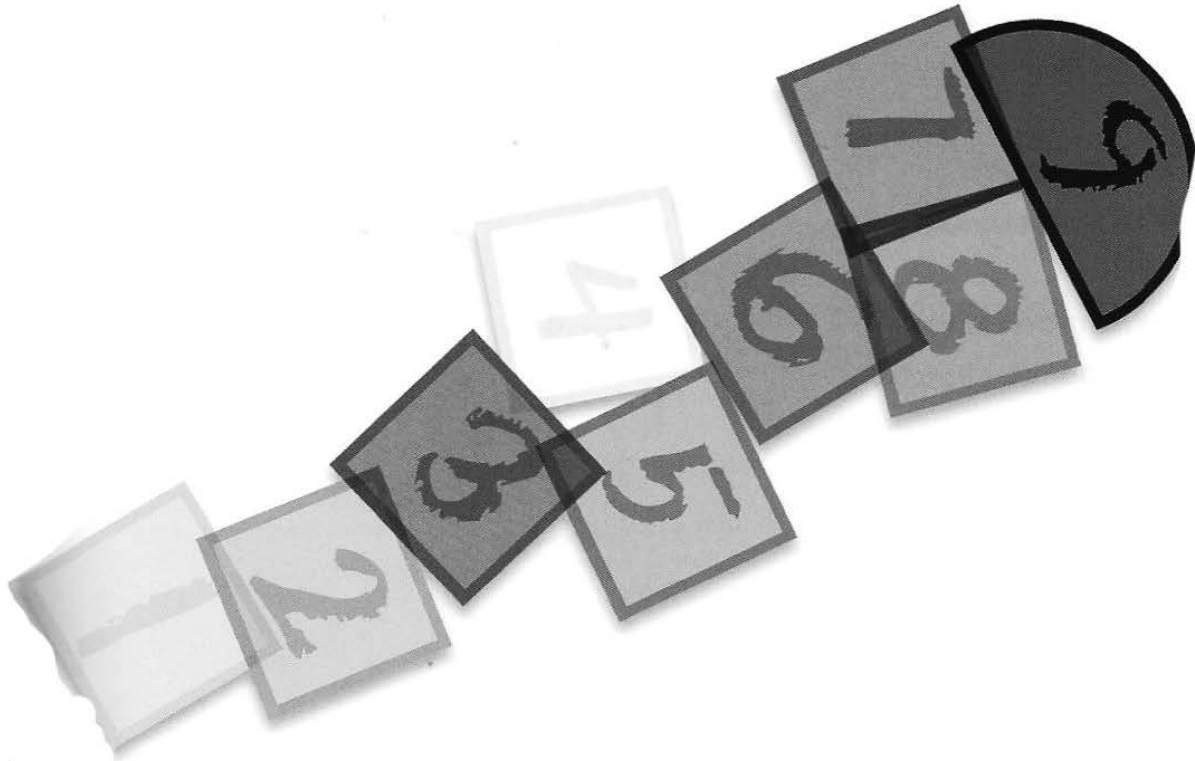


ISABEL CABRITA CONDESSA
(organização)



DA ESPECIFICIDADE À DIVERSIDADE

PONTA DELGADA | 2009

FICHA TÉCNICA

Título:

(RE)APRENDER A BRINCAR

DA ESPECIFICIDADE À DIVERSIDADE

Organização:

Isabel Cabrita Condessa

Revisão do texto:

Catarina Santos Botelho

Capa:

Jaime Serra / Nova Gráfica, Lda.

Imagem da Capa: Adolfo Fialho

Arranjo Gráfico:

Emanuel Rodrigues / Nova Gráfica, Lda.

Execução Gráfica:

Nova Gráfica, Lda. - Ponta Delgada

Tiragem:

500 exemplares

Depósito legal:

304 941/10

ISBN:

978-972-8612-55-9

Edição: Universidade dos Açores

Apoio: Fundação para a Ciência e a Tecnologia

Ministério da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior

AUTORES

ADOLFO	FIALHO
ALBERTO	NÍDIO
ALEXANDRA	ANDRADE
ANA	MAGALHÃES
ANA PAULA	BATALHA
BEATRIZ	PEREIRA
CAMILO	CUNHA
CARLOS	NETO
FLÁVIA	MEDEIROS
GABRIELA	CASTRO
GRAÇA	CASTANHO
ISABEL	CONDESSA
JOÃO	AMADO
MARGARIDA	FORTUNA
MARIA ADELAIDE	TEIXEIRA
MARIA EMANUEL	ALBERGARIA
MARIA JOÃO	CABRITA
MIRIAM	PALMA
NATÁLIA	ALMEIDA
RITA	ANDRADE
SÍLVIA	SOUSA
SUSANA	MIRA LEAL

XIII. O PROJECTO P.I.R.A.T.A. - C.B.

Isabel Condessa
Adolfo Fialho
Rita Andrade
Margarida Fortuna
Graça Castanho

Universidade dos Açores

Introdução

O *Projecto de Investigação, Recolha e Análise de Tradições Açorianas: da Cultura do Brincar* (PIRATA - CB) tem o propósito de nos convidar a recuar no tempo e a descobrir a magia daquilo que de mais genuíno herdámos dos nossos antepassados – o brincar, o expressar e o comunicar através das actividades que se relacionam com a infância: as danças e rodas cantadas, os jogos tradicionais infantis (com e sem lengalengas, envolvendo ou não brinquedos). Estas actividades são parte integrante da nossa memória da infância e cremos serem a base de muitas das criações açorianas.

A cultura de um povo engloba “todo um património assente em valores humanos e sociais, sendo marcada por ritos profanos e religiosos que vão desde a vida à morte das pessoas, determinando e definindo essas sociedades” (Torres, 1998: 22). Neste mesmo sentido, o brinquedo, e a actividade lúdica que ele gera, é também ele propriedade real ou simbólica de um povo, património do colectivo, que gera sensações, sentimentos e representações. Paraphraseando Brougère (2002: 19), “*Brincar torna-se o arquétipo de toda actividade cultural que, como a arte, não se limita a uma relação simples com o real*”.

Esta investigação procurará reverter a favor de uma “Escola do Século XXI”, escola essa que deverá actuar em pleno diálogo com a comunidade envolvente e, assim, reflectir o sentido das brincadeiras de infância na educação das crianças, não só pela aquisição de conhecimento sobre o património cultural da infância e pelas interacções sociais que potenciam, mas também, e num primeiro plano, pela possibilidade de desenvolvimento das diferentes capacidades da criança: lúdica, expressiva, comunicativa e criativa. Contudo, para transmitir este património da “cultural do brincar”, através da educação *da/pela* expressão artística e lúdica, primeiro é preciso conhecer, compreender, explicar e valorizar essa mesma cultura.

Neste sentido, procurámos alargar o universo das pesquisas a uma amostra representativa das gentes açorianas, cuja identidade colectiva irmana das

condições únicas a que o seu povo está sujeito, nomeadamente ao isolamento geográfico e à convivência com a dispersão em nove ilhas; à riqueza que emerge das actividades mais ligadas ao sector primário – agricultura, pecuária, actividade piscatória e transformação desses produtos; aos rituais religiosos e profanos associados às Festas Populares do Divino Espírito Santo que decorrem por todo o Arquipélago.

Quais os Propósitos do Projecto PIRATA-CB?

Enraizando-se na cultura açoriana (na sua pesquisa e compreensão), os propósitos que induziram à concepção deste projecto – Projecto de Investigação, Recolha e Análise de Tradições Açorianas: da Cultura do Brincar – fundamentam-se na ideia de que encontramos nestas brincadeiras a raiz social das actividades que possibilitam a construção de uma “Cultura Popular”, dando mais tarde origem às danças e aos jogos populares; e que, através da actividade lúdica, expressiva e comunicativa adaptada ao seu desenvolvimento, a criança contacta com a primeira forma de literacia.

A rápida transformação das sociedades humanas a que assistimos dá-se em dois sentidos: no sentido da mundialização, mas também no sentido da busca de múltiplas raízes particulares (Delors, 1998: 40), através da memória colectiva aqui apresentada pelas experiências vivenciadas pelas crianças, as quais, enquanto futuros adultos, receberão as bases culturais enraizadas no grupo social de onde provêm (Vidigal, 1996). São essas bases que a Sociedade lhes proporciona, pela Educação, que lhes permitem interpretar e reconstruir os acontecimentos inseridos na história do conjunto. Desta forma, os objectivos do estudo são:

- realizar uma recolha do “Património Cultural Regional” relacionado com a Infância (lengalengas, rodas cantadas, jogos populares infantis, entre outros) aproveitando as suas potencialidades no domínio da vivência nas várias áreas de comunicação, expressão artística e actividade lúdica;
- proceder a uma análise das implicações desse Património no desenvolvimento e aprendizagem da criança à luz das actuais orientações programáticas;
- divulgar e dinamizar a Cultura do Brincar nas Escolas de JI/EB da região.

O projecto direcciona-se para pressupostos essenciais de pesquisa e dinamização de uma componente pedagógica assente em actividades lúdicas e expressivas, cruciais ao fortalecimento da expressão e comunicação das crianças e jovens, através da realização de uma análise interdisciplinar

a partir dos vários domínios de expressão e comunicação – oral, musical, corporal e dramática. Deste modo, a criança adquire conhecimentos, capacidades e atitudes, elementos fundamentais às “aprendizagens basilares” da vida em sociedade, da sua cultura e da sua capacidade de expressão e comunicação.

Pela exploração de diferentes formas de movimento, a criança toma consciência do corpo e das suas possibilidades e limitações num espaço em que as relações interpessoais e o ritmo do movimento em danças de grupo (tais como as rodas cantadas acompanhadas do canto e da comunicação não-oral) ganham primazia. Por outro lado, o conhecimento e a preservação da cultura, bem como o desenvolvimento da sensibilidade estética e da criatividade são preconizados e organizados logo desde o Jardim-de-infância, das meras brincadeiras de recreio até às actividades organizadas em sala de aula.

Na educação artística, a dualidade entre tradição e criatividade e o desenvolvimento social e individual são um bem que persiste e acompanha a necessidade de dinamismo de uma educação cultural e artística da contemporaneidade.

“A área de expressão e comunicação engloba as aprendizagens relacionadas com o desenvolvimento psicomotor e simbólico que determinam a compreensão e o progressivo domínio de diferentes formas de linguagem. Esta é a única área em que se distinguiram vários domínios. Domínios que se consideraram dever estar intimamente relacionados, porque todos eles se referem à aquisição e aprendizagem de códigos que são meios de relação com os outros, de recolha de informação e de sensibilização estética, indispensáveis para a criança representar o seu mundo interior e o mundo que a rodeia” (*in* Orientações Curriculares, 1997).

As canções tradicionais, as rodas cantadas, as lengalengas e os jogos populares reúnem em si a memória de uma cultura que faz a ligação entre o passado e o presente. O seu contributo é interdisciplinar e reúne as características da Educação da criança pela Expressão e pela Arte.

De facto, o Projecto PIRATA – CB, de natureza transdisciplinar, tem como elemento aglutinador a expressão e comunicação nas diferentes formas – oral, musical, corporal e dramática. O património cultural infantil é rico e o seu contributo realça-se, por exemplo, no desenvolvimento: de traços de memória auditiva e cinestésica; do sentido rítmico do movimento; da coordenação motora geral e do equilíbrio; da reprodução de gestos e movimentos; da capacidade de cantar; das interacções verbais; de vocabulário na língua materna.

Não será inocente a associação que as novas orientações curriculares têm vindo a fazer, de forma gradual e cada vez mais evidente, entre a área das expressões e a educação. No caso da Educação Básica, as quatro

manifestações desta área curricular assumem presentemente designações como: expressão e educação dramática, expressão e educação musical, expressão e educação plástica, expressão e educação físico-motora (Fialho, 2003: 48).

Do mesmo modo, Condessa & Col. (2006) concluíram que, apesar das expressões artísticas aparentemente fazerem parte da prática lectiva das crianças do 1.º Ciclo, a implementação de um trabalho integrador tem um impacto pedagógico positivo no seu quotidiano. Esta integração poderá ser considerada uma matriz assimiladora das várias áreas curriculares e, inequivocamente, uma linha de orientação para o processo de educação artística, pela estimulação das nossas crianças, quer no sentido estético, quer na expressão e adaptação criativa.

Quais os Potenciais do Projecto PIRATA – CB na Escola do Século XXI?

Com a globalização das nossas sociedades, a Escola do Século XXI, tal como toda a lógica regional, passa por uma crise de identidade cultural. Por isso, consideramos emergente que ela actue em pleno diálogo com a sua comunidade envolvente e, assim, reflecta a importância do património da infância regional na educação das crianças.

É um desafio para os profissionais da Educação, em formação e em exercício, redescobrirem as enormes potencialidades pedagógicas do nosso património cultural e encontrarem, nos jogos tradicionais, nas rodas cantadas e lengalengas, um novo sentido. Este sentido refere-se à capacidade de mobilizar competências e potenciar inúmeras e significativas aprendizagens no domínio das expressões artísticas.

No âmbito dos cursos de formação inicial da Universidade dos Açores propusemos vários trabalhos de intervenção envolvendo crianças das Escolas de JI/ 1.º Ciclo das Ilhas de São Miguel e Terceira. Foram dinamizados pelos estudantes das Licenciaturas em Ensino Básico – 1.º Ciclo, Educação de Infância e Educação Básica da Universidade dos Açores, em várias unidades curriculares das áreas de Expressões (Integração das Expressões e Educação Físico-Motora) e de Projecto (Metodologia de Projecto e Projecto de Intervenção Educativo) várias acções que são um reforço muito válido na formação inicial dos nossos educadores e professores, pondo em prática uma lógica regional na sua formação.

Nas áreas das expressões, foram várias as actividades que envolveram “ateliers” com Rodas Cantadas e, ainda, com Jogos Tradicionais, dirigidos a crianças da educação básica. Foi proposto aos formandos um trabalho designado de “Oficina da Tradições”.



Fig. 1
Oficina das Tradições

Os vários grupos de estudantes dedicaram-se com empenho e motivação à actividade proposta e tentaram criar "ambiências" de actividade lúdica, expressiva, comunicativa e artística nos vários "ateliers" dinamizados, respeitando o desenvolvimento das competências do 1.º Ciclo do Ensino Básico (específicas e transversais).

Nas disciplinas da área de projecto foram igualmente sugeridos vários momentos de implementação de actividades relacionadas com o património regional.

O projecto de trabalho designado de "Manhã Lúdica" contempla uma parte investigativa, apelando a recolhas realizadas junto da comunidade Micaelense (grupos folclóricos, lares, famílias, artesãos,...), e uma parte activa de intervenção, realizada junto das crianças na *comunidade* escolar, numa lógica de recuperação das tradições açorianas, apelando à prática em jogos tradicionais, na reprodução de Romarias e das Festas do Espírito Santo e de tantas outras tradições regionais.

Nestas actividades dinamizadas pelos formados, numa dinâmica do Projecto PIRATA - CB, está sempre presente o Projecto Educativo de Escola, o Projecto Curricular de Escola e o Projecto Curricular de Turma, onde a actividade lúdica surge como uma estratégia integradora de saberes e de competências específicas das áreas das expressões, assim como de competências transversais.

Apostamos numa formação inicial de educadores e professores do 1.º Ciclo onde o cenário lúdico está sempre presente, por ser este um tipo de experiências que se deve, cada vez mais, proporcionar às crianças da actualidade.

A que Resultados Temos Chegado com o Projecto PIRATA-CB?

Como temos vindo a ver, era propósito do nosso projecto, na sua linha de investigação, oferecer alguns contributos para a reflexão das potencialidades pedagógico-didáticas das actividades tradicionais da cultura açoriana do brincar, pelas suas vertentes lúdica, expressiva e comunicativa.

É “senso comum”, entre a maioria dos educadores, que através das experiências vivenciadas em brincadeiras de infância as crianças das idades mais baixas podem-se desenvolver de uma forma harmoniosa e plena. Difícil é fazer com que essa crença se estenda até aos professores dos ciclos de ensino subsequentes. Será uma das nossas missões fazer com que estes profissionais do ensino apreendam que estas actividades, para além de um potencial lúdico, favorecem uma primeira fase de socialização, potenciam nas crianças muitas outras possibilidades de aprendizagem e, ainda, proporcionam a preservação da cultura de uma região.

A cultura do brincar, ou cultura lúdica, não está isolada da cultura geral e, embora contemple sobretudo a criança, é imposta pelo adulto que medeia os jogos e brinquedos postos à disposição da criança (Brougère, 2002: 29).

Este património do brincar e do lúdico, para além da materialização de uma parte da história, reporta-nos igualmente para um plano emocional e cognitivo, onde são contempladas as sensibilidades e as relações do(s) indivíduo(s) com o exterior.

Aos adultos, familiares e educadores compete resguardar as tradições culturais e mediar a sua transmissão às crianças, isto é, preservar e dinamizar a cultura do brincar a oferecer à criança do hoje e do amanhã. A acção cultural em geral e a acção educativa em particular contribuem para a construção da identidade cultural, individual ou colectiva.

Para transmitir o património da Cultura do Brincar à criança é preciso conhecer, compreender, explicar e valorizá-lo, através da análise da capacidade de sentir, imaginar, comunicar, movimentar e interagir – recorrendo a comportamentos lúdicos que podem apelar a uma ou várias formas de expressão: motora, musical, dramática, plástica.

Iremos aqui, de uma forma sucinta e clarificadora da “Cultura Regional Açoriana do Brincar”, apresentar os procedimentos e resultados alcançados em vários momentos da nossa pesquisa.

Para o efeito, foram inquiridos indivíduos adultos e idosos, em nome individual ou pertencentes a uma das várias entidades consideradas, de todas as ilhas da Região Autónoma dos Açores (RAA).

Numa primeira fase, foi enviado um primeiro inquérito por questionário (Questionário I), concebido com o intuito de realizar uma pesquisa exploratória sobre os espólios existentes na RAA, incidindo as suas questões sobre dois aspectos essenciais:

- saber se na instituição já tinha decorrido algum levantamento de informação relativamente à área das tradições açorianas, nomeadamente da “cultura do brincar”; se existiriam registos e, em caso afirmativo, que tipo de registos e qual o seu acesso para consulta;
- saber se na instituição foram promovidas actividades na área da “cultura do brincar” e, em caso afirmativo, saber quais, a que público eram dirigidas e de quem tinha sido a responsabilidade de dinamização.

Deste modo, entre Outubro de 2007 e Março de 2008 foram enviados duzentos e trinta e oito questionários para as várias entidades do arquipélago: Câmaras Municipais (18), Juntas de Freguesia (152) e Casas do Povo (73), Museus (8), Bibliotecas (14), Grupos Folclóricos e Grupos de Teatro (37) de toda a Região Autónoma dos Açores, conforme se pode visualizar no quadro I.

Quadro I

Envio do Questionário I – Análise por Entidade/ Ilha

Entidades	Grupo Oriental		Grupo Central					Grupo Ocidental		Total
	São Miguel	Santa Maria	Terceira	Pico	Faial	São Jorge	Graciosa	Flores	Corvo	
Juntas de Freguesia	64	5	28	17	13	9	4	11	1	152
Câmaras Municipais	6	1	2	2	1	2	1	2	1	18
Casas de Povo	27	4	5	15	10	6	3	2	1	73
Museus	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
Bibliotecas	5	1	2	1	1	1	1	1	1	14
Grupos Folclóricos	17	4	0	0	0	0	0	0	0	21
Grupos de Teatro	16	0	0	0	0	0	0	0	0	16
Total de questionários enviados	72	16	38	36	26	19	10	17	4	238

A adesão das várias instituições variou consoante o seu nível de envolvimento em actividades desta área, mas, mesmo assim, a informação obti-

da revelou uma baixa dinamização de actividades ou a inexistência de registos.

Dos poucos espólios existentes incluem-se alguns documentos (livros, artigos, panfletos,...), brinquedos (jogos tradicionais, artesanato regional, ...) e registos fotográficos em actividades dinamizadas (jogos tradicionais, concursos de brinquedos, danças e rodas cantadas). Após uma procura em contexto local, relevamos algumas das actividades implementadas, nomeadamente o dinamismo do Centro Regional de Apoio ao Artesanato da RAA, dinamizando o brinquedo como produto do trabalho de artesãos da terra; o Museu Carlos Machado, em Ponta Delgada, apresentando uma exposição de brinquedos antigos e dinamizando actividades por toda a ilha, através da sua exposição itinerante; a Câmara Municipal da Horta, num trabalho conjunto com a Fundação INATEL, desenvolvendo durante mais de uma década actividades de jogo tradicional, em todas as freguesias da ilha do Faial.

Para a preparação de uma segunda fase de pesquisa, de recolha de brincadeiras de infância, realizada através das *"memórias da população"*, um novo questionário foi organizado por etapas e aplicado inicialmente num estudo-piloto. Este instrumento, inicialmente identificado como "Ficha de Recolha", foi idealizado contemplando várias questões fechadas e abertas que possibilitaram: 1º - registar o local e data da recolha; 2º - caracterizar os inquiridos; 3º - descrever a actividade "recordada pelos inquiridos". Contudo, nesta altura a "ficha de recolha" era diferenciada consoante a área de estudo: jogos e brincadeiras populares; danças e rodas cantadas; lengalengas.

Elaborado principalmente para analisar o conteúdo destas actividades, este questionário, com versões adaptadas às várias áreas do estudo, foi aplicado aleatoriamente à população adulta e idosa das duas ilhas do arquipélago mais populosas do arquipélago (383 indivíduos das Ilhas Terceira e São Miguel). Implementado como estudo-piloto da versão final do nosso questionário (Questionário II), serviu ainda para seleccionar algumas das actividades a analisar à luz das Competências de Ensino das Expressões no 1.º Ciclo e a aplicar na primeira fase de dinamização de actividades realizadas com crianças.

Posteriormente foi construída uma versão final do questionário (Quadro II), com duas partes distintas:

- uma primeira relacionada com a caracterização da população do arquipélago que se pretendia inquirir – por um lado, a população adulta e idosa comum; por outro lado, a população com um perfil de pertença a associações e instituições dinamizadoras de actividades culturais,

desportivas e artísticas – e, ainda, focando as suas experiências de infância, no que confere aos tempos livres e brincadeiras, bem como às suas crenças sobre a importância dessas vivências na sua vida de adulto;

- uma segunda que permitisse abordar, por indivíduo, os conteúdos referentes às recordações de infância do brincar, para se poder perceber de que forma estas brincadeiras podem estar mais ou menos relacionadas com a cultura da infância e com as tradições açorianas e, igualmente, de que modo se relacionam com a pertença na actualidade a grupos regionais (folclore, cantar, teatro, artesanato e desporto).

Quadro II

Questões/ Indicadores do Questionário II

Questões	Indicadores em Análise
1.ª PARTE	
A. Dados de Recolha	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Data de recolha</i> • <i>Local de recolha</i> • <i>Entidade</i> • <i>Função na entidade</i> • <i>Contacto telefónico</i> 	Momento da recolha Ilha de recolha Entidade de pertença Função na entidade
B. Dados Biográficos	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Data de nascimento/ idade</i> • <i>Sexo</i> • <i>Escolaridade</i> • <i>Naturalidade</i> • <i>Local onde residiu até aos 12 anos</i> • <i>Profissão pai/ mãe</i> • <i>Situação profissional (Activo ou aposentado)</i> • <i>Profissão</i> 	Geração Género Habilitações literárias Residência na infância Naturalidade (Ilha) Residência na infância Meio (rural ou urbano) Meio sócio-económico
C. Filiação em Associações Culturais/ Desportivas e Artísticas	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pertence ou já pertenceu a algum grupo/ associação de cariz desportivo ou cultural?</i> • <i>Exerce algum cargo a esse nível?</i> • <i>Quais os motivos/ razões que estiveram na base da sua entrada (...)?</i> • <i>Quais os motivos/ razões actuais para pertencer (...)?</i> • <i>No caso de ter abandonado, qual o motivo que está na base da sua saída (...)?</i> 	Envolvimento na comunidade e em associações (...) Motivações para pertencer/ abandonar as associações (...)

D. Recordações de Infância – O Brincar	
<ul style="list-style-type: none">• Como ocupava os seus tempos livres?• Que “brincadeiras” melhor recorda?• Com quem é que “brincava”?• Quando é que brincava?• Quais os brinquedos que mais utilizava nas suas brincadeiras?	Tempos livres na infância “Brincadeiras melhor recordadas” Momentos das brincadeiras e companhias Brinquedos mais utilizados
<ul style="list-style-type: none">• Qual a importância das brincadeiras no seu “crescimento como pessoa”?• Qual a importância das brincadeiras no “contacto e na relação com outras pessoas”?• Qual a importância das brincadeiras para o “conhecimento das vivências e costumes da terra”?• Qual a importância das brincadeiras pela “possibilidade de transmissão aos mais novos”?	Crenças da relevância das brincadeiras na vida adulta: - desenvolvimento da pessoa; - socialização; - conhecimento das tradições; - transmissão de tradições.
2ª PARTE	
E. Descrição da Brincadeira de Infância	
<ul style="list-style-type: none">• Brincadeira que melhor recorda?• Nome da brincadeira?• Quem brincava?• Onde se brincava?• Quando se brincava?• Como se brincava?• Descrição pormenorizada (objectivos, regras, desenvolvimento, lengalenga ou canção associada).	Desenvolvimento de brincadeiras de infância

A aplicação do 2.º inquérito por questionário decorreu entre Julho de 2008 e Abril de 2009 e os dados quantitativos e qualitativos foram integrados numa base construída em SPSS 15.0 for Windows. Para o seu tratamento recorreu-se à utilização de técnicas estatísticas descritivas (percentagem de ocorrências, média e desvio padrão), comparativas (Testes: Qui-Quadrado, Análise da Variância e Scheffé) e correlacionais (Teste: *Bravais-Pearson*).

Nesta fase do estudo empírico enviaram-se mais de 5000 questionários, mas só se conseguiram reaver cerca de 30% dos questionários representativos da população adulta e idosa de todas as ilhas do arquipélago.

Quadro III
Caracterização da Amostra

Idade				Género		Local de Residência na Infância		Profissão Pai			
Adulto		Idoso		Masculino	Feminino	Meio mais Urbano	Meio mais Rural	Não Qualif.	Qualif.	Qualif. Elevada	NR/ Outra
< 50 anos	50 - 64 anos	> 64 anos	NR								
855 51.9%	333 20.2%	438 26.6%	21 1.3%	563 32.2%	1184 67.8%	730 41.8%	1017 58.2%	1023 58.6%	439 25.1%	43 2.5%	242 13.8%
Escolaridade						Actividade Profissional		Profissão			
NR	Até 1.º Ciclo	2.º Ciclo	3.º Ciclo	Ens. Sec.	Ens. Sup.	Não	Sim	Não Qualif.	Qualif. Elevada	Qualif.	NR/ Outra
81 4.7%	621 35.8%	183 10.5%	156 9.0%	298 16.6%	408 23.4%	715 40.9%	1032 59.1%	525 30.1%	579 33.1%	392 22.4%	251 14.4%
Entidade										Outros Indivíduos	
Não Resp	Câmaras Juntas Freg.	Bibliotecas Museus	Lares (...)	Associações Desportivas	Associações Recreativas	Associações Filarmonicas	Grupos Folclóricos	Grupos Teatro	Escolas	Adultos	Idosos
4 0.2%	62 3.7%	23 1.4%	550 32.4%	90 5.3%	29 1.7%	110 6.5%	112 6.6%	16 0.9%	369 21.7%	216 12.7%	116 6.9%
Grupo Oriental			Grupo Central				Grupo Ocidental				
São Miguel	Santa Maria	Terceira	Pico	Faial	São Jorge	Graciosa	Flores	Corvo			
847 48.5%	122 7.0%	315 18.0%	199 11.4%	53 3.0%	40 2.3%	79 4.5%	73 4.2%	19 1.1%			
969 55.5%			686 39.2%				92 5.3%				

Conforme se pode ver no Quadro III, a nossa amostra caracterizou-se por integrar essencialmente açorianos de idade adulta (72.1%), do sexo feminino (67.8%), a maioria pertencente às ilhas do grupo oriental do arquipélago (55.5%) e que viveu a sua infância nas ilhas dos Açores; por isso, contámos com um elevado número de pessoas do meio mais rural (58.2%). Os pais, na sua maioria (58.6%), apresentavam profissões pouco qualificadas, mais ligadas ao sector primário da agricultura e pescas (37% da totalidade), e as mães, durante a sua infância, estavam essencialmente em casa (78.6%).

A maior parte destes indivíduos tem uma actividade profissional activa (59.1%), assinalando-se ainda um elevado número de mulheres domésticas (281 – 24% do total das mulheres). Quanto às restantes, ou tinham uma profissão qualificada, como auxiliares ou administrativas, ou muito qualificada, trabalhando principalmente no ensino como educadoras e professoras (55.5%).

A percentagem de inquiridos das diferentes ilhas contempla, na sua maioria, uma mesma relação quanto ao número de habitantes de cada ilha, sendo grande parte de São Miguel (48.5% da totalidade). Tentou-se manter a representação de sujeitos, das entidades seleccionadas por todo o arquipélago, nas suas mais variadas funções, tais como: presidência ou direcção (2.4%); papéis de organização e coordenação (17.7%); colaborador, sócio ou funcionário (16%); e os simples frequentadores, elementos de grupos ou praticantes (41.3%).

Consideramos esta caracterização importante, pois Brougère (2002) vê a cultura lúdica do brincar fruto da especificidade da cultura e da sociedade em que nos integramos, sendo igualmente influenciada pela idade, género e condição sócio-económica.

Sobre as questões de filiação em Associações Culturais, Desportivas ou Artísticas, são vários os resultados observados. Realçamos que a participação em movimentos associativos pode ser um acto impulsionador do aparecimento de projectos para a criação de programas de desenvolvimento cultural que servem de apoio ao património, bem como do incentivo a diferentes formas de criação artística (Simões, 2006: 15).

Quadro IV

Filiação em Associações

Pertença a Associação de Cariz Cultural, Desportivo ou Artístico		N	%
Não Pertence/ Pertenceu		923	52.9
Pertence/ Pertenceu		824	47.1
Motivos de Pertença	Questões Familiares	44	2.5
	Lazer e Convívio (amigos, vizinhos, outros...)	168	9.6
	Aprendizagem Prática: Actividades Culturais, Desportivas ou Artísticas	331	18.9
	Envolvimento na Comunidade	120	6.9
	Gosto em Conhecer e Perpetuar a Cultura e as Tradições	123	7.0
	Outro	38	2.2

O número de indivíduos que pertence, ou já pertenceu, a uma associação cultural, desportiva ou artística é inferior ao daqueles que nunca se envolveu em qualquer actividade associativa ou comunitária, existindo uma forte relação com o motivo atribuído para essa adesão ($r=.748$ a $p \leq .01$). A "aquisição

de competências” ao nível do *saber fazer* nos domínios cultural, desportivo e artístico aparece como o motivo mais imputado, seguindo-se, com valores mais baixos, o “convívio com amigos”, o “gosto em conhecer e perpetuar a cultura e as tradições” e o “envolvimento comunitário”. De facto, conforme diz Simões (2006), estes espaços serão um recurso alternativo de aprendizagem nos diferentes domínios – cultural, desportivo ou artístico –, que apela ao lazer e ao bem-estar social, assim como à difusão do património regional.

No que concerne à análise do modo como se ocupavam nos tempos livres de infância, de uma primeira observação podemos dizer que foram inúmeras as respostas que obtivemos, sobretudo as dadas pelos idosos, em que nos dizem que “não tinha tempos livres” ou que “não brincava”.

As actividades mais organizadas de prática cultural, desportiva ou artística são pouco mencionadas, dando lugar às acções mais livres da criança, na rua e no recreio, a brincar com os seus pares (50.1%) nos jogos e entretenimentos mais variados e que recordaram como sendo as suas preferidas.

São vários os indivíduos que fazem alusão às actividades passadas em sua casa ou no seio da família (cerca de 301, o que corresponde a 17.2% do total da amostra), relatando actividades de lazer mais sedentárias: jogar com a consola, ver televisão, estar no computador, ler, brincar às casinhas ou às bonecas, fazer croché, jogar às cartas, ...

A construção de brinquedos é uma das brincadeiras lembradas pelos rapazes, sobretudo porque apoiavam os seus pais nas lides da lavoura e aproveitavam os recursos existentes para reproduzir situações da vida de trabalho no campo como, por exemplo, construir carros de bois a partir das socas de milho e brincar com eles, verificando-se uma sobreposição das actividades lúdica e laboral (Serra, 2001), como se ilustra na transcrição que se segue:

“A sua brincadeira foi ajudar seu pai na terra, que lhe serviu para depois em adulto, saber trabalhar sozinho (...) Seu avô é que lhe construía os arados, a foice, a aguilhada, as cangas, tudo o que fosse preciso para um agricultor.”

(Reformado de Agricultor, 90 anos, natural de Santa Cruz, Ilha Graciosa, 2008)

A crença que os açorianos têm acerca da contribuição do brincar na sua educação como cidadão adulto foi uma questão que nós procurámos estimar, por considerarmos relevante para o nosso estudo (Quadro V).

De facto, brincar e jogar na infância é uma aprendizagem necessária à vida adulta, pois, na esteira do que refere Chateau (1987: 44), é através do jogo e do brincar que as crianças crescem e se desenvolvem de uma forma equilibrada.

Quadro V

Crenças sobre a Importância do Brincar na Vida Adulta

<i>Importância das Brincadeiras na Vida Adulta:</i>	Não Responde	Sem/ Pouca Importância	Com/ Muita Importância
- (...) <i>no Crescimento como Pessoa</i>	151 8.6%	185 10.6%	1411 80.8%
- (...) <i>no Contacto e na Relação com Outras Pessoas</i>	259 7.3%	127 7.2%	1361 77.9%
- (...) <i>pelo Conhecimento e Vivências da Terra</i>	316 18.1%	285 16.3%	1146 65.6%
- (...) <i>pela Possibilidade de Transmissão aos Mais Novos</i>	321 18.4%	241 13.8%	1184 67.8%

Na generalidade, a partir dos dados obtidos podemos dizer que há a crença generalizada de que as brincadeiras da infância são consideravelmente importantes para a formação do indivíduo enquanto pessoa e elemento de uma sociedade. Aqui, parecem ser os factores de “desenvolvimento de competências sócio-afectivas” e de “necessidade de respeitar as vivências de infância” que obtiveram um maior incidência. Para avultar esta perspectiva destacamos aqui o teor de alguns testemunhos deixados por vários inquiridos:

“As brincadeiras ajudam o desenvolvimento equilibrado das crianças.”

(Reformada de Professora de 1.º Ciclo, 64 anos, natural de Santa Luzia de São Roque, Ilha do Pico, 2008)

“Porque convivia com o meu único amigo da minha idade.”

(Empregado da Função Pública, 29 anos, natural da Ilha do Corvo, 2009)

“Porque essas brincadeiras eram os nossos tempos livres, eram a nossa ocupação e era a cultura do nosso povo na altura.”

(Escriturário, 58 anos, natural de Santo António de São Roque, Ilha do Pico, 2008)

Chateau (1987: 14), ao escrever “uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar”, deixa sublinhada a importância do brincar na nossa infância, por oferecer a possibilidade à criança desta aprender e se desenvolver nas suas múltiplas dimensões: emocional afectiva e social.

As interações estabelecidas com os pares, as amizades de infância e a dinâmica de grupos são mencionadas como as causas da maior importância do *brincar na vida adulta*, conforme se pode observar nos seguintes testemunhos:

"Amizades que se faziam para toda a vida."

(Reformado, 63 anos, natural de Ponta Delgada, Ilha das Flores, 2008)

"Permitiram-me criar laços de afinidade com outras crianças, aprendendo a lidar com quem mais me identificava e com quem tal não acontecia."

(Educadora de Infância, 31 anos, natural de Conceição em Angra do Heroísmo, Ilha Terceira, 2009)

Os dados do nosso estudo permitem-nos confirmar a existência de uma relação forte e directa entre a importância dada às brincadeiras no crescimento como pessoa e no contacto e relação que permitem estabelecer com outras pessoas ($r=.656$ a $p \leq .01$). Reconhecemos que os progressos individuais no domínio sócio-cognitivo estão em parte dependentes da interação social, em comportamentos de partilha e de trabalho cooperativo, com outras crianças da mesma idade (Doise & Mugny, 2002: 254).

Embora com valores ligeiramente abaixo, o "conhecimento de vivências e costumes da terra" e a "possibilidade de transmissão aos mais novos" são aspectos também considerados como importantes (65.6% e 67.8% dos indivíduos, respectivamente), relacionando-se de forma directa com a consideração dada à formação do indivíduo. O principal motivo aqui alegado é a sua importância na aquisição de valores sociais e culturais característicos da identidade do povo açoriano, subscrevendo-se a perspectiva de Edgar Morin (2002: 82) "(...) é enraizando-se no seu passado que um grupo humano encontra a energia para afrontar o seu presente e preparar o seu futuro".

A "cultura do brincar" constrói-se na dupla vertente da educação das crianças: nas suas construções individuais, fruto das suas vivências em brincadeiras e actividade lúdica; e também nas interações que elas estabelecem com a sociedade em que se inserem (indivíduos, acções, objectos, materiais, crenças e valores). Durante a sua infância a criança age e interage genuinamente através da actividade espontânea e é o contexto social e cultural que define a essência desta actividade. A natureza lúdica deste tipo de actividade possui os traços dos costumes estritos de uma verdadeira sociedade infantil, com regras e valores bem delineados e que se baseia na preservação da cultura da região (Chateau, 1987).

Este tipo de acção potencia muito as possibilidades de aprendizagem pela criança de interação social na comunidade. Cada pessoa tem de aprender,

depois de ter nascido, quais as facetas da cultura que lhe dizem respeito, pois é esta cultura que persiste para além da morte de cada indivíduo e que guia a sua conduta enquanto membro de uma sociedade (Titiev, 2002). Observemos, por exemplo, os seguintes testemunhos:

"De facto, hoje ainda me lembro de alguns jogos. Isto é importante."

(Reformado, 62 anos, natural de Ponta Delgada, Ilha das Flores, 2008)

"Porque uma árvore sem raízes não se aguenta de pé e tem de haver um equilíbrio entre o presente, o passado e o futuro."

(Auxiliar de Acção Educativa, 53 anos, natural de São Mateus da Madalena, Ilha do Pico, 2008)

"Porque compreendíamos as nossas limitações, fazia-nos respeitar o mundo dos adultos e construir o nosso."

(Professor, 31 anos, natural de São José, Ponta Delgada, Ilha de São Miguel, 2009)

Numa segunda fase, de ordenação das brincadeiras e jogos tradicionais relatadas como as *"memórias da população"*, podemos citar alguns dos inúmeros exemplos de actividades recordadas e descritas pelos inquiridos como pertencentes às suas brincadeiras de infância. Estas actividades foram sujeitas a uma *"análise de conteúdo"*, organizando-se e inventariando-se as respostas em categorias gerais (Quadro VI) e específicas (Quadro VII).

Quadro VI

Categorização geral da "Brincadeira melhor recordada"

<i>"Brincadeira melhor recordada"</i>		
Lengalengas	Era Uma Vez Um Cuco; O Gato Maltês; O Lagarto Pintado; Sape Gato; Sapateiro; Senhora Lavadeira; Bom Barqueiro; Pico-pico Serapico; Cabo Valente; Torradinhas com Manteiga; (...).	0.9%
Actividades com Brinquedos (Tradicionais)	Carrinhos de milho, carros de ladeira, carrinhos de bois de sabugo, carracas; bilro; bonecos de milho, bonecas de trapos, bonecas de folha de milho; roupinhas; bolas de trapos; loiças de conchas de lapas e de cacos de loiça; elásticos de saltar a partir de meias velhas; piorra; bola de bexiga de porco; coroas de espírito santo feitas de cartão; vaquinhas de soca de milho; (...).	5.4%
Rodas Cantadas	Indo eu, indo eu; Rosa Branca ao Peito; as Pombinhas da Caterina; a Teresinha de Jesus; A viuvinha; O Rosa Arredonda a Saia; Machadinha; Jardim da Celeste; Condessa de Aragão; (...).	8.4%

Jogos Tradicionais	Pião; berlinde; botão ou marca; saquinhos e pedrinhas; malha (malhão, ferradura,...); tiro à lata; bola/ futebol; queimado ou mata; bolada; bilro; emboca; bilharda; saltar à corda (relógio, ...); tracção à corda; apanhadas (rolha-desrolha, ferro quente, pica, ...); escondidas; cabra-cega (pata-cega; ...), saltar o elástico; lencinho; corridas de sacas; corridas de arcos; macaca (dama, avião, latão ou latinha, boneca, sola sapato); salto ao eixo; barra do lenço; dominó; cartas; (...).	52.5%
Outras	Jacks; caricas; bonecas; comadres; casinhas; índios e cowboys; policias e ladrões; cerradinhos (tourada à corda, ...); caça à baleia; matança do porco; coroações do Espírito Santo; vaquinhas; danças de carnaval; (...).	26.7%

Das diversas formas de brincar menos recordadas pela nossa amostra da população açoriana contam-se as “lengalengas”, ou jogos de palavras e rimas entoadas a um ritmo próprio; as actividades com “brinquedos tradicionais”, lembrados nos artefactos confeccionados pela criança ou por familiares, a partir de recursos naturais (pedras, milho, cana, paus, ...) e de desperdícios (trapos, esferas, botões, caricas, ...); e as “rodas cantadas”, onde o movimento se encontra associado ao ritmo da canção entoada (Quadro VI). Este tipo de brincadeiras é o que melhor associa a atitude lúdica à atitude estética e expressiva, induzindo muitas vezes a adesão à prática de actividades artísticas (dançar balhos, cantar, fazer modelagem, desenhar, ...).

As brincadeiras melhor recordadas pela população foram aquelas que recaem nos jogos tradicionais (52.5%) e que envolvem práticas lúdicas corporais de perícias e destrezas variadas, com ou sem recurso a pequenos brinquedos e objectos, requerem o cumprimento da regra, o incentivo à competição ou, ainda, o apelo ao divertimento.

Além destas brincadeiras foram referidas muitas outras mais associadas aos jogos de representação (26.7%), realçando-se aqui, entre outras, algumas imitações realizadas do culto religioso e profano e, ainda, das actividades culturais e laborais dos adultos da sociedade açoriana.

Estamos cientes de que, se por um lado, a cultura lúdica do brincar terá uma dinâmica própria do local e do momento em que se regista, por outro lado, não ficará desobrigada de duas das suas particularidades: a universalidade e a dinâmica de construção permanente que suscita (Brougère, 2002).

Analisadas as características das respostas dadas à brincadeira melhor recordada por grande parte dos inquiridos (1641 indivíduos – 93.7%), recorreremos a uma categorização mais específica, em nove categorias (Condessa *et al.*, 2008).

Quadro VII

Categorização mais específica da “Brincadeira melhor recordada”

Categorias de Actividade - “Brincadeira melhor recordada”	N	%
1. “ <i>Actividades e Jogos de Motricidade Fina</i> ” - a componente perceptiva e motora fina são dominantes, isto é, a agilidade, a coordenação motora fina. <i>Exemplo de actividades apresentadas:</i> Pião; Berlinde; Botão/ Marca; Pedrinhas; Anel; Bilro; Malha/ Malhão; Bilharda.	248	14.2
2. “ <i>Actividades e Jogos de Motricidade Global</i> ”- a componente motora global é dominante, isto é, o equilíbrio, a agilidade, a coordenação motora grossa, velocidade e força. <i>Exemplo de actividades apresentadas:</i> Macaca; Escondidas; Corridas e Perseguições; Cabra-cega; Elástico; Saltar à Corda; Salto ao Eixo.	564	32.3
3. “ <i>Jogos com Regras</i> ” - incluem actividades em que a regra é predominante. <i>Exemplo de actividades apresentadas:</i> Jogo do Mata ou Queimado; Barra do Lenço; Stop; Futebol ou Jogo da bola; Damas e Dominó.	187	10.7
4. “ <i>Jogos de Simulacro</i> ” - integram as fantasias e as imitações: de actividades sociais (cerimónias e festividades), actividades caseiras (brincar às casinhas e às bonecas), animais e outras. <i>Exemplo de actividades apresentadas:</i> Mães e Filhas; Comadres; Touradas; Espírito Santo; Danças de Carnaval; Bordadeiras; Estátuas.	317	18.1
5. “ <i>Jogos e Cantigas de Roda</i> ” - actividades em que as crianças dão a mão e cantam, usando o ritmo da canção para impor o ritmo do movimento. Podem realizar passos, fazer batimentos do corpo (palmas, bater os pés no solo, ...), exprimir emoções através de gestos ou mimar no seu desenvolvimento. <i>Exemplo de actividades apresentadas:</i> A Teresinha de Jesus; Condessa de Aragão; Rosa Branca ao Peito; As Pombinhas da Caterina; Ó Rosa Arredonda a Saia; Machadinha; Malhão, malhão; Jardim da Celeste.	60	3.4
6. “ <i>Actividades e Jogos de/ com Lengalengas e/ ou Cantigas Populares</i> ” - a actividade/ jogo faz-se acompanhar de um ritmo próprio de lengalengas, ou de melodias. <i>Exemplo de actividades apresentadas:</i> Macaquinho chinês; Mamã, dá licença?; Sr. Barqueiro/ Linda Falua; Cabra-cega, lencinho, saltar à corda e ao elástico acompanhados de lengalengas e melodias.	122	7.0
7. “ <i>Actividades e Jogos de Construção</i> ” - construção de brinquedos e instrumentos musicais. <i>Exemplo de actividades apresentadas:</i> Bonecas de trapo e de folha de milho; bolas de trapos; animais de madeira; flautas de canas; loiças de conchas de lapas; roupinhas de desperdício; carrinhos (milho, carrinhos de bois de sabugo, carracas); carrilhos; carros de ladeira ou de esferas, bilro, saquinhos; (...).	88	5.0
8. “ <i>Jogos de Sorte e Azar</i> ” - jogos e brincadeiras cujo resultado é fruto do acaso. <i>Exemplo de actividades apresentadas:</i> Cartas, moedas	21	1.2
9. “ <i>Outros Jogos/ Actividades</i> ” - jogos e brincadeiras que não estão contemplados nas categorias anteriores <i>Exemplo de actividades apresentadas:</i> Pilhas de mãos, lançar papagaio.	34	1.9

A grande variedade de acções lembradas foi ordenada em função das suas características essenciais: ao nível da motricidade envolvida (fina, global); quanto à existência de regras bem delineadas e que possibilitam a competição; brincar recorrendo à imitação de actividades do quotidiano, de personagens de ficção e do imaginário; produção de movimentos ritmados colectivos, com ou sem roda, acompanhados de canção, jogos de palavras ou rimas; construção e exploração de artefactos e materiais acessórios.

Da observação da Quadro VII podemos deduzir que as actividades e jogos de motricidade global (32.3%), os jogos de simulacro ou “de faz de conta” (18.1%), as actividades e jogos de motricidade fina (14.2%) e os jogos de regras (10.7%) foram os mais lembrados. Curiosamente os jogos e rodas cantadas (3.4%) e outras actividades acompanhadas de lengalengas e cantigas populares (7%) foram as actividades menos referenciadas, o que não seria previsível já que esta amostra, embora sem intenção, foi maioritariamente formada por indivíduos do sexo feminino.

As danças infantis de roda que surgem naturalmente nos recreios das escolas fazem parte do património infantil, com passos e músicas próprias, e tendem a aproximar-se das danças folclóricas dos adultos (Sousa, 2003).

Ao compararmos os valores obtidos no arquipélago, por ilha, quanto à categoria da “brincadeira melhor recordada”, verificamos que existem pequenas diferenças na distribuição das respostas dadas (Quadro VIII).

Quadro VIII

“Brincadeira melhor recordada” pelos inquiridos
Análise da Variância – Comparação entre Ilhas

	Ilha	N	Média	Desvio padrão	F	P
Categorização Geral da Brincadeira	Santa Maria	122	3.56	1.385	14.327	.000
	São Miguel	847	4.05	1.040		
	Terceira	315	3.23	1.666		
	São Jorge	40	3.98	1.097		
	Graciosa	79	3.99	1.171		
	Pico	199	3.97	0.964		
	Faial	53	3.64	1.331		
	Flores	73	3.59	1.498		
	Corvo	19	3.63	1.739		
	Total	1747	3.82	1.276		

	Ilha	N	Média	Desvio padrão	F	P
Categorização Específica da Brincadeira	Santa Maria	122	2.95	2.040	3.033	.002
	São Miguel	847	3.21	1.927		
	Terceira	315	2.75	2.226		
	São Jorge	40	2.85	1.805		
	Graciosa	79	2.75	2.072		
	Pico	199	3.05	2.069		
	Faial	53	3.72	2.205		
	Flores	73	2.63	2.183		
	Corvo	19	3.53	2.894		
	Total	1747	3.05	2.053		

Numa análise mais aprimorada das lembranças das brincadeiras apuraram-se diferenças significativas quanto à categoria geral da "brincadeira melhor recordada" entre as respostas dos indivíduos de São Miguel e os de Santa Maria ($F = - 0.480$ a $p=.035$) e da Terceira ($F = - 0.817$ a $p=.000$).



Fig. 2

Alguns dos Brinquedos Construídos

Em Santa Maria recordaram-se mais os jogos tradicionais (mais 7.3% do que em São Miguel), outras actividades e as actividades com brinquedos; ninguém recordou lengalengas. Nesta ilha foram mais enumerados os jogos de perseguição (escondidas e apanhadas), o elástico e a bola/ futebol; seguiram-se as brincadeiras associadas à representação e expressão de factos e papéis da vida dos adultos (por exemplo, às casinhas, aos escritórios, às agências de viagens, às mães e pais) e de ficção (por exemplo, brincar aos polícias e ladrões). Aqui a cultura lúdica evoluiu com as transposições das estruturas que organizam os jogos de imitação e os de ficção (Brougère, 2002: 25).

Os brinquedos, primeiro construídos e depois usufruídos, limitaram-se à piorra, aos carrinhos de bois, às bolas de trapos, às bonecas de trapos, à bexiga de porco, ao arco de ferro e à espingarda de sabugueiro. Nesta perspectiva, Amado diz-nos que «a tradição dos brinquedos realizada pela própria criança ou por familiares e amigos para que ela se divirta, vem desde sempre e observa-se em todos os lugares» (2007:19).

Por sua vez, na ilha Terceira o grande destaque deu-se quanto à recordação das rodas cantadas (mais 12.6% do que em S. Miguel), com especial realce para a “*Teresinha de Jesus*”, que foi a mais mencionada. O interesse genuíno do povo da Terceira pelas danças colectivas (Danças de Carnaval – Os Bailinhos; Danças de São João) parece reflectir-se nas formas mais simples e espontâneas de dança de grupo da infância, como são as danças e rodas cantadas.

No grupo central, a grande diferença foi registada entre as lembranças das gentes da Terceira e das ilhas Graciosa ($F = - 0.759$ a $p=.003$) e Pico ($F = - 0.741$ a $p=.000$), sendo resultado da comparação da quantidade de indivíduos que recordaram a categoria dos jogos tradicionais (na Graciosa mais 14.4 % e no Pico mais 15.7 % do que na Terceira). É neste conjunto de ilhas do grupo central do arquipélago que encontramos uma maior variedade de jogos tradicionais, nos quais se destacam, pela antiguidade: a bilharda, o emboca, o malhão e o bilro, alguns dos jogos tradicionais que eram jogados na rua pelos rapazes.



Fig. 3

Alguns Jogos Tradicionais – Malhão e Emboca

Tomando por exemplo o Jogo da Bilharda, deixamos aqui alguns depoimentos que caracterizam este jogo. Denotamos diferenças entre a designação dos acessórios do jogo, assim como do tipo de material utilizado e o próprio desenvolvimento.

Jogo da Bilharda

Espaço: Na rua, num espaço amplo.

Número de jogadores: Dois ou mais elementos.

Material: Um pau aguçado (a bilharda) com cerca de 10 cm, outro pau mais comprido (o batalho). Telha ou pau para riscar um círculo no chão.

Objectivo: Obter a melhor pontuação.

Descrição e Desenvolvimento:

Consistia em traçar uma circunferência no chão, ficando no meio um dos jogadores. Este jogador, empunhando o batalho, batia na ponta aguçada da bilharda de maneira a levantá-la no ar. Com o batalho atirava-o o mais longe possível. Se caísse dentro da linha dos vinte metros era desclassificado, os jogadores trocavam de posição e o jogo recomeçava.

O jogador que atirar o pau mais longe, para além dos vinte metros, tem direito a cinquenta pontos.

Este jogo disputa-se várias vezes e, no final, será classificado o que tiver melhor pontuação.

Testemunhos:

"Só jogavam rapazes (...) na rua (...) todo o ano (...) em calçada metia-se um pau com pontas de faia, as pontas ficavam no ar com uma moeda atirava, a moeda saltava e ao saltar atirava-se o mais longe possível."

(Elemento da Filarmónica, 60 anos, natural da Praia da Vitória, Ilha Terceira, 2008)

"Brincavam três rapazes (...) em piso de terra (...) na altura das matanças (...) utilizava-se um pau delgado e pequeno é que era a abilharda e o ponteiro era um pau mais grosso e maior e que se chamava o pateiro, e com ele é que se batia na abilharda."

(Elemento da Filarmónica de Gaudalupe, 66 anos, natural de Gaudalupe, Ilha da Graciosa, 2009)

“Três jogadores rapazes (...) em piso térreo (...) era um ponteiro (um pau de três palmos) fazia um corredor. Depois num sítio longe atirávamos uma pedra e atirar até chegar à cana. Mas para medir ia-se com um ponteiro a ver quantos pateiros fazia.”

(Elemento da Filarmónica, 70 anos, natural da Praia da Vitória, Ilha Terceira, 2008)

“Jogo de rapazes (...) que se jogava na rua (...) em qualquer altura (...) um bordão na mão, uma aguilhada no chão, com o bordão batia na abilharda, para ela ir bater na aguilhada, se batesse nela ganhava-se não batesse perdia.”

(Reformado, 73 anos, natural da Luz, Ilha da Graciosa, 2008)

“Jogo que se jogava na rua (...) por duas equipas de dois rapazes cada (...) no meio do terreno havia uma casola e ao pé de cada equipa tinha uma casola, eram três no total (...) Tinham na mão um sabugo de milho que atiravam para o meio. Casonãoficasse no meio, o adversário pegava nela e tinha de colocá-la na casola à sua frente (do adversário).”

(Reformado de agricultura, 80 anos, natural de Stº Amado de São Roque, Ilha do Pico, 2008)

Para fundamentar melhor as diferenças existentes entre os indivíduos de diferentes gerações e géneros, isto é, as suas preferências quanto às brincadeiras, confrontámos os valores alcançados nestas duas variáveis (Quadros IX e X).

Quadro IX

“Brincadeira melhor recordada” pelos Inquiridos
Análise do Qui Quadrado - Comparação por Geração e Género

“Brincadeira melhor recordada”:		χ^2	p
Geração	Categorização Geral	26.193	.051
	Categorização mais Específica	97.297	.000
Sexo	Categorização Geral	65.666	.000
	Categorização mais Específica	238.356	.000

Quadro X
"Brincadeira melhor recordada"
pelos Inquiridos – Análise por Geração e Género

	Geração			Total	Género		Total
	Adulto		Idoso		Feminino	Masculino	
	< 50 Anos	50-64 anos	> 64 anos				
<i>Lengalengas</i>	0.2 %	0.3%	0.4%	0.9%	0.7%	0.2%	0.9%
<i>Actividades com Brinquedos (Tradicionais)</i>	2.2%	1.4%	2.3%	5.9%	3.8%	2.0%	5.7%
<i>Rodas Cantadas</i>	3.3%	2.2%	3.7%	9.2%	7.8%	1.2%	9.0%
<i>Jogos Tradicionais</i>	30.7%	10.4%	16.4%	57.5%	33.7%	22.4%	56.1%
<i>Outras</i>	15.4%	5.3%	5.8%	26.5%	21.4%	6.8%	28.2%
Total	51.8%	19.6%	28.6%	100%	67.4%	32.6%	100%
<i>Actividades e jogos de Motricidade Fina</i>	2.2%	1.2%	2.9%	6.3%	6.3%	8.6%	14.9%
<i>Actividades e jogos de Motricidade Global</i>	5.7%	3.1%	6.7%	15.4%	23.9%	10%	33.9%
<i>Jogos com Regras</i>	20.7%	5.7%	8.3%	34.6%	4.4%	6.9%	11.2%
<i>Jogos de Simulacro</i>	7.1%	2.0%	2.4%	11.5%	15.9%	3.1%	19.1%
<i>Jogos e Rodas Cantadas</i>	10.5%	4.1%	5.0%	19.6%	3.4%	0.2%	3.6%
<i>Actividades e Jogos de/ com Lengalengas e/ ou Cantigas Populares</i>	0.8%	1.3%	1.6%	3.7%	6.7%	0.6%	7.3%
<i>Actividades e Jogos de Construção</i>	1.7%	1.4%	2.4%	5.4%	4%	1.3%	5.3%
<i>Jogos de Sorte e Azar</i>	0.6%	0.2%	0.5%	1.3%	0.7%	0.5%	1.3%
<i>Outras Actividades</i>	0.7%	0.3%	1.1%	2.1%	1.4%	2.0%	3.4%
Total	49.9%	19.2%	30.8%	100%	66.7%	33.3%	100%

A leitura do quadro alusivo às actividades mais referidas em função da geração (Quadro X) permite-nos constatar que a população inquirida, de idosos e não idosos, recorda preferencialmente os jogos tradicionais. É na categorização mais específica que diferenciamos melhor os idosos dos não idosos (Quadro IX).

Os "mais novos" elegem os jogos de regras e as cantigas de roda, assim como os jogos de simulacro, enquanto os "mais velhos" evocam, com valores inferiores, os jogos de regras e as cantigas de roda e consolidam a enumeração de jogos de exploração da destreza motora geral e fina, assim como os jogos realizados a partir da construção de engenhos. Parece-nos que as brincadeiras do antigamente, mencionadas pelos idosos, se identificavam mais com as actividades de construção de brinquedos e artefactos realizados a partir de desperdícios de materiais de uso corrente, utilizando mais jogos de manipular

e atirar objectos com perícia como, por exemplo, o pião, o berlinde, a marca, a bilharða, o emboca, o malhão, o bilro, as pedrinhas e a macaca.

Por outro lado, a população feminina e masculina apresenta marcas dissemelhanças quanto à brincadeira mais recordada (Quadros IX e X). As mulheres, embora elejam também os jogos de motricidade global (por exemplo, jogos de perseguição), comparativamente com os homens recordam preferencialmente as actividades mais relacionadas com os jogos de imaginação e representação, as rodas cantadas e jogos acompanhados de lengalengas e de canções (por exemplo, saltar à corda ou ao elástico com lengalenga). Batalha (2004) sublinha a importância das rodas e jogos cantados como “meio educativo” a partir do qual cada criança desenvolve as acções motoras básicas estruturadas nas relações estabelecidas como o espaço e o ritmo, aprende a relacionar-se em grupo, a mimar e a comunicar com as outras crianças. Estas rodas, que têm uma regulação estritamente cerimonial, são da preferência das “meninas” como se ilustra na transcrição que se segue:

“No Espírito Santo (...) as amigas davam as mãos umas às outras e cantavam e balhavam as músicas.”

(Reformada de Produtora Agrícola, 86 anos, natural de Feteiras do Nordeste, Ilha S. Miguel, 2008)



- Fig. 4
Rodas Cantadas

Por sua vez, nos homens a recordação recai mais nos jogos tradicionais, actividades que incluem em maior número as brincadeiras de destreza motora geral e perícia segmentar nas mais variadas situações motoras de “jogo”, que obedecem a regras de géneros variados, em função das idades: exploração, funcionais, de construção, de ficção e imitação, de oposição-cooperação, com regras arbitrárias ou mais elaboradas. Os jogos mais regrados, como o jogo da bola que, mesmo com alteração das regras ou com o recurso a materiais alternativos, faz parte do encantamento da infância de muitos “meninos”, como se ilustra nas transcrições que se seguem:

“Lembro-me que jogava à bola horas sem me aperceber. Era um jogo adaptado ao número reduzido de jogadores; (...) acabava o jogo sempre que a minha mãe me ia chamar porque senão ficava a vida inteira a jogar.”

(Escuteiro, 29 anos, natural da Ilha do Corvo, 2009)

“(...) muitas vezes até jogávamos à bola com a bexiga do porco.”

(Presidente de Junta de Freguesia, 45 anos, natural de Santa Bárbara, Ilha de Santa Maria, 2008)

Por outro lado, sublinhemos o teor de alguma da informação deixada por vários inquiridos, o que nos permite realçar mais uns ou outros aspectos. Por exemplo, para a maioria das brincadeiras recordadas há material associado (48.4%), sendo na sua maioria comprado – bola, pião, berlinde, elástico, corda, (...) –, mas que poderia ser construído ou adaptado, pelos familiares ou pelas próprias crianças, a partir de aproveitamentos de desperdícios e de materiais utilitários.



Fig. 5

Jogo da Bola com “Bexiga de Porco”

Assim sendo, há jogos que, sendo semelhantes, apresentam designações diferentes em conformidade com o material a ser (re)utilizado – o “elástico” e a “meia”, a partir das sobras de elástico ou de meias de senhora; em função do material disponível no meio, rural ou urbano – as “pedrinhas” ou os “saquinhos”; conforme o desenho realizado no chão – a “macaca”, “a dama” e o “avião”; ou, ainda, o material a ser lançado – o “latão”, a “sola do sapato” e a “telha”. As várias corridas de perseguição, que incluíam ou não papéis: “polícias e ladrões”, “tourada à corda”, (...); “rolha, desrolha” e ao “pica”; os jogos da “bola” – com bola comprada ou realizados, em alternativa, com bolas feitas a partir de “folhas de milho”, “trapos” ou da “bexiga de porco”; as “bonecas” – compradas, confeccionadas pelas mães ou imaginadas pelas filhas a partir de recursos existentes; os “berlindes” ou os “botões” aproveitados, como se ilustra na transcrição que se segue:

“Jogava ao botão com os botões da caixa de costura da minha mãe que estava em casa (...) duas ou três raparigas (...) fazíamos uma covinha no chão (a “marca”) e empurrávamos o botão com os dedos até chegar à cova (...) ganhava a que chegasse em 1.º lugar.”

(Idosa do Lar de Santa Madalena, 76 anos, natural de Santo Espírito, Ilha de Santa Maria, 2008)



Fig. 6

Jogo da Marca com “Botões”

O espaço exterior a rua e o recreio é o local mais apresentado para o desenvolvimento habitual de muitas destas brincadeiras (45.7%), reportando-se sobretudo os espaços amplos e de piso térreo. Amado (2008: 95) refere-se à “rua” como tendo já sido uma verdadeira escola para a vida das crianças “(...) toda a criança foi equilibrista e pintora, ceramista e botânica, arquitecta

e caçadora, lavradora e escultora, tecedeira e investigadora... e tudo o mais quanto pôde aprender na principal das suas escolas – a Rua!”

As brincadeiras mais abordadas apresentam uma maior relação com as estações mais amenas de Verão e são poucos os que associam estas acções às festas populares ou religiosas, sobressaindo mesmo assim as Festas do Espírito Santo, festas mais características de todo o arquipélago e que foram várias vezes referidas em situações que se integram no simulacro. Na sua maioria as brincadeiras e jogos são exaltados pelo divertimento e prazer que proporcionaram durante a infância.

Conclusões

É sempre um desafio redescobrir as enormes potencialidades pedagógicas do nosso património cultural do brincar, no sentido de criar um espaço de diálogo que aproxime a instituição escolar do Século XXI aos bens e valores de um património cultural do “brincar”, no que concerne à actividade lúdica, expressiva e comunicativa.

A recolha etnográfica realizada a partir dos registos existentes em contexto local indicia a insuficiente actividade promovida nesta área, verificando-se uma dinâmica centrada em acções comunitárias de divulgação do brinquedo e da animação de actividades através de jogos tradicionais.

Da aplicação criteriosa dos questionários “Recordações do Brincar” a uma amostra representativa da região autónoma, incluindo indivíduos pertencentes a várias ilhas, instituições e associações, gerações (adultos e idosos) e géneros (feminino e masculino), verificamos alguma uniformidade de representações e lembranças de algumas das brincadeiras de infância das gentes dos Açores, com destaque para os jogos tradicionais infantis que envolvem grandes acções motoras.

A adesão da população ao estudo foi variada e obtivemos uma amostra que, embora representativa de todas as ilhas da região, se confinou à prevalência de indivíduos: em actividade profissional; com idade inferior aos sessenta anos; do sexo feminino; que passaram a sua infância no arquipélago mas no meio mais rural; oriundos de famílias pertencentes ao sector económico da agricultura e pescas; e cujas mães estavam em casa durante a sua infância.

As crenças dos açorianos inquiridos são coerentes e valorizam a importância das brincadeiras de infância na sua formação para adulto equilibrado, autónomo e responsável enquanto membro de uma sociedade. Contudo, não obtivemos valores tão consistentes quanto à importância dessas brincadeiras para o conhecimento das vivências e costumes da terra e na sua transmissão à nova geração. Muitos referem que estas brincadeiras relevavam mais uma cultura de infância do que a cultura açoriana.

Apurámos ainda a existência de algumas (dis)semelhanças entre as brincadeiras recordadas apresentadas no contexto tradicional. A ilha de pertença, a geração, o género e o meio onde os inquiridos cresceram fizeram destoar a natureza de algumas das brincadeiras mais recordadas.

Quando analisámos as brincadeiras mais relacionadas com as formas de expressão e comunicação, motora e verbal, verificámos que, embora pouco mencionadas, eram as brincadeiras preferidas das raparigas de outrora.

Se bem que as actividades que têm por base a construção de brinquedos sejam mencionadas nos depoimentos apresentados, com o aproveitamento de recursos acessíveis (materiais da natureza ou desperdícios) para a realização de pequenos artefactos ou brinquedos, foram as mais lembradas pelos idosos da população inquirida.

Numa fase posterior de pesquisa pretendemos alargar estas relações à análise da influência do meio (rural ou urbano), da pertença a associações (culturais, desportivas e artísticas), do cargo/ actividade que exerce na associação; das crenças que possui sobre a importância do brincar na educação. E realizar-se-á, ainda, uma análise mais aprofundada das brincadeiras apresentadas, sistematizando-as à luz das competências específicas do ensino das actividades expressivas do 1.º Ciclo.

Referências Bibliográficas

- Amado, J. (2007). *Universo dos Brinquedos Populares*. 2.ª Edição. Coimbra: Quarteto Editora.
- Amado, J. (2008). Brinquedos Populares. Um Património Cultural da Infância. In J. Debortoli, M. F. Martins, S. Martins, *Infâncias na Metrópole* (pp. 87-127). Belo Horizonte: Editora UFMG (Universidade Federal de Minas Gerais)
- Batalha, A. P. (2004). *Metodologia do Ensino da Dança Colectivas*. Lisboa: Edições F.M.H.
- Barcelos, J. M. (2008). *Dicionário de Falares dos Açores*. Coimbra: Livraria Almedina.
- Brougère, G. (2002). A Criança e a Cultura Lúdica. In T. M. Kishimoto (Org.), *O Brincar e as suas Teorias* (pp. 19-32). 3.ª Edição. São Paulo: Pioneira Thomson Learning.
- Cabral, A. (1991). *Jogos Populares Infantis*. Porto. Editorial Domingos Barreira.
- Chateau, J. (1987). *O Jogo e a Criança*. 2.ª Edição. São Paulo: Summus Editorial.
- Condessa, I. (2006). O Movimento Criativo. In G. Castro & M. Carvalho (Ed.), *Acta do Colóquio A Criatividade na Educação* (pp. 37-52). Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- Condessa, I., Branco, M., Medeiros, G., Hudec, F. (2006). As Expressões Artísticas no Desenvolvimento de Algumas Competências do 1.º Ciclo. Uma Análise do Recurso a Actividades de Expressão Corporal. In A. Macara & A. P. Batalha, *Livro de Textos e Resumos do Seminário Internacional "Dança e Movimento Expressivo"* (pp. 80-86). Lisboa: Edições F.M.H.

- Condessa, I. & Col. (2008); A Criança e a Cultura Regional Açoriana: Contributos de um Olhar sobre o Brincar. In C. Chrystello, *Livro de Textos e Resumos do 3.º Colóquio Açoriano da Lusofonia* (pp. 67-74). Lagoa.
- Delors, J. & Col. (1998). *Educação: um Tesouro a Descobrir. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre a Educação para o Séc. XXI*. 4.ª Edição. Porto: ASA.
- Fialho, A. (2003). Sentidos para uma Formação Dialogada: O Trabalho Colaborativo na Formação Inicial de professores do 1.º Ciclo do Ensino Básico. *Dissertação de Mestrado*. (documento policopiado). Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- Fontanel-Brassart, S. & Rouquet, A. (1977). *A Educação Artística na Acção Educativa*. Coimbra: Livraria Almedina.
- Gesell, A. y outros (1995). *El Niño de 5 y 6 Años*. 6.ª Edición. Barcelona: Paidós Educador.
- Gonçalves E. (2000). A Arte Descobre a Criança, a Criança descobre a arte. In *Educação Pela Arte – Estudos em Homenagem ao Dr. Arquimedes da Silva Santos*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Kishimoto, T. M. (2002). Bruner e a Brincadeira. In T. M. Kishimoto (Org.), *O Brincar e as suas Teorias* (pp. 139-154). 3.ª Edição. São Paulo: Pioneira Thomson Learning.
- ME-DEB (1997). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar*. Lisboa: Editorial do Ministério de Educação.
- ME-DEB (2006). *Organização Curricular e Programas do Ensino Básico – 1.º Ciclo*. 5.ª Edição. Lisboa: Editorial do Ministério de Educação.
- Merillas, O. F. (2003). *La Educación Patrimonial. Teoría y Práctica en el Aula, el Museo e Internet*. Gijón: Ediciones Trea, S. L.
- Morin, E. (2002). *Os Sete Saberes para a Educação do Futuro*. Colecção Horizontes Pedagógicos. Lisboa: Instituto Piaget.
- Mugny, G. & Doise, W. (2002). *Psicologia Social & Desenvolvimento Cognitivo*. Colecção Epigénese, Desenvolvimento e Psicologia. Lisboa: Instituto Piaget.
- Neto, C. (2003). *Jogo & Desenvolvimento da Criança*. Lisboa: Edições F.M.H.
- Oliveira, M & Col. (2007). *Brinquedos e Brincadeiras Pontiguares. Identidade e Memória*. Rio Grande do Norte: CEFET-RN.
- Piaget, J. (1978). *Le Jugement Moral chez L'Enfant*. 5ª Édition. Paris: P.U.F.
- Quadros Ferreira, A. (2006). *Pensar a Arte, Pensar a Escola*. Porto: Edições Afrontamento.
- Reis, R. (2003). *A Educação pela Arte*. Lisboa: Universidade Aberta.
- Serra, M. C. (2001). *O Jogo e o Trabalho*. Lisboa: Edições Colibri.
- Simões, H. (2006). *Animação Cultural*. Colecção Biblioteca do Educador. Lisboa: Livros Horizonte.
- Sousa, A. (2003). *Educação pela Arte e Artes na Educação*. 2.º Volume. Col. Horizontes Pedagógicos. Lisboa: Instituto Piaget.
- Titiev, M. (2002). *Introdução à Antropologia Cultural*. 9.ª Edição. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Torres, R. M. (1998). *As Canções Tradicionais Portuguesas no Ensino da Música. Contribuição da Metodologia de Zoltán Kodály*. Lisboa: Caminho
- Vidigal, L. (1996). *Testemunhos Orais na Escola*. Colecção Perspectivas Actuais. Porto: ASA.