

# ENVELHECER E CONVIVER

**Coordenação de**

**Teresa Medeiros  
Carlos Ribeiro  
Berta Pimentel Miúdo  
Adolfo Fialho**

**Ponta Delgada**

**2013**

## FICHA TÉCNICA

Título	ENVELHECER E CONVIVER
Coordenação	Teresa Medeiros, Carlos Ribeiro, Berta Pimentel Miúdo e Adolfo Fialho
Autores	Vários
Edição	© Letras Lavadas edições
Capa	© Letras Lavadas edições
Coleção	Psicologia e Educação   2
Depósito Legal	369001/13
ISBN	978-989-735-042-9
Data de Saída	Dezembro de 2013
Tiragem	300 exemplares
Execução Gráfica	Nova Gráfica, Lda. Rua da Encarnação, 21 - Pastinhos, Fajã de Baixo 9500-513 Ponta Delgada S. Miguel - Açores
Financiamento	



**Governo dos Açores**

Direção Regional da Ciência, Tecnologia e Comunicações

Apoio



**SRCTE**

SECRETARIA REGIONAL DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E EQUIPAMENTOS



**PROCONVERGÊNCIA  
AÇORES**

CONSTRUIR O FUTURO

## Índice

<b>Prefácio</b> .....	13
<i>Piedade Lalanda</i>	
<b>Nota prévia</b> .....	17
<i>Teresa Medeiros</i>	
<b>I. DESAFIOS PARA O ENVELHECIMENTO ATIVO: QUESTÕES POLÍTICAS, FILOSÓFICAS E SOCIAIS</b> .....	21
<b>CAPÍTULO 1</b>	
Pensar o Ano Europeu do Envelhecimento Ativo e da Solidariedade entre as Gerações .....	23
<i>Joaquina Madeira</i>	
<b>CAPÍTULO 2</b>	
Desafios do(s) envelhecimento(s) .....	29
<i>Teresa Medeiros</i>	
<b>CAPÍTULO 3</b>	
Saber envelhecer segundo Cícero .....	47
<i>Vitor Ruas</i>	
<b>CAPÍTULO 4</b>	
Contributo da União Europeia para uma sociedade melhor .....	55
<i>Luis Paulo Alves</i>	
<b>CAPÍTULO 5</b>	
A preocupação com as pessoas idosas no discurso contemporâneo dos direitos humanos .....	63
<i>Berta Pimentel Miúdo</i>	
<b>CAPÍTULO 6</b>	
A nossa idade identitária no olhar dos outros: contributos para o estudo do envelhecimento social .....	89
<i>Licínio M. Vicente Tomás</i>	

<b>CAPÍTULO 7</b>	
Da “Quarta do Alqueire” à harmonia das “Sete Quintas” .....	105
<i>Gabriela Castro</i>	
<b>II. EXPERIÊNCIAS DE ENVELHECIMENTO(S): DIFERENTES ABORDAGENS .....</b>	<b>119</b>
<b>CAPÍTULO 8</b>	
Experiências de envelhecimento: realidades e desafios .....	121
<i>Maria Eugénia Duarte Silva</i>	
<b>CAPÍTULO 9</b>	
Inteligência espiritual e sentido de vida na idade adulta avançada .....	129
<i>Conceição Medeiros, Joaquim Ferreira &amp; Teresa Medeiros</i>	
<b>CAPÍTULO 10</b>	
Violência nas pessoas idosas: aspetos preventivos .....	147
<i>José Barros Correia</i>	
<b>CAPÍTULO 11</b>	
(Re)Aprender a brincar: memórias de infância dos seniores das ilhas Terceira e Graciosa .....	153
<i>Adolfo Fialho &amp; Isabel Condessa</i>	
<b>CAPÍTULO 12</b>	
Os seniores e as tecnologias de informação e comunicação .....	171
<i>Isaura do Carmo Pereira Ribeiro</i>	
<b>III. SAÚDE E ENVELHECIMENTO: PREVENÇÃO E BEM-ESTAR ...</b>	<b>191</b>
<b>CAPÍTULO 13</b>	
As bases biológicas do envelhecimento humano .....	193
<i>Carlos Ribeiro</i>	
<b>CAPÍTULO 14</b>	
Mais vale prevenir do que curar .....	213
<i>Manuel Santos Rosa</i>	

<b>CAPÍTULO 15</b>	
Bem-estar psicológico em adultos em idade avançada residentes em lar .....	223
<i>Carmen da Silva Pereira &amp; Teresa Medeiros</i>	

<b>CAPÍTULO 16</b>	
A transição para o desempenho do papel de cuidador de idosos dependentes .....	247
<i>Carmen Andrade &amp; Helder Rocha Pereira</i>	

## CAPÍTULO 11

### (Re)Aprender a brincar: memórias de infância dos seniores das ilhas Terceira e Graciosa

Adolfo Fialho & Isabel Condessa

#### Introdução

O desenvolvimento da sensibilidade para a expressão da dimensão cultural é um dos saberes que é definido pelo quadro europeu de competências essenciais para a aprendizagem ao longo da vida. Neste sentido, várias pesquisas realizadas em torno da cultura do brincar sustentam a ideia de que, nestas brincadeiras, encontramos a raiz social das actividades lúdicas, expressivas e comunicativas, que possibilitam a construção de uma verdadeira “cultura popular”. Os idosos, através das suas lembranças, recordam tais actividades como bases culturais enraizadas no grupo social de onde provêm (Vidigal, 1996), o que lhes permite interpretar e reconstruir os acontecimentos inseridos no tempo, tal como mobilizar parte da sua memória, uma memória que favorece a preservação da cultura de uma região.

A partir de resultados alcançados em estudos anteriores (Fialho & Condessa, 2011; Condessa *et al.*, 2009) podemos inferir que a população açoriana mais ativa, isto é, aquela que participa mais ativamente em organizações de recreação, de desporto, das artes e da cultura, reconhece que os momentos de brincadeira e de jogo que vivenciaram na sua infância foram muito importantes no seu desenvolvimento e educação, enquanto crianças, jovens e, mais tarde, também enquanto adultos. Nestes estudos, verificámos que os açorianos parecem valorizar as suas lembranças de brincadeiras de infância, sobretudo porque elas lhes permitem ocupar os seus tempos livres, em ações que promovem a interação com os seus pares e/ou com os seus familiares.

A brincadeira e o jogo de infância funcionam como excelentes veículos potenciadores de memórias, que facilitam não só a estimulação motora e cognitiva do indivíduo, como também a afectiva, apurando percepções e controlando emoções. Na realidade, as situações emocionantes, como jogos e as brincadeiras, estimulam o sistema límbico, a parte do cérebro responsável pelas emoções. Ocorre então a libertação de neurotransmissores, ficando os circuitos cerebrais a funcionar mais rapidamente, facilitando a obtenção das informações armazenadas no momento de prática em atividade lúdica. Neste sentido, Huizinga (2003) refere que o jogo, uma vez jogado, é um tesouro que se guarda na memória e se transmite como tradição, ou seja, como marca de individualidade da cultura de um povo.

Neste contexto, este tipo de atividades facilita a aquisição do conhecimento (in)formal e viabiliza uma interação com pares, tal como uma mediação com os mais novos, crianças e jovens, familiares ou agentes da própria comunidade.

Nesta ordem de ideias, a riqueza destas brincadeiras constitui uma “memória” de imagens culturais que são fundamentais para a construção do conhecimento do indivíduo, da sua socialização e do seu envolvimento na comunidade. A natureza lúdica de uma actividade, além de potenciar muitas das suas possibilidades de aprendizagem e educação, favorece ainda a socialização, como também a preservação da cultura de uma região. De facto, tal como adianta Simões (2006), estes espaços serão um recurso alternativo de aprendizagem nos diferentes domínios – cultural, artístico e desportivo, que apelam, não apenas à difusão do património regional, como ao lazer e ao bem-estar.

Considerando tais pressupostos, e a partir de uma análise inter-geracional, procurámos compreender a cultura de infância dos açorianos, no que concerne à componente lúdica das suas brincadeiras e demonstrar que estamos perante uma tradição atenta à dinâmica da sociedade e que integra os “valores de um património cultural” – histórico, utilitário, material, simbólico, relacional e emotivo (Merillas, 2003, p. 45).

A identidade cultural dos açorianos, no seio da cultura lusófona, distingue-se pelas singularidades do arquipélago, que se localiza na zona ultraperiférica da Europa. Encontramo-nos assim perante uma identidade colectiva, que nos associa a um povo com uma cultura *sui generis*, em que grande parte da população tem profissões que estão em harmonia com a natureza, da agricultura à pecuária, da atividade piscatória à transformação de produtos do sector primário, tal como com uma cultura de festas populares, que deixam claro o compromisso entre o passado e o presente, nos mais singulares hábitos e costumes, que vão desde o religioso ao profano, passando pela culinária, pelo folclore, pela música e pela dança.

Fundamentando-nos neste duplo contexto, no qual as atividades lúdicas são entendidas como forma de lazer, convívio e socialização, quer ainda como veículos intergeracionais de transmitir experiências, hábitos e costumes, importantes marcas do nosso património, o nosso propósito central será compreender o lugar das brincadeiras nas memórias de infância de açorianos, residentes nas ilhas Terceira e Graciosa, aqui assumidas como um importante pilar no contexto de uma aprendizagem que se pretende que ocorra ao longo da vida.

Neste contexto, este trabalho pretende realçar a importância e o papel da população idosa, quer como elemento-chave na transmissão e partilha de saberes e experiências, decorrentes das suas vivências lúdicas de infância, quer na dinamização de momentos de convívio e de cooperação com os seus pares, em práticas capazes de promover o seu envelhecimento ativo.

### **1. Brincar rodeado de mar por todos os lados: revisitando o passado do brincar na cultura açoriana**

Crescer numa ilha é aprender a viver rodeado de mar por todos os lados e, no arquipélago dos Açores, essa insularidade ganha um sentido ainda mais profundo. Desde que chegaram às ilhas que a atividade lúdica tem estado presente na vida das suas gentes funcionando, não apenas como

uma forma de diversão e convívio, mas também como meio de preservar as suas raízes culturais.

Inspirados pelo pulsar da terra e embalados pela eterna dança das marés, cedo se habituaram a viver do pouco que a ilha lhes dava, cultivando a terra íngreme e desafiando a fúria do mar. As crateras dos vulcões adormecidos, o verde estonteante das suas paisagens bordadas de hortênsias e o azul cristalino das suas águas, por onde nadam livremente baleias e golfinhos, são hoje o seu principal cartão-de-visita.

A muralha de mar, que sempre separou cada uma das ilhas do resto do mundo, conservou, durante séculos, os costumes trazidos pelos primeiros habitantes, pelo que as atividades de natureza lúdica, com os seus jogos e brincadeiras, tal como as suas danças e cantares, embora variem de ilha para ilha e mesmo de freguesia para freguesia, tendem a apresentar elementos comuns. Ainda assim, algumas delas, temperadas pela vida no arquipélago, acabaram por sofrer alterações bastante profundas. Se há aquelas em que apenas se lhes poderá reconhecer o nome, outras germinaram nos socacos íngremes das ilhas, assumindo características muito peculiares, que desde cedo deixaram transparecer o seu sentido de identidade e a natureza do ambiente insular, onde o leme e a enxada eram muitas vezes substituídos pela malha ou pelo bilro, pelo pião, ou ainda pela viola de dois corações que, década após década, sempre animou a *Bela Aurora* e a *Chamarrita*, que alegravam as eiras e os terreiros, depois de concluídas as árduas tarefas agrícolas.

Na mesma roda, dançavam homens e mulheres, velhos e novos, ricos e pobres, ao som dessas mesmas violas que hoje ecoam por todas as festas e arraiais, fazendo as delícias dos que cá ficaram, de todos quantos nos visitam e daqueles que a pobreza da terra e a raiva dos vulcões obrigaram a partir e que agora regressam, para fazer adormecer a saudade que levaram da ilha.

Esta é, na verdade, uma realidade incontornável na identidade cultural dos açorianos, que se distingue das demais devido a um conjunto de características próprias da vida insular, que procuraremos elencar de seguida:

1. Território e geografia - as nove ilhas que constituem o arquipélago localizam-se na zona ultraperiférica da Europa. A identidade colectiva associa-nos a um povo com uma cultura *sui generis* que, embora de pequena dimensão, apresenta diferenças, como reflexo da sua dispersão pelas nove ilhas e do isolamento geográfico a que o seu povo está sujeito;

2. Sociedade - na maioria das ilhas, grande parte da população tem profissões que estão em harmonia com a natureza: a riqueza dos solos e do clima promove o desenvolvimento da agricultura e pecuária; do vasto e profundo mar envolvente brota a actividade piscatória. O sector industrial dedica-se à transformação de produtos do sector primário, a produção de barro, os vimes, as folhas de milho, as escamas de peixe, os bordados e os ossos de baleia metamorfoseiam-se em verdadeiras obras de arte, bastante apreciadas pelos locais e por todos aqueles que nos visitam;

3. Religião - as festas populares do Divino Espírito Santo, que acontecem um pouco por todo o Arquipélago, numa das muitas manifestações de fé do povo insular, que se tem mantido de forma vigorosa, geração após geração, deixam claro o compromisso entre o passado e o presente e funcionam como um importante estímulo à partilha intergeracional de saberes, experiências e vivências;

4. Demografia - A dispersão da população, quer pelas nove ilhas do arquipélago, todas elas distintas nos seus costumes e tradições, quer pela diáspora açoriana, que atinge o quádruplo da população que vive actualmente nos Açores, funciona como um elemento determinante na cultura do povo insular e confere às ilhas idiossincrasias dignas de estudo, que funcionam como elementos centrais do nosso património cultural.

Sabemos que 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).

Na realidade, tal património cultural, entendido como o conjunto de bens, tangíveis ou intangíveis, e de valores que se herdaram por transmissão humana da cultura de um povo e/ou grupo social, assume-se como uma importante forma de manter a ligação 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 inatingíveis. Estes últimos assumem-se como manifestações culturais, nomeadamente as tradições orais, a música, as festividades e as línguas (Ballart y Tresserras, 2001, in Merillas, 2003, p. 42), ou ainda, os costumes e o comportamento emocional. São esses bens artísticos inatingíveis que constituem os elementos-chave da nossa memória e da nossa capacidade de construção de cultura (Martin, 2001 in 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 interferir na vida das comunidades.

Confrontamo-nos assim com uma noção de “passado”, aqui entendida como um conceito abstracto, sem uma delimitação temporal implícita, que se define como sendo tudo o que já se sucedeu, contrariamente à ideia de presente, que se assume como sendo 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 têm uma origem, um desenvolvimento e, ocasionalmente, um final. O património, para além de se poder entender como uma 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) indivíduo(s) com o exterior. 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. O valor de um “pião” ou de um “boneco” é realçado na dimensão simbólica comum relacionada com o sentir, o expressar, o comunicar e o pensar.

Neste contexto, e para se transmitir o património associado à Cultura do Brincar é preciso conhecer, compreender, explicar e valorizar, a cultura através do ensino da/pela arte, nas suas múltiplas formas de expressão, como a música, a dança ou até mesmo o jogo.

Numa tentativa de mostrarmos o quão relevante será 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 papéis fictícios;
- ... entreter-se com uma actividade qualquer;
- ... correr, saltar, pular, rir, cantar, exprimir;
- ... divertimento, passatempo, distracção.

Mas brincar também é:

- ... 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 nos domínios: motor, cognitivo, social e afetivo.

Embora o impulso para brincar e jogar possa ser biológico, é o contexto social e cultural que define a sua natureza. Neste sentido, a natureza lúdica de uma actividade, além de proporcionar a preservação da cultura de uma região, acaba por favorecer a socialização e, ainda, por potenciar muitas das suas possibilidades de aprendizagem.

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 (Piaget, 1974, 1975, in Sousa, 2003, p. 43), em que brinca utilizando a representação mental, passando pelos jogos imaginativos (Gesell, 1946, in Sousa, 2003, p. 47), 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 os mais pequenos, eles abordam o mundo que os 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 (Merillas, 2003, p. 45). Tais valores associam-se à forma (estética e criativa) e à 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.

Neste contexto, não podemos ficar alheios ao facto de a ação cultural em geral e a ação educativa em particular interferirem na construção da identidade cultural, individual ou colectiva. Esta ideia é igualmente defendida na arte para a vida, mas de diferentes formas. Por exemplo, se atendermos às premissas do Tradicionalismo, verificamos que estas são mais centradas na importância atribuída ao núcleo social do que ao indivíduo, sendo assim uma fonte de sabedoria e autoridade. A maioria da arte tradicional é mais conservadora do que criativa, daí que a “tradição” sobrevalorize o controlo social, considerando-o algo positivamente vital para a cultura.

## 2. Duas vezes somos meninos: (re)aprender a cultura regional infantil do brincar

Os tempos livres passados com os amigos a brincar, na rua ou na escola, enriquecem as literacias e os laços de amizade, criando vivências únicas e que perduram ao longo da vida. Neste sentido, os mais idosos, a partir das recordações das suas brincadeiras, podem realizar partilhas

de práticas lúdicas e motoras que permitem ocupar o seu tempo livre e, também, passar essa (in)formação aos seus pares e às gerações vindouras.

Numa sociedade em que se dê primazia à qualidade e ao bem-estar dos seus cidadãos, a população sénior poderá funcionar como mediadora no que respeita à atividade lúdica, a partir das suas memórias, autênticos tesouros de experiências feitas, que se podem assumir em múltiplas dimensões, quando aquilo que se convoca são as recordações das suas brincadeiras de infância.

Como no século passado as famílias eram muito numerosas e as ruas não ofereciam tantos perigos e insegurança como acontece atualmente, os mais novos juntavam-se na rua para brincar. A verdade é que as crianças preferiam assim, pois tinham mais liberdade e podiam interagir com os amigos. Normalmente, os mais pequenos juntavam-se na rua e era aí que muitos brincavam, uns com os outros, fazendo o seu “grupo de rua”. Amado (2008) refere-se à rua como sendo uma verdadeira escola de vida para as crianças. Para um grande número dos idosos açorianos era aí que se enriqueciam os laços de amizade, que ainda hoje perduram.

A partir das recordações de infância, evocadas pelo grupo de idosos que estudámos, partilharemos algumas das suas vivências e brincadeiras de infância mais lembradas. Esta análise será realizada partindo da suposição de que nas brincadeiras de infância, que incidem em atividades e saberes populares, se reúne todo o universo de saber-fazer, que envolve o desenvolvimento de diversas capacidades básicas.

Com o intuito de responder aos objectivos do nosso estudo, isto é, percebermos o lugar e o papel dos seniores, quer como elemento-chave na transmissão e partilha de saberes e experiências, decorrentes das suas vivências lúdicas de infância, quer na dinamização de momentos de convívio e de cooperação com os seus pares, em práticas capazes de promover o seu envelhecimento ativo, contámos com uma amostra de cerca de duas centenas de indivíduos (154 da ilha Terceira e 43 da ilha Graciosa) naturais e residentes no Arquipélago dos Açores.

Os dados obtidos neste estudo foram recolhidos através da aplicação de um questionário sobre a “memórias da população acerca das suas

*brincadeiras de infância*". Este instrumento, de inquérito por questionário, comportou duas partes distintas e permitiu realizar uma análise de indicadores relacionados com os dados biográficos dos inquiridos, tal como das suas recordações de infância, no que respeita à natureza das suas brincadeiras da altura. A análise de conteúdo foi realizada de acordo com um sistema de categorias anteriormente adoptado (Condessa *et al.*, 2009) e os dados qualitativos e quantitativos, provenientes de questões abertas e fechadas, foram inseridos numa base do SPSS 15.0 for Windows, analisados e comparados através das técnicas estatísticas descritivas. O recurso a alguns dos muitos testemunhos que conosco foram partilhados, deixam-nos diferentes olhares relativamente àquelas que são as memórias das suas brincadeiras de infância.

**Quadro 1.** Importância atribuída pelos seniores às suas brincadeiras de infância

	Dados da ilha Terceira		Dados da ilha Graciosa	
	N	%	N	%
População Sénior Inquirida	193	---	46	---
Idade:				
50-64 anos	88	46	15	26
65-79 anos	76	39	1	30
80 ou mais anos	29	15	12	44
Sexo:				
Mulheres	77	40	15	33
Homens	136	60	31	67
Pertença a Associação:				
Sim	90	47	28	61
Não	103	53	18	39
Importância do Brincar:				
Crescimento	122	63	33	72
Relação com os outros	124	64	27	59
Conhecimento dos costumes	104	54	23	23
Transmissão da tradição aos mais novos	109	56	23	23

A partir dos nossos dados, no que respeita à importância atribuída pelos seniores destas duas ilhas às suas brincadeiras de infância, aspetos relacionados com o seu crescimento pessoal como pessoas (63,2% na ilha Terceira e 71,7% na ilha Graciosa) e com a componente relacional (64,3% na ilha Terceira e 58,7% na ilha Graciosa) são aqueles que assumem maior destaque. Interessante será notar-se igualmente que, no que respeita ao conhecimento dos costumes da sua terra e à sua transmissão aos mais novos, encontramos uma vez mais um conjunto de referências bastante significativo que reuniu, nestes aspetos em particular, em ambas as ilhas, cerca de metade das respostas dos seniores inquiridos.

Tais sentimentos ficam plenamente ilustrados nas transcrições que se seguem:

*"Aprendi a respeitar regras, a ser cumpridora, a partilhar e a favorecer o inter-relacionamento, permitindo tornar-me a pessoa que sou hoje (...) Ao longo da minha vida profissional, tentei pô-los em prática com os meus alunos, alertando para o respeito e cumprimento de regras, tolerância, entre outras coisas... "*

(65 anos, natural de Santa Cruz, Ilha Graciosa,  
Professora do 1.º Ciclo reformada, 2008)

*"Ainda hoje tenho alguns amigos dos tempos em que brincávamos todos juntos (...) tenho vários amigos e às vezes juntamo-nos em casa uns dos outros".*

(60 anos, natural da freguesia de São Mateus,  
Ilha Terceira, agricultor, 2008)

*"Os tempos mudaram, mas é muito importante preservar as nossas tradições".*

(80 anos, natural de Santa Cruz, Ilha Graciosa,  
Reformada, 2008)

*“Brincar em pequena ajudou-me a ser mais extrovertida (...) sendo mais extrovertida, tenho hipóteses de dialogar com os outros e assim ajudar melhor quem precisa”.*

(55 anos, natural da freguesia de Altares,  
Ilha Terceira, Funcionária Pública, 2008)

Em geral, a partir dos dados obtidos e analisados, 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. Titiev (1967), numa perspectiva antropológica, refere-se ao papel educativo dos jogos de infância atribuindo-lhe uma função mais educativa do que fútil.

Os açorianos inquiridos também deixaram claro nas suas respostas a importância do brincar, quer no conhecimento dos costumes da sua terra, quer na sua transmissão aos mais novos. Esta perspectiva encontra-se de acordo com a de Huizinga que refere que há entre o brincar e o que é sério uma ténue fronteira. Apesar de as crianças, numa primeira fase, brincarem de forma livre e espontânea, com o passar do tempo, estabelece-se entre o seu jogo e a cultura em que se inserem uma sólida relação. O jogo, uma vez jogado, é um tesouro que se guarda na memória e se transmite como tradição (Huizinga, 2003), ou seja, como a individualidade da cultura de um povo.

Da ordenação das brincadeiras e jogos tradicionais relatados pelos seniores que inquirimos, podemos enumerar alguns dos inúmeros exemplos de actividades por eles recordadas e descritas como pertencentes às suas experiências de infância. Estas actividades foram sujeitas a uma “análise de conteúdo”, organizando-se e inventariando-se as respostas em categorias gerais (Quadro 2) e em categorias específicas (Quadro 3). As categorias mais gerais comportam cinco itens e as mais específicas nove, havendo uma maior distinção nesta última das actividades e jogos tradicionais infantis.

**Quadro 2.** Categorias gerais das “Brincadeiras mais recordadas”

Categoria Geral	Dados da ilha Terceira		Dados da ilha Graciosa	
	N	%	N	%
Lengalengas	6	4	0	0
Atividades com Brinquedos	8	5	0	0
Rodas Cantadas	30	20	4	9
Jogos tradicionais	74	49	24	56
Outras	34	22	15	35
Total responderam	152	100	43	100
Não responderam	41	0	3	0

As brincadeiras melhor recordadas pelos seniores destas duas ilhas foram aquelas que recaem nos “jogos tradicionais” (48,68% na ilha Terceira e 55,81% na ilha Graciosa) e que envolvem práticas lúdicas corporais de perícias e destrezas variadas, com ou sem recurso a pequenos brinquedos e objectos, que requerem o cumprimento da regra e o incentivo à competição.

Neste cenário, e quando inquirimos os indivíduos das ilhas Terceira e Graciosa relativamente à natureza específica das brincadeiras realizadas, concluímos haver algumas nuances interessantes nas experiências relatadas pelos seniores das duas ilhas (Quadro 3).

**Quadro 3.** Categorias específicas das “Brincadeiras mais recordadas”

Categoria Específica	Dados da ilha Terceira		Dados da ilha Graciosa	
	N	%	N	%
Jogos de Motricidade Global	45	29	7	16
Jogos de Motricidade Fina	30	19	15	35
Jogos de Regras	15	10	1	2
Jogos de Simulacro	26	17	12	28
Jogos com lengalengas e canções	12	8	6	14
Jogos e rodas cantadas	5	3	1	2

	Dados da ilha Terceira		Dados da ilha Graciosa	
Jogos de Construção ou Brinquedos Construídos	19	12	0	0
Outras	2	1	1	2
Total responderam	154	100	43	100
Não responderam	39	0	6	0

Na ilha Terceira as brincadeiras mais referenciadas incidiram nos jogos de motricidade global (29,22%), com especial destaque para as rodas cantadas e para os jogos de perseguição, como a apanhada ou pica, como também se chamava, ou ainda a simulação das tradicionais touradas, que faziam as delícias dos mais pequenos, que chegavam mesmo a envergar as armaduras do touro para tornar as perseguições mais reais. Na ilha Graciosa, as brincadeiras mais referenciadas incidiram em jogos de motricidade fina (34,88%), dos quais destacamos o jogo do pião, das pedrinhas e do berlinde.

Outros jogos que encontramos também com alguma expressividade nestas duas ilhas, que se destacam pela sua antiguidade, foram o jogo da bilharda, do emboca, do malhão, da malha ou do bilro, na sua grande maioria jogados na rua pelos rapazes, quando os trabalhos agrícolas lhes permitiam alguns momentos de descanso. As meninas, quando não estavam ocupadas a ajudar as mães na lida da casa, preferiam as danças de roda ou ainda as brincadeiras associadas àquele contexto, brincando às casinhas, às mães e às filhas, com as suas bonecas de trapos, para as quais costuravam as respetivas roupas, com os retalhos que sobravam junto às máquinas de costura das suas mães.

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

### O 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.

Objetivo: 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-a 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 atirasse o pau mais longe, para além dos vinte metros, teria direito a cinquenta pontos.

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

### Alguns testemunhos:

*“Só jogavam os 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”.*

(60 anos, natural da Praia da Vitória, Ilha Terceira, elemento da filarmónica, 2008)

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

(66 anos, natural da freguesia de Guadalupe, Ilha Graciosa, elemento da filarmónica, 2008)

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

(70 anos, natural da Praia da Vitória, Ilha Terceira, elemento da filarmónica, 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 abilha, para ela ir bater na aguilhada... Se batesse nela ganhava, se não batesse perdia”.

(73 anos natural da freguesia de Luz, Ilha Graciosa, reformado, 2008)

Como vimos, e em jeito de síntese, as lembranças de brincadeiras variam de “pessoa para pessoa” em função das suas características pessoais – idade, género, escolaridade. Na realidade, para Lavado (2009, p. 308) o jogo e a actividade lúdica em geral repetem-se até surgirem como gestos estereotipados sendo que os grupos que se formam para jogar, são um grupo de pertença de companheiros de brincadeira.

## Conclusões

A partir dos resultados anteriormente apresentados podemos concluir que:

- Há a crença generalizada, junto da população sénior que inquirimos, sobre a elevada relevância do papel do brincar e do jogo na infância, tal como da importância de que os mesmos sejam perpetuados, quer no sentido de se preservarem as marcas da nossa cultura, como também como estímulo à relação e ao convívio com os outros.

- Existem algumas semelhanças entre as brincadeiras de infância mais lembradas no contexto tradicional, onde os jogos tradicionais aparecem em primeiro lugar.
- As lembranças de brincadeiras variam um pouco em função das características pessoais dos açorianos (idade, género, escolaridade);
- Os jogos de actividade física (correr, saltar, fugir, ...) são os mais lembrados entre homens e mulheres; Nos tempos livres e nas actividades espontâneas, brincar com os amigos em jogos de perseguição (apanhada) parecem ser o factor mais importante para brincarem jogos na infância.

## Referências Bibliográficas

- 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)
- Condessa, I. et al. (2009). O Projecto P.I.R.A.T.A. – C.B. In I. Condessa (Org). *(Re)Aprender a brincar. Da especificidade à diversidade*. Ponta Delgada: Universidade dos Açores, 173-202.
- Fialho, A., & Condessa, I. (2011). Dance surrounded by the sea all sides the educational and social role of Azorean folk. In Libro de Actas en CD-ROM. *Congreso de la Asociación Internacional de Escuelas Superiores de Educación Física* (A Coruña, 2010), Colección Congressos CD 16, 574. España: Editorial y Centro de Formación Alto Rendimiento.
- Huizinga, J. (2003). *Homo ludens*. Lisboa: Edições 70.
- Lavado, A. (2009). De fazedores de jogos a construtores de tempos. In P. Godinho, S. P. Bastos & Fonseca (Coord.). *Jorge Crespo, Estudos de Homenagem*, (pp. 299-316). Loulé: 100Luz.
- Merillas, O.F. (2003). *La educación patrimonial. Teoría y práctica en el aula, el museo e internet*. Gijón: Ediciones Trea, S.L.

- Simões, H. (2006).  *Animação cultural*. Col. Biblioteca do Educador. Lisboa: Livros Horizonte.
- Sousa, A. (2003). *Educação pela arte e artes na educação*. 1º Volume. Col. Horizontes Pedagógicos. Lisboa: Instituto Piaget.
- Titiev, M. (2002). *Introdução à Antropologia Cultural* (9.ª ed.). Lisboa: F. C. F..
- 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*. Coleção Perspetivas Atuais. Porto: ASA.