populares. Para Kischimoto (1993, p. 16) os jogos populares são um tipo de jogo "(...) livre, no qual a criança brinca pelo prazer de realizá-lo. Tem um fim em si mesmo e preenche a dinâmica da vida social, permitindo alterações e criações novas, a cada geração e de acordo com as condições sócio-históricas do grupo social". **Citados:** *esconder; cipó queimado; cadê o grilo? Limãozinho; melancia; peteca; pular corda; cabra - cega; manja; o mestre mandou; corrida do ovo; boca de forno; barra-manteiga; trinta e um alerta; pedrinha, cinco Marias e galinha gorda.*

7. Folclore. As brincadeiras folclóricas são aquelas que passam de geração para geração, costumam sofrer modificações de acordo com a região e a época, porém, a essência das brincadeiras continua. Grande parte envolve disputas individuais ou em grupos. Possibilitam também a integração e o desenvolvimento social e motor das crianças. **Citadas:** *quadrilha; Saci-Pererê; boi-bumbá; ciranda.*

8. Jogos de exercício. Estes jogos consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Embora estes jogos comecem na fase maternal e durem predominantemente até dois anos, eles se mantém durante toda a infância e até na fase adulta. **Citados:** *escorregar no barranco; corrida no saco; spacato; pular no rio; subir em árvore; apostar corrida; andar de canoa; pular corda.*

9. Agilidade, destreza e força. São jogos que estimulam o desenvolvimento das qualidades físicas. **Citadas:** *trapézio; ordem; montar no garrote; pau de sebo; plantar bananeira; pula-pula; andar a cavalo; remar; brincadeira da vassoura; touro; caçar passarinho; correr na praia; balançar no cipó.*

10. Brinquedos construídos. Para Atzingen (2003) muitos brinquedos que temos hoje nasceram nas grandes civilizações antigas e boa parte deles permaneceu praticamente inalterada ao longo dos tempos. Herdamos, por exemplo, do Egito o jogo-da-velha, as bolinhas de gude, as Cinco-Marias. Da China o dominó, o cata-vento, as pipas. Da Grécia e Itália as pernas de pau e marionetes. **Citadas:** *baladeira com liga de seringa; carrinho de rolimã; dados; bola de: seringa, meia, palha de milho; bole, bole; apito de taquari; barco de madeira; flecha; carrapeta; carrinhos de madeira; cavalo de pau, de sabugo; junta de boi; bonecas de: pano, milho, garrafa, caroço de manga, madeira; perna de pau; violão de lata; canoinha de madeira:*

11. Jogos de habilidade manual. São jogos que envolvem a coordenação motora fina para construir e usar objetos. **Citados:** *artesanato; pescar; construir armadilha.*

12. Jogos de salão. Jogos realizados em pequenos ambientes (salas) ou ao ar livre, em pequenos grupos, geralmente fora da vigilância de adultos, com objetivo de partilhar afinidades, segredo, conquistas, ou como demonstração de coragem. **Citados**: *contar histórias de assombração; caixa de segredo; berlinda*; a*nelzinho.*

13. Jogos de pontaria. São jogos nos quais os participantes atiram sobre alvos móveis ou fixos, ajudam no desenvolvimento da coordenação óculo-manual. **Citados:** a*rco e flecha*.

14. Jogos de construção. Citado: *brincar com areia*.

15. Jogos dramáticos. **Citado:** m*alhação do Judas*: "O pessoal fazia um boneco de pano, bem grande, no sábado de Aleluia. E de noite a gente batia nele, tacava fogo e tinha também o testamento dizendo o que ele deixava para cada um, a gente se divertia muito com essa brincadeira" [Antonia Viriato dos Santos, 71 anos, natural do Crato (CE). Entrevista concedida a Alessandra Viana em 08/03/2008].

16. Jogos simbólicos. A função desse tipo de atividade lúdica, de acordo com Piaget (1995), consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos, ou seja, tem como função assimilar a realidade. **Citados***: casamento; festas; seringueiro*.

17. Jogos de sorte ou azar. São jogos que dependem da sorte, mas, também da habilidade do jogador, que, se não podem interferir nas cartas que saem, podem blefar e também desistir, se tiverem um jogo muito ruim. No entanto, como a chance de perder é muito maior que a de ganhar, esse jogos são também classificados como jogos de azar. **Citado**: b*aralho*.

18. Jogos tabuleiro. Os jogos de tabuleiro fazem parte da cultura mundial, cujos primeiros registros datam de cerca de quatro mil anos, em no Egito e Mesopotamia e também na Grécia e em Roma de onde se espalharam por toda Europa e depois para a América. Somente a partir do sec. XIX se tornaram produtos de massa devido ao surgimento da classe média, que tinha mais tempo para o lazer. Sua prática incentiva a capacidade de memória, ajuda a desenvolver o raciocínio lógico e abstrato.

O jogo **citado** pelos sujeitos da pesquisa chama-se *Jogo da onça*, é um jogo indígena encontrado no Brasil, apenas no Acre entre os índios Manchineri (ALBUQUERQUE, 2010, p.18) e entre os Bororo (MT), onde é conhecido como adugo, e entre os Guarani (SP). Trata-se de um jogo de estratégia, na qual o tabuleiro é riscado sobre a madeira, no chão, ou cartolina. Joga-se com quinze pedras, uma delas representa a onça e as outras quatorze representam os cachorros. A onça vence ao comer cinco cachorros, e estes se imobilizarem a onça. O jogo é conhecido nos países nórdicos como raposa e gansos, no Nepal, como *bhaga chal*, na Índia é *lau kati kata*. E na América do Sul, registros apontam que ele era jogado pelos Incas, no Peru. A diferença básica em todos os países são as peças representadas no jogo. No Peru, puma e carneiros. No Nepal tigre e cabras. Na Índia, leopardo e vacas. Na China, senhor feudal e camponeses. E no Brasil, onça e os cachorros.

19. Jogos de vertigem. Em 1958, o sociólogo Roger Caillois (1958) publicou um estudo sobre a importância dos jogos no desenvolvimento da civilização. Tomando como ponto de partida o estudo magistral de Johan Huizinga (2008), *Homo Ludens*, Caillois estabelece categorias fundamentais, interculturais que dividem todos os tipos de jogos de uma civilização. As quatro categorias são: *agôn* (jogos de disputa), a*lea* (jogos de azar), *mimicry* (jogos de simulacro), e *inlix* (jogo de vertigem). Os jogos de vertigem têm como característica predominante o desequilíbrio, um transe que separa a consciência da realidade através de um espasmo, uma instabilidade e falta de controle brusca e soberana. Essa perturbação acarretada pelo jogo ou brinquedo, tanto pode ser psíquica quanto orgânica, tal como ocorre com brinquedos de parques de diversão (montanha russa, roda gigante, chapéu mexicano), bem como o jogo em que a criança gira em torno de um eixo em algum tipo de brinquedo (gira-gira em parquinhos, carrossel, etc.).

Os jogos de vertigem **citados** foram *gangorra* e *João Gulamacho*, que consideramos aqui como inédito, pois, apesar de muitos anos de estudo nunca ouvimos falar nesse tipo de brinquedo, vejamos:

> João Gulamacho era assim, você pegava um tronco de embaúba ou de mulateiro, aí você furava um toco e enfiava no chão, aqui na haste dele. Aqui você furava um buraco pra colocar ele no toco era pra ele rodar, era tipo uma gangorra [formando um T]. A gente roubava os pedaços de sabão da cozinha da mamãe e passava dentro do buraquinho pra ficar mais maneiro. Ficava um sentado em cima e a gente rodava, quando ele tava cansado de rodar você tinha que se abaixar, rolar porque se saísse correndo, podia a ponta te pegar. Às vezes a gente ia correr e a ponta do pau pegava na gente, pêi! [risos]. Era a

> nossa diversão de criança, não tinha outra diversão a não ser essa [João Farias da Costa, 57 anos, natural de Rio Branco/AC. Entrevista concedida a Alessandra Lima em 24/11/2007].

20. Jogos de atirar. São jogos nos quais diversos objetos são lançados a determinada distância, dentro de espaços delimitados ou não. Pode-se brincar em grupo ou individualmente. Alguns têm regras flexíveis e outros têm regras fixas. **Citados:** *lançar pedras, paus; atirar limão, ou mamona no touro.*

21. Adivinhação. A adivinhação – ensina Bezerra (citado por Melo, 1979, p. 89) é quase sempre um conjunto de analogias e personificação. E João Ribeiro (citado por Melo, 1979, p. 89), também já dissera:

> Na Antiguidade, os enigmas eram expressões do culto e da magia religiosa. A decifração deles granjeava prêmios preciosos e reputação divina. Os oráculos e esfinges desafiavam a argúcia dos decifradores que os desencantavam. Édipo e Salomão, Marculf, Bertholdinho, a Donzela Teodora, Merlino, têm a ciência divinatória das respostas a questões difíceis.

As adivinhas guardam vestígios daquele mundo fabuloso e distante, em que a decifração dos enigmas constituía a mais alta prova de inteligência, chegando aos nossos dias como simples divertimento infantil. Lima (1943) classifica as adivinhações em: mundo físico; religião e mitologia; animais; vegetais; o homem; coisas materiais; atos e tradições; nomes, sílabas e letras; problemas; adivinhas de conto. As adivinhas que coletamos, são comuns em pequenas cidades e seringais e podem ser consideradas como um passatempo muito interessante. Na capital já vai rareando, com tantas preocupações e entretenimentos e não sobra tempo para se dizer adivinhações. E as crianças só as conhecem hoje, por aprendê-las na escola. Citadas: "O que é/ o que é? Que cai em pé e corre deitado? [6]". "O que é/ o que é? Do tamanho de um mucuim e tem uma orelha assim?" [7]. "O que é/ o que é? Um país que se come, uma capital que se chupa?" [8]. "Qual era a cor do cavalo branco de Napoleão?" [9].

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Abrem-se, na atualidade, espaços para inúmeras pesquisas acadêmicas e ações governamentais, no campo da cultura, tornando-a importante para os novos e interdisciplinares estudos contemporâneos. Além disso, políticas culturais, em diversos campos, têm sido implantadas, principalmente visando a atingir as camadas menos favorecidas da população. A Constituição brasileira (1988) entende identifica a cultura com todas as formas de expressão, os modos de criar, fazer e viver dos brasileiros. Sendo assim, a cultura é um direito básico do cidadão, tão importante quanto o direito ao voto, a moradia digna, a alimentação, a saúde e a educação. Cultura não é só arte, cultura são valores, posturas,

[6] A chuva.
[7] A folha do fumo.
[8] Peru e Lima
[9] Branco.

hábitos, lugares, conhecimentos, técnicas, identidades comuns e diversas, conceitos, saberes e fazeres múltiplos.

No âmbito da educação é preciso que o patrimônio cultural comum passe a ter lugares de cultivo de tradições, saberes e fantasias, e que se estabeleça uma relação, sob arranjos institucionais, entre saberes de "fora da escola" e o ensino de modo geral, desde a educação básica até a universidade. A repercussão desses saberes culturais no sistema formal de ensino é uma novidade que pode repercutir sobremaneira na atratividade da escola. Pode também dar instrumentos de poder às populações cujos conhecimentos são transmitidos apenas por seu próprio esforço informal. Essas possibilidades devem ter ambiente na vida escolar e universitária, com lugares de aprendizagem e fruição, mas também de produção cultural, onde cada geração desenha seu projeto de futuro e abre possibilidades para a realização do presente e do futuro.

No Brasil existem milhares de grupos que se organizam em torno da capoeira, do teatro, da dança, do cinema e audiovisual, de festas, de manifestações tradicionais as mais diversas. No Acre, o *Grupo de Terceira Idade Redescobrindo a Vida* tem cumprido importante função social, não somente em Rio Branco, como também em outros municípios acreanos, tanto ao perpetuar nossas tradições culturais pela transmissão oral de cantigas, histórias infantis, causos, parlendas, quadrinhas e verso, bem como pelo ensino de danças e folguedos, quanto pela transmissão de valores e pelo respeito às características dos idosos e luta pela garantia de seus direitos.

Sendo assim, consideramos os entrevistados como depositários e fomentadores da aprendizagem de nossa cultura lúdica, construída a partir de referências de inserção dos diversos grupos sociais. As memórias dos idosos, aqui apresentadas, são fincadas na cultura popular de sujeitos, que ajudaram a criar o bairro Aeroporto Velho, um importante segmento social de nossa capital. E ações culturais como as que são empreendidas pelo Grupo Redescobrindo a Vida, constroem-se em sentimentos de identificação, de pertencimento societário, onde os laços comunitários geram possibilidades de simbolização no fortalecimento das identidades locais.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Maria do Socorro Craveiro de. A Educação Física no Projeto de Autoria da Comissão Pró-Índio do Acre. In: GRANDO, Beleni Saléte (Org.). *Jogos e culturas indígenas:* possibilidades para a educação intercultural na escola. Cuiabá: EdUFMT, 2010.

ATZINGEN, Maria Cristina Von. *História do brinquedo*: para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem. São Paulo: Alegro, 2003.

BEZERRA DE MENEZES, Ulpiano. Identidade cultural e arqueologia. In: BOSI, Alfredo (Org.). *Cultura brasileira, temas e situações.* São Paulo: Ática, 1987.

BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil*. Brasília: Senado Federal, 1988.

BOSI, Ecléa. *Memória e sociedade*: lembranças de velhos. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

BRUGÈRE. G. *Brinquedo e cultura.* São Paulo: Cortez, 1997.

CAILLOIS, R. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 1958.

DELGADO, L. A. N. *História Oral*. São Paulo: RBHO, 2003.

ELIAS, Norbert. *Sobre o tempo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

FRIEDMANN, A. *A arte de brincar*: brincadeiras e jogos tradicionais. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KISCHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos tradicionais infantis:* o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.

LE GOFF, Jacques. Memória. *Enciclopédia Einaudi*. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1984.

LIMA, Augusto César Pires. *O livro das adivinhas.* Porto: Domingos Barreira, 1943.

LOWENTHAL, David. Como conhecemos o passado? *Revista Projeto História***,** n.17. São Paulo, 1998.

MEIHY, José Carlos S. B. *Manual de história oral*. São Paulo: Loyola, 2002.

MELO, Veríssimo de. *Folclore Infantil:* acalantos, parlendas, adivinhas, jogos populares, cantigas de rodas. Rio de Janeiro: Itatiaia, 1979.

Endereços para contato:

Maria do Socorro Craveiro de Albuquerque
Alameda Madrid, n. 125 – Residencial Açaí, Bloco 1 – Apto. 22
B. Jardim Europa
Rio Branco – AC
CEP – 69.911-180
mariasocorrocraveiro@gmail.com

Aleta Tereza Dreves
Rua Buenos Aires, 268
Esq. Rua Tapajós
B. Isaura Parente
Rio Branco – AC
CEP – 69907-520

aleta.ac@gmail.com

Alessandra Viana de Lima
Rua 1º de Janeiro, n. 510,
B. Placas
Rio Branco – AC
CEP - 69914-830
alessan.jp@gmail.com

Os recursos Tecnológicos necessários para apresentação:
Data-show (Projetor), Computador, com uso de programa Microsoft Power Point versão 2007 ou superior.