

REVISTA DA UNIVERSIDADE DOS AÇORES

ARQUIPÉLAGO

CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO

10

PONTA DELGADA • 2009



ARQUIPÉLAGO – CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO Nº 10

FICHA TÉCNICA

Direcção

Jorge Ávila de Lima

Comissão Redactorial

Francisco Sousa

Isabel Estrela Rego

Margarida Damião Serpa

Suzana Nunes Caldeira

Comissão Científica

João Amado, *Universidade de Coimbra*; Isabel Alarcão, *Universidade de Aveiro*; Mariano Alves, *Universidade dos Açores*; Suzana Nunes Caldeira, *Universidade dos Açores*; Rui Canário, *Universidade de Lisboa*; Adalberto Dias de Carvalho, *Universidade do Porto*; Ana Amélia Carvalho, *Universidade do Minho*; Jorge Adelino Costa, *Universidade de Aveiro*; Ana Diogo, *Universidade dos Açores*; Maria de Lurdes Dionísio, *Universidade do Minho*; Jorge Ávila de Lima, *Universidade dos Açores*; Maria Teresa Medeiros, *Universidade dos Açores*; António Nóvoa, *Universidade de Lisboa*; José Augusto Pacheco, *Universidade do Minho*; Ermelindo Peixoto, *Universidade dos Açores*; Isabel Estrela Rego, *Universidade dos Açores*; Maria do Céu Roldão, *Instituto Politécnico de Santarém*; Idália Sá-Chaves, *Universidade de Aveiro*; Manuel José Sarmento, *Universidade do Minho*; Margarida Damião Serpa, *Universidade dos Açores*; Lurdes Serrazina, *Escola Superior de Educação de Lisboa*; Adelina Lopes da Silva, *Universidade de Lisboa*; Francisco Sousa, *Universidade dos Açores*

© 2009 - Universidade dos Açores

ISBN: 0873-8165

Depósito Legal: 112515/97

Periodicidade: anual

Tiragem: 500 exemplares

Execução Gráfica

COINGRA, LDA.

ESTA REVISTA FOI IMPRESSA EM PAPEL 100% RECICLADO



A CRIANÇA E A CULTURA REGIONAL AÇORIANA: CONTRIBUTOS DE UM OLHAR SOBRE O BRINCAR

Maria Isabel Condessa

Maria Margarida Fortuna

Maria da Graça Borges Castanho

Adolfo Fernando da Fonte Fialho

Universidade dos Açores

Maria Rita Medeiros Andrade Medeiros

Conservatório Regional de Ponta Delgada

Resumo

O *Projecto de Investigação, Recolha e Análise de Tradições Açorianas: da Cultura do Brincar* (P.I.R.A.T.A. - C.B.) tem o propósito de nos convidar a recuar no tempo, a fazer uma pausa no uso das tecnologias educativas, e a descobrir a magia daquilo que de mais genuíno herdámos dos nossos antepassados – o brincar, o expressar e o aprender através do recurso a jogos, a rodas cantadas e a lenga-lengas, que são parte integrante da nossa memória da infância. Analisando os recursos culturais das comunidades açorianas, no que respeita às suas produções de cariz artístico e popular, esta investigação procurará reverter a favor de uma escola que actue em pleno diálogo com a comunidade envolvente e que pense na dupla vertente da educação das crianças: individual e social. Primeiro, pelo desenvolvimento das capacidades expressiva e comunicativa; segundo, pela aquisição de conhecimento sobre o património cultural açoriano.

Introdução

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 nestas brincadeiras encontramos 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, 1996: 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 permite 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, a saber lenga-lengas, rodas cantadas, jogos populares infantis ,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.

Baseando-se nas vivências açorianas, no que concerne às suas produções de cariz artístico e popular, este estudo procurará investir numa escola-

ridade que se assuma mais próxima dos contextos de vida das crianças. Além disso, pretenderá favorecer uma aproximação entre gerações e promover uma maior abertura da escola à comunidade que a envolve.

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 e 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.

É também um desafio para os profissionais da Educação redescobrirem as enormes potencialidades pedagógicas do nosso património cultural e encontrarem, nos jogos tradicionais, 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.

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.

Esta exposição visa realizar uma explanação teórica e metodológica que fundamentará alguns dos resultados já alcançados no primeiro ano de investigação do projecto P.I.R.A.T.A.-C.B.

Assim, primeiro propõe-se analisar alguns fundamentos sobre a importância de pesquisar o Património Cultural do Brincar para a identidade do povo Açoriano. Tendo por base a noção de que este património será uma das características universais de todas as suas actividades (Titiev, 2002, p. 344) será importante analisá-lo para que melhor se conceptualize o seu papel na educação da criança da actualidade, numa perspectiva do desenvolvimento da sua capacidade lúdica, de expressão e de comunicação.

Finalmente, pretende descrever os métodos e procedimentos adoptados nesta primeira fase de pesquisa, assim como, analisar e reflectir sobre alguns dos resultados já esboçados a partir das memórias de alguns habitantes açorianos.

O Projecto P.I.R.A.T.A.-C.B.: A Importância de Revisitar o Passado do Brincar na Cultura Açoriana

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, p. 22).

O património cultural, conjunto de bens, tangíveis ou intangíveis, e de valores que se herdaram por transmissão humana da cultura de um povo e/ou grupo social, é uma forma de manter o contacto de uma geração para a(s) seguinte(s). Numa visão menos tradicional, este património inclui não só os bens artísticos tangíveis, como obras de arte de escultura, pintura e arquitectura, mas também os bens artísticos intangíveis. Estes últimos assumem-se como manifestações culturais, nomeadamente as tradições orais, a música, as festividades e as línguas, ou ainda, os costumes e o comportamento emocional. São esses bens artísticos intangíveis que constituem os elementos chave da nossa memória e da nossa capacidade de construção de cultura (Merillas, 2003, p. 42), pois cada vez

mais há a consciência que estamos num mundo global e que a este estão inerentes relações, positivas ou negativas, que podem afectar a comunidade.

Esta noção de “passado” é um conceito abstracto, sem uma delimitação temporal implícita, em que o passado é tudo o que já sucedeu, enquanto o presente é algo que está a suceder (Merillas, 2003, p. 31). Na realidade cultural, o património é uma verdade que não está sujeita apenas à delimitação entre presente e passado, mas é antes uma realidade que obriga a mudanças, que tem uma origem, um desenvolvimento e, ocasionalmente, um final.

O património para além da materialização de uma parte da história, baseada em datas e acontecimentos que permanecem ao longo dos tempos, reporta-nos igualmente para um plano emocional e cognitivo, onde são contempladas as sensibilidades e as relações do(s) individuo(s) com o exterior. É a este nível de análise que integramos o património do brincar e do lúdico.

Brougère (2002, p. 19) refere: “brincar torna-se o arquétipo de toda actividade cultural que, como a arte, não se limita a uma relação simples com o real”. Neste mesmo sentido, Titiev (2002, p. 390) refere que também os objectos com valor simbólico, à semelhança dos valores e dos comportamentos que guiam as condutas dos indivíduos de uma sociedade, fazem parte da cultura de um povo. Por exemplo, os brinquedos tradicionais, ligados à actividade lúdica da criança, são propriedade real ou simbólica de um povo, património do colectivo, que gera sensações e sentimentos.

Mas qual será o valor de um brinquedo, como o pião, por exemplo?

Embora actualmente seja “um pequeno objecto, feito de madeira ou metal, tendo na ponta um prego ou ferrão”, que é feito artesanalmente em oficinas ou mesmo industrializado inicialmente era um brinquedo de fabrico mais caseiro, como as piorras (Amado, 2007, p. 225; Oliveira & Col., 2007, p. 121). Para Amado (2007, p. 225) os jogos que se praticam com o pião, não só desenvolvem as habilidades psicomotoras como concretizam a sua dimensão mágica, ritual e religiosa. Este brinquedo, já jogado entre os Egípcios e os Gregos, manteve-se até aos nossos dias através das várias civilizações. A

forma como se joga ao pião, pelas regras impostas e a época do ano em que o mesmo é jogado, parece expressar a cultura e a sociedade em vigor.

Para muitos, o jogar, recorrendo às actividades tradicionais, é fulcral para o desenvolvimento de uma criança pois coloca-a num contexto de interacção (com os pares, com os objectos, ...) e assume-se como uma prática em que a realidade e a fantasia se encontram ligadas. Desde as primeiras formas de jogo por imitação, na classificação de Piaget (1978), em que a criança brinca utilizando a representação mental, passando pelos jogos imaginativos de Gesell (Gesell *et al.*, 1995), a criança desenvolve-se em jogos dramáticos, pelo desempenho de papéis que traduzem a relação do indivíduo com o mundo social em que vive e pela improvisação, tendo por base a imaginação e a criatividade, elementos fundamentais à sua capacidade de adaptação e mudança. Pelo jogo, que é sempre uma actividade séria para a criança, ela aborda o mundo que a envolve e as regras da sua sociedade.

No jogo tradicional, aos objectos utilizados e pertencentes ao património da cultura do brincar associam-se inúmeros valores: o material, o utilitário, o simbólico ou relacional, o histórico e o emotivo. Esses valores associam-se à forma (estética e criativa) e a sua composição (qualidade dos materiais); à indispensabilidade de satisfação de necessidades individuais ou colectivas; à capacidade de estabelecer relações com outros elementos (relações essas que são essencialmente de carácter educativo e que podem fazer transparecer uma ideologia); à necessidade de relacionar o passado com o presente e ser fruto de uma manifestação cultural; e, por fim, à capacidade de produzir emoções de um indivíduo, a partir de todos os valores anteriormente mencionados.

A acção cultural em geral e a acção educativa em particular interferem na construção da identidade cultural, individual ou colectiva. Este ideal é defendido também na arte para a vida, mas de diferentes formas. Por exemplo, se atendermos às premissas de uma perspectiva mais tradicionalista, verificamos que esta é mais centrada na importância atribuída ao núcleo social do que no indivíduo, sendo assim uma fonte de sabedoria e autoridade. A maioria da arte tradi-

cional é mais conservadora do que criativa, daí que a “tradição” sobrevalorize o controlo social, considerando-o algo positivamente vital para a cultura.

A identidade cultural dos açorianos distingue-se pelas variadas características de vida em cada uma das nove ilhas do Arquipélago. Falamos de um povo que tradicionalmente trabalha nos sectores muito ligados ao ramo primário (agricultura, pecuária e actividade piscatória) e à transformação de alguns desses produtos e de objectos ligados à natureza, a partir dos quais se produzem materiais artesanais. Neste artesanato integra-se a produção de brinquedos (pequenas louças produzidas a partir do barro, bonecas construídas com folhas de milho, carrilhos realizados com milho, ...) e de outros artefactos recriados (pequenos cacos de loiça, tecidos, pedras, folhas, ...) utilizados na infância para distrair e brincar.

Nas Festas Populares do Divino Espírito Santo, que decorrem por todo o Arquipélago, fica claro o compromisso entre o passado e o presente, sendo um momento de convívio, que conta com a prestação de filarmónicas e de grupos de danças e cantares populares locais, actividades que concentram em si características universais pelo divertimento e de actividade lúdica que proporcionam (Titiev, 2002, p. 344). Estes, são alguns dos momentos onde se praticam trocas inter-geracionais das actividades, habilidades e prazeres realizadas em torno das danças, dos jogos e dos brinquedos da infância.

De facto, para transmitir o património da Cultura do Brincar é preciso conhecer, compreender, explicar e valorizar a cultura através do ensino da/pela arte, na expressão pela música, pela dança e pelo jogo.

Numa tentativa de mostrar quão relevante é analisar as actividades tradicionais, integradas na cultura do Brincar da Criança, lembramos que:

Brincar é ...

- ... natural nas crianças pequenas;
- ... fazer algo sem fazer esforço;
- ... distrair-se com jogos infantis, representando papeis fictícios;
- ... entreter-se com uma actividade qualquer;

- ... correr, saltar, pular, rir, cantar, exprimir;
- ... divertimento, passatempo, distracção.

Mas brincar é também ...

- ...raciocinar, descobrir, persistir e preservar; esforçar-se, ter paciência, não desistir facilmente;
- ...aprender a ganhar e a perder;
- ...envolver-se nas actividades voluntariosamente;
- ...aprender a aprender;
- ...desenvolver-se em vários domínios: motor, afectivo, cognitivo e social.

Embora o impulso para brincar e jogar possa ser biológico, é o contexto social e cultural que define a sua natureza. 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). Caberá aos adultos, pela capacidade de defender as suas tradições e pela mediação que realizam com as suas crianças (familiares ou educandos), a aptidão para preservar e dinamizar a cultura do brincar a oferecer à criança do hoje e do amanhã.

A natureza lúdica de uma actividade, além de proporcionar a preservação da cultura de uma região, acaba por favorecer a socialização e, ainda, potenciar muitas das suas possibilidades de aprendizagem.

O Projecto P.I.R.A.T.A.-C.B.: Contributo para o Desenvolvimento da Capacidade Lúdica, de Expressão e Comunicação

Partindo de recursos culturais das comunidades açorianas, no que respeita às suas produções de cariz artístico e popular, este projecto procurará reverter em prol de uma educação que se assuma mais próxima dos con-

textos de vida das crianças, favorecendo uma aproximação entre gerações e promovendo uma maior abertura da escola à comunidade que a envolve.

É verdade que há uma consciência de dever educacional para com as nossas crianças: “o direito de se exprimirem, de brincarem e de jogarem”, daí que seja claro considerar como relevantes as actividades lúdicas, visto a estas estar inerente uma série de vantagens. Para a faixa etária infantil, divertir é mais do que natural, pois as crianças, ao brincarem, distraem-se com jogos infantis, representando, por exemplo, papéis fictícios. Com a “brincadeira”, as crianças entretêm-se, divertem-se, exprimem-se, aprendem e desenvolvem-se. Como já foi referido, o ser infantil participa na actividade do brincar espontaneamente, pois está inerente à sua natureza. Cabe, contudo, ao contexto social e cultural, definir a natureza dessa actividade, bem como os mecanismos para que a mesma contribua para a preservação da cultura de uma região.

O projecto em análise pretende oferecer alguns contributos no âmbito da reflexão acerca das potencialidades pedagógico-didácticas, e respectivas implicações relacionais, quer numa fase exploratória ao nível da formação inicial, numa altura em que os futuros docentes se começam a familiarizar com as linhas condutoras iniciais da sua prática profissional; quer numa fase posterior nas escolas, na prática pedagógica e junto dos profissionais ligados ao ensino.

Sendo a civilização contemporânea dominada por novas tecnologias sente-se a necessidade de recuperar aqueles que são os aspectos espontâneos do gesto humano, entretanto alterado pela mecanização excessiva da vida moderna. Voltar às origens, (re)questionando conceitos de progresso e de civilização, é redescobrir curiosas analogias entre a arte dita primitiva e a arte contemporânea (Gonçalves, 2000, p. 107).

“Em Educação Artística, tem-se frequentemente a tendência para separar os elementos constitutivos da expressão criativa. É uma das consequências da concepção tradicional do ensino” (Fontanel-Brassart & Rouquet, 1977, p. 32). Procurando inverter esta tendência, desde cedo, percebemos a importância de contemplarmos os contributos das várias áreas de expressão num projecto integra-

do, capaz de aglutinar os diferentes domínios tornando-os significativos e promotores de múltiplas aprendizagens, relevantes para o desenvolvimento da criança.

Quadros Ferreira (2006, p. 65) coloca, como sendo um falso dilema, a contradição existente entre criatividade e património. Inicialmente, embora releve a importância de se tratar a cultura de uma forma dinâmica, acentuando o papel da criação em detrimento da sua forma estática, conclui que o conhecimento das referências que o património nos proporciona também nos conduz à criação propriamente dita. A atitude cultural, promotora do património, torna-se o suporte da acção criativa pela aprendizagem de escolhas estéticas que promove e pela reordenação da cultura entendida como memória.

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 P.I.R.A.T.A.-C.B., de natureza transdisciplinar, tem como elemento aglutinador a expressão e comunicação mas 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 moto-

ra geral e do equilíbrio; da reprodução de gestos e movimentos; da capacidade de cantar; das interações 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, p. 48).

Do mesmo modo, Condessa *et al* (2006) concluíram que apesar das expressões artísticas aparentemente fazerem parte da prática lectiva das crianças do 1º 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 ao processo de educação artística, pela estimulação das nossas crianças, quer no sentido estético; quer na expressão e adaptação criativa.

O Projecto P.I.R.A.T.A.- C.B.: Uma Fase Inicial de Pesquisa

Métodos e Procedimentos

Numa primeira fase de pesquisa, a investigação foi realizada através da recolha etnográfica em contexto local. Para o efeito, foram enviados questionários para as Câmaras Municipais (18), Juntas de Freguesia (152) e Casas do Povo (93), Museus (8) e Bibliotecas (14) de todas as ilhas da Região Autónoma dos Açores, no sentido de se averiguar o desenvolvimento de actividades sobre danças e rodas cantadas, jogos tradicionais, brinquedos e lenga-lengas, e de eventuais espólios existentes (registo documental, fotográfico ou digital).

Para a preparação de uma segunda fase de pesquisa, recolha de brincadeiras e jogos tradicionais realizada através das “memórias da população”, foi

concebido um segundo questionário que serviu de estudo piloto. Este instrumento, 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 segundo as variáveis idade, género, local de residência, naturalidade e situação profissional; 3º - descrever a actividade “recordada pelos inquiridos” (jogo ou brinquedo, roda cantada ou lenga-lenga) (Quadro I).

Quadro I – Questões / Indicadores da “Ficha de Recolha”

Questões	Indicadores em Análise
I. Dados de Recolha	
<ul style="list-style-type: none"> • Data de Recolha • Local de Recolha 	Ilha de Recolha Momento da Recolha
II. Dados Biográficos:	
<ul style="list-style-type: none"> • Nome • Data de Nascimento • Sexo • Naturalidade • Local onde residiu até aos 12 anos • Situação Profissional (Activo ou Aposentado) 	Geração Género Residência na Infância: Localidade (Ilha) Meio (Rural ou urbano) Meio Sócio-Económico
III. Descrição da Actividade: Jogo/ Brinquedo; Dança/ Lenga-lenga	
<ul style="list-style-type: none"> • Nome da actividade que melhor recorda • Nº de elementos sugeridos • Idades dos praticantes • Local de prática • Características do espaço • Altura de prática (festividade; época do ano) • Descrição pormenorizada da actividade (objectivos, regras, desenvolvimento, lenga lenga ou canção associada, materiais associados) • Outras versões da actividade 	Desenvolvimento da Actividade de Infância

A aplicação destas fichas de recolha decorreu entre Maio de 2007 e Janeiro de 2008 e os dados quantitativos foram integrados numa base construída em SPSS 14.0 for Windows. Para o seu tratamento recorreu-se à utilização de técnicas estatísticas descritivas (Percentagem de Ocorrências) e comparativas (Teste de Qui-Quadrado).

Às actividades mencionadas na última parte das fichas foi realizada uma “análise de conteúdo”, organizando-se e inventariando-se as respostas em função das recordações mencionadas como o património ou a cultura lúdica da infância do povo Açoriano.

Procurou-se ainda realizar a recolha de alguns “testemunhos orais” que foram registados junto de algumas individualidades e de alguns elementos da população adulta e idosa inquirida.

Nestas duas fases do estudo empírico colaboraram cerca de 400 sujeitos da população adulta e idosa de duas das ilhas mais desenvolvidas do Arquipélago.

Quadro II – Caracterização da Amostra

Idade			Género		Ilha	
Adulto		Idoso	Masculino	Feminino	S. Miguel	Terceira
≤ 50 anos	50- 64 anos	≥ 65 anos				
17,5%	39,8%	42,7%	35,1%	64,9%	83,1%	16,9%
Residência Infância Local		Residência na Infância Arquipélago			Actividade Profissional	
Meio Rural	Meio Urbano	Sim	Não	Não Respondeu	Sim	Não
89,80%	10,20%	64,2%	2,1%	33,7%	60,3%	39,7%

Conforme se pode ver no Quadro II a nossa amostra caracterizou-se por integrar essencialmente indivíduos adultos (51,5%) e do sexo feminino (64,9%); a maioria pertencente à ilha São Miguel (83,1%) e com uma actividade profissional activa (60,3%); registando-se que a maioria viveu a sua infância no meio rural do arquipélago.

Consideramos esta caracterização importante, pois Brougère (2002) vê a cultura lúdica do brincar fruto da especificidade da cultura e da socieda-

de em que nos integramos, sendo igualmente influenciada pela idade, género e condição socioeconómica.

Resultados

As informações recolhidas até ao momento permitem-nos deduzir que existem poucos registos produzidos na Região Autónoma dos Açores sobre esta matéria. Contudo, é de realçar um excerto do testemunho do Director do Museu de Ponta Delgada sobre a importância do legado tradicional da cultura açoriana no que concerne às suas práticas artísticas e culturais.

Há que preservar aquilo que é nosso, aquilo que nos distingue das outras culturas. O Museu recolhe músicas, textos, danças, entre outros, e é função da escola caminhar com o aluno, educá-lo de modo a que essas tradições se mantenham. O professor não se deve limitar a transmitir conhecimentos. Cada vez mais se devem integrar estes temas nas escolas de modo a formar pessoas capazes de assumir as suas raízes. (Testemunho do Director do Museu Carlos Machado, Dr. Duarte Melo, Ponta Delgada, Janeiro de 2007)

Na segunda fase de pesquisa, de recolha de brincadeiras e jogos tradicionais realizada através das “memórias da população”, podemos referir que foram inúmeros os exemplos de actividades mencionadas e descritas pelos inquiridos como pertencentes ao Brincar da sua Infância, actividades que foram sujeitas a uma “análise de conteúdo”, organizando-se e inventariando-se as respostas em função das recordações mencionadas como o património ou a cultura lúdica da infância do povo Açoriano (Figura I).

Recordações

Actividades Tradicionais do Brincar	<i>Jogos Tradicionais</i>	Pião, berlinde, pedrinhas, malha ou malhão, tiro à lata, botão ou marca, bilro, saltar à corda, tracção à corda, apanhadas, escondidas, cabra-cega, saltar o elástico, lenço, corridas de sacas, corridas de arcos, pau ensebado, macaca ou dama; Barra do lenço, stop, dominó, cartas, queimado ou mata, (...);
	<i>Brinquedos Tradicionais</i>	Corridas de carrinhos de milho, corridas de carros de esferas, bonecos de milho, bonecas de trapos, bolas de trapos, (...);
	<i>Rodas Cantadas</i>	A Teresinha de Jesus; Indo eu, indo eu; Rosa Branca ao Peito; As Pombinhas da Caterina; A viuvinha; Ô Rosa Arredonda a Saia; Machadinha; (...);
	<i>Lenga-lengas</i>	Era Uma Vez Um Cuco; O Gato Maltês; O Lagarto Pintado; Sape Gato; Sapateiro; Senhor Condutor; Senhora Lavadeira; Pico-pico Serapico; (...).

Figura I – Actividades Tradicionais do Brincar, Recordadas pelos Adultos/ Idosos

Como jogos tradicionais foram recordadas as brincadeiras que envolvem práticas lúdicas corporais baseadas em perícias e destrezas variadas (saltar, correr, lançar, (...); manipular e manter os objectos em movimento) com o recurso a pequenos brinquedos e objectos e que requerem o cumprimento da regra, o incentivo à competição, ou ainda, o apelo ao divertimento. Para além, dos brinquedos associados à primeira actividade, o pião e o berlinde, foram ainda lembrados artefactos confeccionados pela criança, ou por familiares, a partir de recursos naturais (milho, cana, paus) e de desperdícios (trapos, esferas, botões, caricas).

Nas lenga-lengas, ou jogos de palavras e rimas entoadas a um ritmo próprio, e nas rodas cantadas, onde o movimento se encontra associado ao ritmo da canção entoada, foram diversas as formas recordadas e que permitem não só desenvolver a expressão verbal e corporal, os gestos e as mímicas, como ainda, estimular e facilitar o desenvolvimento das emoções e sentimentos, assim como a interacção entre as crianças.

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).

**Quadro III – Actividades Recordadas pelos Inquiridos
– Análise por Idade**

Idades:	Menos de 50	Dos 50 aos 64 anos	65 anos ou mais	Menos de 50	Dos 50 aos 64 anos	65 anos ou mais	Total
	<i>Jogos Tradicionais</i>	32 71,11%	56 54,90%	80 58,82%	32 17,4%	63 34,2%	89 48,4%
<i>Brinquedos Tradicionais</i>	0 0,00%	7 6,86%	9 6,52%				
<i>Rodas Cantadas</i>	7 15,56%	19 18,63%	39 28,26%	13 12,9%	39 38,6%	49 48,5%	101 100,0%
<i>Lenga-lengas</i>	6 13,33%	20 19,61%	10 7,25%				
Total	45 100,0%	102 100,0%	138 100,0%	45	102	138	295

A leitura do quadro alusivo às actividades mais referidas em função da geração (Quadro III) permite-nos constatar que a população de adultos e idosos inquiridos recorda preferencialmente os jogos tradicionais e os brinquedos que lhe estão associados, mais do que as rodas cantadas e lenga-lengas. Estas representações parecem estar relacionadas com a multidimensionalidade dos efeitos dos jogos e das brincadeiras no que concerne ao desenvolvimento integral do indivíduo e à possibilidade de desenvolvimento individual, afectivo e social adaptado à idade de cada criança (Amado, 2008, p. 115).

As diferenças observadas entre várias gerações ($\chi^2 = 59,911$ a $p = 0,000$) parecem ser mais acentuadas entre o grupo de adultos mais novos e os idosos para as lembranças sobre os jogos tradicionais e as rodas cantadas. No que concerne às divergências observadas para o género ($\chi^2 = 13,251$ a $p = 0,039$), registamos que os homens recordam melhor os jogos tradicionais e os brinquedos, enquanto que as mulheres lembram mais as rodas cantadas e lenga-lengas, conforme se pode observar no quadro seguinte (Quadro IV).

**Quadro IV – Actividades Recordadas pelos Inquiridos
– Análise por Género**

Actividade Tradicional do Brincar		Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Total
	<i>Jogos Tradicionais</i>		140	94	32 17,4%	32 17,4%
		55,78%	71,21%			
<i>Brinquedos Tradicionais</i>		9	7	13 12,9%	13 12,9%	13 12,9%
		3,59%	5,30%			
<i>Rodas Cantadas</i>		54	13	251 100,0%	132 100,0%	383
		21,51%	9,85%			
<i>Lenga-lengas</i>		48	18			
		19,12%	13,64%			
Total		251	132			
		100,0%	100,0%			

Por outro lado, sublinhemos o teor de alguns testemunhos deixados por vários inquiridos, que nos permitem realçar outros aspectos, tais como, pequenas (dis)semelhanças entre meio rural e urbano, a singularidade dos materiais utilizados nestas brincadeiras e a criatividade que lhes estava associada. Por exemplo, a Dona Delfina Paula (60 anos de idade, nascida e residente em Ponta Delgada), num depoimento realizado em Maio de 2007 descreveu os jogos que, em Ponta Delgada, se jogavam, fazendo coincidir a sua narração com a de outras pessoas, naturais do meio rural (Rosa Neto, 57 anos, natural de Ponte da Garça; Angelina Sousa, 58 anos natural de Vila Franca do Campo). Salientamos, porém, a diferença entre os acessórios dos jogos, como, por exemplo, as saquinhas de tecido que Dona Delfina usava para jogar “Às Pedrinhas”, enquanto as pessoas do meio rural usavam mesmo pedrinhas.

O Sr. Manuel Vitória (72 anos de idade, nascido e residente em Ponta Delgada) contou-nos como ele próprio elaborava a sua bola com folhas de milho e meias para depois jogar descalço. Contou-nos, também, como improvi-

sava o jogo de berlindes; não tendo como os comprar, substituía-os com botões roubados da máquina de costura da mãe. Já o Sr. Jacinto (70 anos de idade, nascido e residente nas Feteira do Sul) falou-nos de corridas em carrinhos de esferas, jogos de futebol com bola de bexiga de porco e jogos de berlindes.

Estes depoimentos são reveladores de que a Cultura do Brincar se constrói na dupla vertente da educação das crianças: nas suas construções individuais, fruto das suas vivências em brincadeiras e actividade lúdica; e também, nas interacções que estabelece com a sociedade em que se insere (indivíduos, acções, objectos, materiais, crenças, valores, ...). De facto, durante a sua infância a criança age e interage genuinamente através da actividade espontânea, pois está inerente à sua natureza. É o contexto social e cultural, no entanto, que define a natureza desta actividade, daí a importância que assume a natureza lúdica de uma actividade que proporciona a preservação da cultura de uma região. Além disso, este tipo de acção potencia muito as suas possibilidades de aprendizagem de interacção social na comunidade.

A rua e a escola são os locais mais mencionados para a prática habitual destas brincadeiras. As brincadeiras mais abordadas apresentam uma maior relação com as estações mais amenas de primavera e verão e são poucos os que associam estas acções às festas populares regionais ou religiosas. Na sua maioria as brincadeiras e jogos são realçadas pelo divertimento e prazer que proporcionaram durante a infância.

Analisados os conteúdos das actividades recordadas sistematizámo-las, em função da sua natureza, em nove categorias (Figura II). A grande variedade de acções lembradas, foi ordenada em função das suas características essenciais: o nível de motricidade envolvido (fina, global); a existência de regras bem delineadas; o brincar recorrendo à imitação de actividades do quotidiano e de personagens; a produção de movimentos, com ou sem roda, acompanhados de canção, jogos de palavras ou rimas; a construção de artefactos para divertir; o prazer retirado do acaso e da sorte.

A CRIANÇA E O BRINCAR

Categorias	%	Actividades Apresentadas (N)
1. "Actividades e Jogos de Motricidade fina" - a componente perceptiva e motora fina é dominante, isto é, a agilidade, a coordenação motora fina.	21,0	Pião (26); Pedrinhas (12); Anel (10); Berlinde (9); Bilro e Botão/Marca (7); Malha/Malhão (2); Carica e Tiro à Lata (1).
2. "Actividades e Jogos de Motricidade Global"- a componente motora global é dominante, isto é, o equilíbrio, a agilidade, a coordenação motora grossa, velocidade e força.	25,9	Macaca - 24; Corridas e Perseguições (19); Cabra-cega e Lencinho (roda) (9); Elástico e Escondidas (6); Saltar à Corda e Tracção à corda (4); Salto ao Eixo e Aro (2).
3. "Jogos com Regras" - incluem actividades em que a regra é predominante.	3,1	Jogo do Mata ou Queimado (13); Barra do lenço (3); Stop (2); Jogos com Bola (3); Damas (1).
4. "Jogos de Simulacro" - integram as fantasias e as imitações: de actividades sociais (cerimónias e festividades), actividades caseiras (brincar às casinhas e às bonecas), animais e outras.	0,5	Jogo das Estátuas e das Mães e Filhas (1).
5. "Jogos e Cantigas de Roda" - 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.	16,3	A Teresinha de Jesus (8); Chamarrita (7); Pézinho da Vila (3); Indo eu, indo eu (3); Baile da Povoação (3); Rosa Branca ao Peito (2); As Pombinhas da Caterina (2); Olhos Pretos (2); A Viuvinha (2); Ô Rosa Arredonda a Saia (2); Machadinha (1); Malhão, malhão (1); Papagaio Louro (1).
6. "Actividades e Jogos de/com Lenga-lengas e/ou Cantigas Populares" - a actividade/ jogo faz-se acompanhar de um ritmo próprio de lenga-lengas ou de melodias.	24,4	Macaquinho chinês; Mamã, dá licença? Tão-balalão; Se tu visses o que eu vi (1) Cabra-cega, rodas e saltos acompanhados de lenga-lengas e melodias (3).
7. "Actividades e Jogos de Construção" - construção de brinquedos e instrumentos musicais.	2,3	Bonecas de trapo e de folha (7); bolas de trapos (1) animais de barro (1); flautas de canas (1).
8. "Jogos de Sorte e Azar" - jogos e brincadeiras cujo resultado é fruto do acaso.	1,0	Moedas (3), Cartas (2).
9. "Outros Jogos/ Actividades" - jogos e brincadeiras que não estão contemplados nas categorias anteriores	5,4	Pilhas de mãos (3); Jogos dos Países ou o Intelectual (1).

Figura II – Categorização das Actividades Apresentadas pelos Inquiridos

Da observação da Figura II podemos deduzir que as actividades e jogos de motricidade global, as lenga-lengas e cantigas populares, os jogos e rodas cantadas foram das actividades mais mencionadas, sobretudo pelas mulheres. Por outro lado, as actividades e jogos de motricidade fina, envolvendo a destreza para manter o artefacto em movimento ou

precisar pequenos gestos, foram mais mencionados pelos homens do nosso estudo.

Considerações Finais

Assume-se como o objectivo central do Projecto P.I.R.A.T.A. - C.B. a promoção de uma dinâmica entre a escola e a comunidade, no sentido de criar um espaço de diálogo que aproxime a instituição escolar dos bens e valores de um património cultural do “brincar”, no que concerne à actividade lúdica, expressiva e comunicativa.

A sua natureza transdisciplinar tem como elemento aglutinador a expressão e a comunicação infantil nos seus diferentes domínios: oral, musical, corporal e dramática, áreas de eleição para a educação das nossas crianças, já que é um desafio redescobrir as enormes potencialidades pedagógicas do nosso património cultural do brincar.

A recolha etnográfica realizada, a partir dos registos existentes em contexto local, indicia a insuficiente actividade promovida nesta área. Por outro lado, pela aplicação dos questionários em forma de “Ficha de Recolha” a uma amostra da região verificamos a existência de algumas (dis)semelhanças entre as actividades apresentados no contexto tradicional, com destaque para as rodas, com cantigas e ou lenga-lengas, assim como, os jogos tradicionalmente adoptados, com ou sem referência a brinquedos. A idade, o género e o meio onde os inquiridos cresceram fizeram destoar na natureza das brincadeiras mais recordadas.

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 pouco lembradas, no entanto, pela generalidade da população inquirida.

A CRIANÇA E O BRINCAR

Numa fase posterior de pesquisa pretendemos alargar o estudo a um maior número de adultos/idosos, de todas as ilhas, para tentar perceber se as formas de brincar lembradas revelam: ser inerentes a uma cultura mais específica; ser similares em todo o Arquipélago; e ainda, ter uma estreita relação com a origem popular e artística “suí generis” da Cultura Açoriana.

Contacto: Projecto: P.I.R.A.T.A. – C.B., Universidade dos Açores,
Rua da Mãe de Deus, telef. 296 650 168, Fax – 296 650
154. Correio electrónico: culturabrincar@uac.pt

Referências Bibliográficas

- Amado, J. (2007). *Universo dos brinquedos populares* (2ª 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)
- Anderson, T., & Milbrandt, M. (2005). *Art for life: Authentic instruction in art*. New York: McGraw-Hill.
- Batalha, A.P. (1981). Das rodas cantadas às danças colectivas. In Associação de Estudantes da FMH, *Colectânea de textos* (pp. 1-26). Lisboa: Publicação da Associação de Estudantes da FMH.
- Brougère, G. (2002). A criança e a cultura lúdica In T. M. Kishimoto (Org.), *O Brincar e as suas teorias* (3ª edição) (pp. 19-32). São Paulo: Pioneira Thomson Learning.
- Chateâu, J. (1987). *O Jogo e a criança* (2ª edição). São Paulo: Summus Editorial.
- Condessa, I. (2006). O movimento criativo. In G. Castro & M. Carvalho (Eds.), *Actas 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 1º 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.
- Delors, J., & Col. (1998). *Educação: um tesouro a descobrir – relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre a Educação para o Séc. XXI* (4ª edição). Porto: ASA
- Fialho, A. (2003). *Sentidos para uma formação dialogada: o trabalho colaborativo na formação inicial de professores do 1º Ciclo do Ensino Básico*.

- Dissertação de mestrado não publicada, Universidade dos Açores, Ponta Delgada.
- Fontanel-Brassart, S., & Rouquet, A. (1977). *A educação artística na acção educativa*. Coimbra: Livraria Almedina.
- Gesell, A., et al. (1995). *El niño de 5 y 6 Años* (6ª edição). Barcelona: Paidós Educador.
- Gonçalves, E. (2000). A arte descobre a criança, a criança descobre a arte. In VV. AA., *Educação pela arte: estudos em homenagem ao Dr. Arquimedes da Silva Santos* (pp. 107-111). Lisboa: Livros Horizonte.
- Kishimoto, T. M. (2002). Bruner e a brincadeira. In T. M. Kishimoto (Org.), *O Brincar e as suas teorias* (3ª edição) (pp.139-154). 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 – 1º Ciclo* (5ª 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*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Oliveira, M., Costa, T., Maia, L., Gomes, V., Campos, C., & Lima, P. (2007). *Brinquedos e brincadeiras pontiguanes: identidade e memória*. Rio Grande do Norte: CEFET-RN.
- Piaget, J. (1978). *Le jugement moral chez l'enfant* (5ª edição). 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.
- Simões, H. (2006). *Animação cultural*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Sousa, A. (2003). *Educação pela arte e artes na educação* (1º Volume). Lisboa: Instituto Piaget.

- Titiev, M. (2002). *Introdução à Antropologia Cultural* (9ª 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*. Porto: ASA.

L'ENFANT ET LA CULTURE RÉGIONALE AÇORÉENNE: APPORTS D'UN REGARD SUR LE JOUER

Résumé

Le Projet de Recherche, Recueil et Analyse de Traditions Açoréennes: de la Culture du Jouer (en portugais, P.I.R.A.T.A. – C.B.) veut nous inviter à faire un voyage dans le temps, à faire une pause dans l'usage des technologies éducatives et à découvrir la magie de ce que de plus authentique nous avons hérité de nos ancêtres – jouer, s'exprimer et apprendre à travers des jeux, des rondes chantées et des contines, qui font partie de notre mémoire de l'enfance. En analysant les ressources culturelles des communautés açoréennes, en ce qui concerne leurs productions artistiques et populaires, cette recherche essayera de tourner au profit d'une école qui agisse en complet dialogue avec la communauté environnante et qui pense à l'éducation des enfants sur les plans individuel et social. D'abord, par le développement des capacités expressive et communicative ; ensuite, par l'acquisition de connaissance sur le patrimoine culturel açoréen.

**CHILDREN AND THE AZOREAN CULTURE:
THEIR PERCEPTIONS OF PLAY**

Abstract

This Research Project on Collection and Analysis of Azorean Traditions: Perceptions of Play (PIRATA) invites us to go back on time, when no educational technologies were massively used, in order to find out the magic of our ancestors' inheritance – playing, communicating, and learning through traditional games, songs, dances, which are closely intertwined with our childhood memories. By the analysis of the Azorean community cultural resources, we intend (1) to improve school-community relationships; (2) to emphasize students' individual and social dimensions and (3) to develop artistic and communicative capacities by the acquisition of the Azorean cultural knowledge.