

## RELATO DE EXPERIÊNCIA

*EXPERIENCE REPORT*

*RELATO DE EXPERIENCIA*

### A "Caravana Lúdica": reminiscência e vivências da cultura lúdica infantil, na velhice

*The "Caravan Ludic": reminiscence and experiences of children's play culture, in old age*

*La "Caravana Lúdica": la reminiscencia y las vivencias de la cultura lúdica infantil, en la vejez*

Kleber Tüxen Carneiro  
João Carlos Martins Bressan  
Adriana Nolibos Baccin  
Fernanda Tüxen Azevedo  
Bruno Garcia Santana

**RESUMO:** Trata-se de um relato de experiência, que descreve a organização pedagógica, bem como as impressões advindas do projeto intitulado: *Caravana Lúdica*, objetivando conhecer as percepções dos/as velhos/as sobre suas experiências lúdicas<sup>1</sup> do passado, participantes que são eles/elas da Associação Remanso Fraternal João Gabriel em Cáceres, MT, Brasil, onde foram convidados a revisitar os artefatos e os conteúdos da cultura lúdica infantil, tornando, assim, tais experiências partilháveis aos demais.

**Palavras-chave:** Velhice; Cultura Lúdica Infantil; Experiência Significativa.

---

<sup>1</sup> Em que pese o termo lúdico ter se tornado uma espécie de clichê, sobretudo no campo da educação, sua origem advém da palavra latina "ludus", que pode ser compreendida como "jogo". Em nosso entendimento, o conceito de lúdico refere-se a uma dimensão humana que evoca os sentimentos de liberdade de expressão e espontaneidade na construção da ação. Esse será o sentido empregado para fins deste relato de experiência.

**ABSTRACT:** *It is an experience report that describes the pedagogical organization as well as the impressions coming from the project entitled: Caravana Lúdica, aiming to know the perceptions of old people about their past experiences of play, participants who are them of the Associação Remanso Fraternal João Gabriel in Cáceres, MT, Brazil, where they were invited to revisit the artifacts and contents of the children's play culture, thus making such experiences shareable to others.*

**Keywords:** *Old age; Children's Leisure Culture; Significant Experience.*

**RESUMEN:** *Se trata de un relato de experiencia, que describe la organización pedagógica, así como las impresiones provenientes del proyecto titulado: Caravana Lúdica, con el objetivo de conocer las percepciones de los/as viejos/as sobre sus experiencias lúdicas del pasado, participantes que son ellos/ellas de la Asociación Remanso Fraternal João Gabriel en Cáceres, MT, Brasil, donde fueron invitados a revisar los artefactos y los contenidos de la cultura lúdica infantil, haciendo así tales experiencias compartibles a los demás.*

**Palabras clave:** *Vejez; Cultura Lúdica Infantil; Experiencia Significativa.*

## **Introdução**

Ao longo dos últimos anos, tivemos a oportunidade de conviver com velhos/as<sup>2</sup> que integram à Associação Remanso Fraternal João Gabriel (Remanso)<sup>3</sup>. Trata-se de uma entidade civil, de natureza filantrópica, beneficente, de assistência e promoção humana, sem fins econômicos, ou mesmo interesses político-partidários, fundada em 05/03/2004, no município de Cáceres, MT, região centro-oeste do Brasil.

---

<sup>2</sup> Notará o leitor que empregaremos ao longo do relato o termo velho/a. Trata-se de uso consciente, e com uma intenção epistemológica clara, cujo objetivo é rechaçar a negação da velhice, assim como a eufemização de termos ligados a ela. Por influência de uma sociedade de consumo, para a qual impedir, anular ou ocultar o envelhecimento é uma estratégia de mercado, não nos imaginamos como velhos/as. Estranhamos esse “outro” que reside em nós, que só aguarda o tempo para nos assombrar no espelho (Carneiro, 2017).

<sup>3</sup> A associação encontra-se localizada na Rua Via dos Cravos, n.º 25, no Bairro Olhos D’Água, na cidade de Cáceres, estado de Mato Grosso, CEP 78200-000, Brasil.

Sua gênese decorre de uma constatação empírica (em âmbito geral e, sobretudo, na comunidade em que o projeto está situado): da escassez de políticas públicas sociais, que contribuam no plano objetivo e subjetivo, com a proteção da, ou assistência à velhice, e valorização da vida nesse momento tão peculiar da existência humana.

No projeto Remanso - como habitualmente é conhecido, - os/as participantes recebem cuidados e orientações para a prevenção, a manutenção e o equilíbrio da saúde, obtendo melhorias (objetivas e subjetivas) na sua qualidade da vida.

Fala-se neste estudo de um espaço de convivência social, que enfrenta o isolacionismo próprio desse tempo de chegada da velhice. Oportunizam-se práticas formativas e conteúdos de lazer<sup>4</sup>, oferecendo, aos(às) frequentadores/as desse espaço, meios para compartilharem experiências, entre si e junto à comunidade local. Isso equivale dizer que o projeto - ao possibilitar o intercâmbio de experiências, entre os pares, ou com a comunidade que as observa, e por vezes, participa de tais ações desenvolvidas pela associação -, apresenta uma abertura alvissareira na direção de um diálogo intergeracional, uma vez que muitos infantes, da localidade e adjacências, são atraídos/as, ora pelos conteúdos disseminados, outras vezes pela curiosidade em, na maior parte das ocasiões, em virtude de os(as) velhos(as) "responderem" pela educação dos/as netos/as, decorre que estes/estas os/as acompanhem e, ao mesmo tempo, participem das atividades.

Destarte, ao longo desse período de convívio semanal, em que desenvolvíamos atividades junto a eles/as, tivemos a oportunidade de conhecer muitos relatos, ou melhor, causos, como preferem denominar suas narrativas - de uma riqueza indescritível! Percebíamos, nessa ocasião, o potencial existente (seja na forma seja no conteúdo), o qual se prestavam a descrever. Tendo em vista que o conceito de narrativa é polissêmico, para fins deste relato, nós o consideraremos consoante ao entendimento de Carneiro (2015, p. 172), para quem "a narrativa possui forma e conteúdo, pois nela habita a *arte da troca de experiência*. O narrador retira o que narra da própria experiência e transforma seu relato em experiência dos que o escutam; por isso, é significativa".

---

<sup>4</sup> Tendo em vista a abrangência e complexidade do conceito de lazer, cujas implicações filosóficas, sociológicas e psicológicas fazem da temática um assunto controverso, recorreremos ao entendimento de Marcellino (1987), para quem o lazer, além do descanso e divertimento, deve potencializar o desenvolvimento pessoal e social, isto é, deve ser compreendido enquanto "veículo e como objeto da educação", ou seja, um modo de ver o lazer através de lentes críticas e lúdicas.

Antecipavam tais reflexões os dizeres de Ricoeur (2004, p. 81) para quem: “Lembrar não é somente acolher, receber uma imagem do passado; é também buscá-la, “fazer” algo. O verbo “recordar” duplica o substantivo “lembrança” [“recordação”]. O verbo designa o fato de que a memória é “exercida”.

Nessa direção, Bosi (1987, p. 91) sintetiza de forma eloquente o alcance da narrativa (rememorada) e a arte do narrador: "Seu talento de narrar lhe vem da experiência; sua lição, ele a extraiu da própria dor; sua dignidade é a de contá-la até o fim, sem medo, uma atmosfera sagrada circunda o narrador." Entre o ouvinte (arguto) e o narrador nasce, então, uma relação baseada no interesse comum em conservar o conteúdo narrado que deve ser reproduzido, rememorado (Bosi, 1987).

Face aos quadros narrativos, nos termos de Jung (1945/1984) quanto às estruturas de enunciado narrativo, percebíamos que tais relatos se avolumavam e ganhavam contornos ainda mais significativos, à medida que se reportavam às reminiscências da infância e de seus conteúdos (oníricos), de maneira especial aqueles cuja essência mantinha-se atrelada à cultura lúdica infantil e aos jogos tradicionais, aspectos a serem tratados mais precisamente adiante. Contudo, vale salientar que algumas dessas vivências não remontavam a experiências e representações tão deleitosas assim; curiosamente, notava-se que, naquelas em que dores eram mais pungentes, os/as velhos/as se esgueiravam em aludir, sem negar porém, o acontecimento, o que denotava certa abertura para a possibilidade de revivê-las e até mesmo ressignificá-las.

Nesse sentido, parece-nos assertiva a inferência de Bosi (1987, p. 22), ao afirmar que o conteúdo "evocativo de um idoso é sempre uma experiência profunda. Perpassada de nostalgia, revolta, resignação pelo desfiguramento das paisagens caras, pela desaparecimento de entes amados, é semelhante a uma obra de arte". Em certa medida, os/as velhos/as do projeto Remanso, ao conclamarem os artefatos e paisagens preciosas da infância rememorada, subscrevem a memória em uma dimensão vital, de reconstrução de sentidos, de re-ligação dos tempos. Parecem uníssonos a Cecília Meireles (2001, s/p), ao esta afirmar que: “Nós somos a saudade da nossa infância”.

Em corolário ao contexto até aqui apresentado, engendrou-se o projeto: *Caravana Lúdica: a experiência de reviver os elementos da cultura lúdica infantil, na velhice*<sup>5</sup>, cujo objetivo foi conhecer a percepção dos/as velhos/as participantes do Projeto Remanso Fraternal, ao revisitarem os conteúdos e artefatos da cultura lúdica no exercício de sua memória de outros tempos.

Desse modo, a partir de uma (auspiciosa) parceria entre a Universidade do Estado de Mato Grosso (Unemat) e a Associação Remanso Fraternal João Gabriel, desenvolveu-se esse projeto, pretendendo-se, em um primeiro momento, mapear as cartografias das infâncias dos/as velhos/as que participavam das atividades desenvolvidas pela associação, notadamente aquelas que se relacionavam diretamente com a cultura lúdica.

Subsequentemente, propôs-se instituir um ciclo de oficinas pedagógicas cujo objetivo visava a reviver algumas daquelas experiências lúdicas<sup>6</sup> de outrora, com base nos resultados do mapeamento realizado anteriormente. E, assim, poderíamos recuperar as percepções dos/as velhos/as participantes.

Ao fazermos alusão ao conceito de cultura lúdica, partimos da acepção assinalada por Carneiro (2017, p. 152), sendo:

[...] toda a forma, expressão e manifestação do jogo (enquanto categoria maior). Isso em razão de que o jogo é um fenômeno abstrato que se manifesta por meio de inúmeras revelações que são construídas historicamente e sob diferentes óticas étnico-culturais das quais nós, humanos, nos apropriamos por meio do universo dos símbolos para, em seguida, as ressignificarmos e as transmitirmos ao longo de nossa existência.

Anota ainda Brougère (1998, p. 25), a esse respeito: "A cultura lúdica não é um bloco monolítico, mas um conjunto vivo, diversificado conforme os indivíduos e os grupos, em função dos hábitos lúdicos, das condições climáticas e espaciais".

---

<sup>5</sup> O projeto em questão foi submetido à apreciação do Comitê de Ética em Pesquisas (CEP) da Universidade do Estado de Mato Grosso, sob a inscrição Parecer: 1.729.432, sendo aprovado em 16 de setembro de 2016, inclusive com a devida autorização para divulgação das imagens que dele viriam a ser produzidas.

<sup>6</sup> Em que pese o termo lúdico ter se tornado uma espécie de clichê, sobretudo no campo da educação, sua origem advém da palavra latina "ludus", que pode ser compreendida como "jogo". Em nosso entendimento, o conceito de lúdico refere-se a uma dimensão humana que evoca os sentimentos de liberdade de expressão e espontaneidade na construção da ação. Esse será o sentido empregado para fins deste relato de experiência.

Nesse sentido, esperávamos encontrar grande diversidade de conteúdos lúdicos que, de alguma maneira, tangenciassem a infância dos/as participantes do projeto Remanso.

Doravante, descreveremos, de forma detalhada, cada uma das etapas realizadas, desde a idealização do projeto, até sua consecução.

## **I Etapa - Mapeamento da Cultura Lúdica Rememorada**

A primeira ação desenvolvida pelo projeto buscou averiguar, por intermédio de entrevistas (semiestruturadas) junto aos/às participantes, os principais artefatos, tais como: jogos, brinquedos, brincadeiras, cantigas de roda e danças (regionais) que constituíram o arcabouço lúdico das infâncias de outrora. Foram realizadas 24 entrevistas no total.

Após o levantamento, ou melhor, a sondagem realizada, procuramos identificar as atividades cuja frequência e preferência destacavam-se, em uma espécie de exercício de quantificação dos conteúdos extraídos das narrativas, por assim dizer. Feito isso, realizamos o agrupamento dos mesmos, ou seja, nós as reunimos, respeitando similaridades e características prevaletentes.

Vale sublinhar que, para realizarmos tais agrupamentos, recorreremos ao aporte teórico de estudiosos que se dedicaram na busca de um entendimento elaborado sobre a Teoria do Jogo<sup>7</sup>, sob diferentes perspectivas teóricas, cujas formulações desenvolveram classificações e categorias para o jogo ou, como a alguns deles, preferem denominar, tipologias de jogos.

---

<sup>7</sup>John Von Neumann (1903-1957) foi um dos precursores da Teoria dos Jogos. Ele procurou mostrar que as soluções aos problemas típicos do comportamento econômico na sociedade são semelhantes às respostas matemáticas de certos jogos de estratégia. De acordo com Von Neumann e Morgenstern (1944), a Teoria dos Jogos tem a finalidade de possibilitar ao jogador a previsão dos movimentos de seus parceiros ou adversários e, conseqüentemente, um melhor posicionamento para a obtenção do resultado desejado. No entanto, para fins deste trabalho, ao empregarmos o termo estamos nos reportando às diferentes áreas, que se propuseram a desenvolver investigações nas quais o jogo fosse o objeto epistemológico, independentemente da especificidade científica da área em que esteja situado.

São autores como Kishimoto (1993), ao referendar a modalidade denominada *jogo tradicional infantil*; Caillois (1990), que desenvolveu uma interessante teoria sobre os tipos de jogos: *Agôn, Alea, Mimicry, Ilinx*; Piaget (1990), ao observar três sucessivos sistemas (tipos) de jogo: *o jogo de exercício, o jogo simbólico e o jogo de regras*; Wallon (1975, 2007) que postula quatro tipologias de jogo: *funcionais, de ficção, de aquisição e os de construção*; por fim, Sutton-Smith (2001), ao descrever uma extensa lista de classificações, ou categorias de jogos.

## II Etapa - Dos agrupamentos às definições dos conteúdos das oficinas

Após a realização dos respectivos agrupamentos, o desafio que se apresentava era pensarmos dentre o rol de atividades prevaletentes, quais delas seriam factíveis e apresentavam condições objetivas para realização, em que pesem as características e peculiaridades do público-alvo, a saber: a ausência de disposição física em virtude da idade; as diferentes patologias que afetam essas pessoas; os limites da motricidade e dos órgãos do sentido fragilizados pela marcha inexorável do tempo, dentre tantos outros impeditivos a uma vida mais dinâmica e que precisam ser enfrentados todo o tempo.

Em outras palavras, o desafio colocado a nós seria coadunar o rol de atividades mapeadas, alinhadas em seus respectivos agrupamentos, com o equilíbrio da consecução e da disposição (objetiva e subjetiva) para a realização dos/as participantes.

Partindo dessa premissa, estabeleceram-se, então, três agrupamentos de atividades, sendo eles: o primeiro que reuniu Cantigas (Brincadeiras) de Roda e Danças (regionalizadas)<sup>8</sup>; o segundo que desenvolveu Brinquedos Artesanais e o terceiro com Jogos/Brincadeiras tradicionais (ludomotores), dos quais a organização e o formato podem ser melhor visualizados, a partir da tabela que se segue:

---

<sup>8</sup> A concepção de “danças tradicionais” de MT, adotada para fins deste relato, é análoga ao entendimento de Beleni (Org.) (2005), visto que se trata de um potencial cultural historicamente construído e tradicionalmente adaptado com culturas de outras regiões. Logo, os termos regionais, folclóricos ou populares, em função da escassez de material científico sobre as danças no estado de Mato Grosso (em relação à sua história), não são usadas pela “academia”.

Tabela 1 - Conteúdos desenvolvidos no decurso das Oficinas Pedagógicas no Projeto - Caravana Lúdica

| 1ª OFICINA - CANTIGAS DE RODA E DANÇAS | 2ª OFICINA - BRINQUEDOS | 3ª OFICINA - JOGO TRADICIONAL |
|--|-------------------------|-------------------------------|
| Escravo de Jó                          | Peteca                  | Queimada                      |
| Diversas Cantigas                      | Pandorga                | Cabra Cega                    |
| Dança (Siriri e Cururu)                | Boneca de Pano          | Taco/Betis                    |
|  |                         | Pular Corda e Amarelinha      |

### III Etapa - Desenvolvimento das Oficinas

Para participarem das atividades dirigidas, os/as velhos/as eram deslocados (de ônibus) da sede da associação Remanso Fraterno João Gabriel, situada no bairro Cohab Nova, no município de Cáceres, MT, em direção à Universidade do Estado de Mato Grosso, no campus da Cidade Universitária de Cáceres, MT, tendo em vista o aproveitamento da estrutura (arquitetônica e pedagógica) disponibilizada pelo curso de licenciatura em Educação Física da referida instituição. Lá chegando, eram recebidos por uma equipe<sup>9</sup> multidisciplinar e conduzidos até o auditório do curso. Posteriormente, recebiam as orientações didáticas; em seguida, desfrutavam de um saboroso desjejum, que ocorreu nos três encontros realizados, conforme se pode observar nas imagens seguintes:

Figuras 01: Recepção dos Participantes



Fonte: Acervo próprio

<sup>9</sup> A equipe foi constituída por voluntários, oriundos de diferentes segmentos profissionais (Enfermagem; Jornalismo e Comunicação; Letras; Educação Física; Pedagogia; Psicologia), docentes do curso de Educação Física, membros do Projeto Remanso Fraterno João Gabriel e Grupo Folclórico Mato-Grossense Tradição.

O primeiro ciclo de oficinas versou em torno das *Cantigas de Roda e Danças (tradicionais)*. Como metodologia de ensino, adotou-se um sistema de circuito<sup>10</sup>, isto é, aconteciam atividades concomitantemente, em locais diferentes, ao passo que todos os grupos passassem em todas as estações do circuito fechado. Nessa ocasião as atividades desenvolvidas foram: *Escravo de Jó; Diversas Cantigas de Roda; Dança (Siriri e Cururu)*.

Na condução dessa oficina que abordou a brincadeira *Escravo de Jó*, esteve o Prof. Dr. Kleber Tuxen Carneiro (docente da Universidade Federal de Lavras, MG). Principiou o trabalho, colhendo narrativas acerca das experiências que desfrutavam, atinentes à atividade. Em seguida, contextualizou historicamente o jogo tradicional, propondo vivências a partir da realidade conhecida. Por fim, problematizou a atividade, inserindo elementos que a tornassem ainda mais desafiadora, tal como se pode perceber, a partir das imagens a seguir:

Figuras 02: Atividade - Escravo de Jó



Fonte: Acervo próprio

Já a estação do circuito, concernente às *Cantigas de Roda*, foi proferida pela Prof.<sup>a</sup> Doutoranda Adriana Nolibos Baccin (docente no Curso de Educação Física da Universidade do Estado de Mato Grosso). Encetou o trabalho, levantando as experiências que os/as velhos/as desfrutavam com referência ao mote. Em seguida, contextualizou historicamente algumas das cantigas que seriam tematizadas, bem como as diferentes linguagens de cada região do Brasil, em relação à mesma cantiga e, por fim, oportunizou que vivenciassem diferentes cantigas de roda, conforme se observa a seguir:

---

<sup>10</sup> Trata-se de uma metodologia cuja disposição (externa) dividia os participantes em números iguais, à medida que conferia a possibilidade de se realizarem atividades distintas, ao mesmo tempo; todavia, em locais distintos, ainda que no mesmo ambiente, de maneira que todos/as participantes, passassem por todas as etapas (estações) do circuito, como numa espécie de rodízio.

Figuras 03: Atividades - Cantigas de Roda



Fonte: Acervo próprio

Compondo a última estação do circuito, relativa ao primeiro ciclo de oficina, abordaram-se as *Danças Tradicionais*, notadamente o siriri e o cururu<sup>11</sup>, conforme nos possibilitou o mapeamento por intermédio das entrevistas (Cf. I Etapa).

Estiveram à frente do desenvolvimento das atividades, 10 integrantes do Grupo Folclórico Mato-Grossense Tradição<sup>12</sup>.

Na abertura das oficinas, o grupo realizou uma apresentação geral, para todos/as os/as presentes, discorrendo sobre os passos do siriri e do cururu, bem como de seus instrumentos e indumentárias.

Já no desenvolvimento da oficina, sob a orientação metodológica do circuito, iniciaram-se os trabalhos com uma roda de conversa, assuntando os/as participantes, acerca dos conhecimentos prévios sobre o tema.

Após tal sondagem, apresentaram-se os instrumentos e a história do siriri, bem como a do cururu.

Por fim, propuseram-se vivências a partir da realidade conhecida, e analogamente, uma coreografia que considerasse os limites e as potencialidades dos aprendizes; vejamos a seguir:

<sup>11</sup> Ambos, Siriri e Cururu compõem o quadro de manifestações folclóricas ou culturais, e exemplos de danças tradicionais do estado de MT. Referem-se a duas danças folclóricas de tradições religiosas, cuja origem é indígena, mais populares nas zonas rurais e ribeirinhas. O Siriri é uma dança que se assemelha às brincadeiras indígenas, com ritmo e expressão hispano-lusitanas. Já o Cururu, além de passos dançantes, pode ser apenas cantado, com dois violeiros, a disputar versos e repentes. Há ainda, o chorado (dançado apenas por mulheres), a dança de São Gonçalo, dentre outras, variando conforme cada região do estado.

<sup>12</sup> O Grupo Tradição iniciou suas atividades em 10/05/1994, na comuna de Cáceres, MT. Apresenta como principal desígnio resgatar a cultura Mato-Grossense, bem como incentivar as futuras gerações a preservarem a cultura popular brasileira. Sua formação principal é de: 45 integrantes, dentre músicos, dançarinos e cantores.

Figuras 04: Atividades - Siriri e Cururu



Fonte: Acervo próprio

No segundo ciclo de oficinas, o tema abordado foi a confecção de *Brinquedos* (tradicionais). O processo organizacional se manteve o mesmo, ou seja, desde a recepção aos aspectos didático-metodológicos - sistema fechado de circuito – mantiveram-se estruturalmente análogos ao primeiro ciclo.

Nesta ocasião, as atividades desenvolvidas foram: *Pandorga*; *Boneca de Pano*; *Peteca*. Cabe destacar que os/as participantes foram divididos/as em três grupos; assim, cada grupo entrava em uma sala diferente, para desenvolver a atividade e, ao término daquela estação (do circuito), trocava de sala, reiterando o que denominamos anteriormente de metodologia de circuito fechado. Cada estação do circuito apresentou duração média de 60 minutos, com intervalos para um lanche e necessidades fisiológicas.

Coordenando a oficina que abordou a confecção da *Pandorga* (Pipa e/ou Papagaio, como se denomina em algumas regiões) esteve o Prof. Dr. Kleber Tuxen Carneiro (docente da Universidade Federal de Lavras, MG).

Principiou seu trabalho com a coleta de narrativas concernentes às experiências em relação à confecção e à arte de erguer e manter uma *pandorga* em voo.

Em seguida, contextualizou historicamente a Pandorga, ao longo da história da humanidade; em seguida, orientou passo a passo a confecção de um modelo intitulado: maranhão e peixinho.

Ao final foi o momento de levantar e vibrar com elas, tal como se pode verificar nas imagens a seguir:

Figuras 05: Atividade - Pandorga (Pipa, Maranhão e Peixinho)



Fonte: Acervo próprio

À frente da estação (do circuito) concernente à confecção de *Boneca de Pano* esteve o Prof. Bruno Garcia, ex-acadêmico do curso de Educação Física da Universidade do Estado de Mato Grosso.

Sua ação inicial contou com a contextualização histórica do brinquedo, e, em seguida, passo a passo, orientou os/as participantes a confeccionarem suas bonecas customizando-as como preferissem, tal como se nota a seguir pelas imagens da atividade:

Figuras 06: Atividade - Boneca de Pano



Fonte: Acervo próprio

Apenas mulheres optaram por participar da oficina de bonecas de pano, o que leva-nos a conjecturar, - notadamente em se tratando das particularidades do público participante - a existência de uma cultura tradicional, na qual as relações de gênero são naturalizadas, e determinadas conforme papéis sociais a serem desempenhados por ambos os sexos, tal qual as representações sobre o brinquedo e a constituição da cultura lúdica, consoante ao que anota Brougère (1998, p. 25), em suas palavras: "As culturas lúdicas não são idênticas (ainda?) [...] Elas se diversificam conforme o meio social, a cidade e mais ainda [em relação] ao sexo da criança". Acreditamos que tal constatação possa criar aberturas, ou mesmo despertar interesses para futuras investigações, que se dediquem a observar e correlacionar representações de gênero e a constituição do brincar e seus artefatos lúdicos.

Fechando o circuito da confecção de brinquedos, vem a estação de *Petecas* artesanais. Esteve ministrando essa atividade o doutorando Prof. João Carlos Martins Bressan (docente no Curso de Educação Física da Universidade do Estado de Mato Grosso). Iniciou seu trabalho, relatando as experiências que os/as velhos/as possuem em relação ao brinquedo.

Em seguida, contextualizou-o historicamente, tematizando-o e refletindo sobre suas potencialidades, seja no campo da consecução, seja das possibilidades de criação. Posteriormente a isso, orientou passo a passo os/as participantes a confeccionarem suas petecas, customizando-as conforme julgassem convenientes. E finalizou a atividade oportunizando diferentes experiências, a partir do brinquedo confeccionado; notemos, pois, a partir das imagens seguintes:

Figuras 07: Atividade - Peteca Artesanal



Fonte: Acervo próprio



Fonte: Acervo próprio

Encerrando o último ciclo de oficinas pedagógicas do projeto: Caravana Lúdica, desenvolveu-se o agrupamento de atividades sobre *Jogo/Brincadeiras tradicionais* (ludomotores). O processo organizacional seguiu a mesma lógica estrutural dos encontros anteriores, do mesmo modo que a orientação didático-metodológica, com as atividades se concentrando em um único local: o Ginásio poliesportivo da Universidade do Estado de Mato Grosso, na cidade universitária, cujo curso de Educação Física, em Cáceres, MT, ali desenvolve seu trabalho pedagógico.

Ao observarmos as especificidades do público, notadamente as limitações concernentes à saúde, verificou-se a necessidade de expansão da equipe multidisciplinar, em face ao esforço que algumas das brincadeiras suscitavam. Nesse sentido, observou-se a necessidade de que atividades fossem monitoradas de forma descentralizadas, isto é, orientadas por diferentes pessoas, cada qual em uma estação do circuito, que viria a ser desenvolvido no interior do ginásio.

Face a isso, principiou-se com o desjejum, em seguida um alongamento expansivo, seguido de uma massagem corporal, como se pode atestar a seguir:

Figuras 08: Atividades - Alongamento e Relaxamento



Fonte: Acervo próprio

Após essa atividade coletiva, os/as participantes se dividiram em grupos, a fim de se deslocarem para as cinco estações do conjunto de atividades pensadas para a ocasião. Em cada uma delas, eram orientados por integrantes da equipe multidisciplinar. Por ocasião desse ciclo de oficinas, o projeto contou com a preciosa colaboração de alguns/algumas acadêmicos/as do curso de Educação Física da Universidade do Estado de Mato Grosso, dentre outros/as voluntários/as.

O circuito esteve organizado a partir de cinco atividades, a saber: *Queimada; Betis/Taco; Pula Corda; Cabra Cega e Amarelinha*. A partir dessa esteira organizacional, cada grupo optava por iniciar as atividades em uma estação do circuito e, ao término daquela estação, os mesmos as trocavam, tal como foi referido anteriormente sobre a metodologia em que o presente trabalho se assentou. Vale dizer que o tempo para cada estação durou em média 30 minutos, com intervalos para um lanche e necessidades fisiológicas.

Analogamente aos outros dois ciclos de oficinas antes expostos, as estações supracitadas em princípio "escavavam" as narrativas dos/as velhos/as, no que diz respeito às experiências com a brincadeira escolhida, mapeando a forma de jogar e as regras que tangenciavam seu desenvolvimento. Em seguida os/as participantes se autoorganizavam para vivenciar a atividade, assistidos e orientados em cada estação, pela equipe multidisciplinar.

Fechando as atividades, no interior de cada estação, quando encontravam abertura por parte dos/as participantes, os tutores sugeriam desafios - elementos e ações que problematizavam - as brincadeiras, tendo em vista que já não mais se tratava de infantes, mas, sim, de velhos/as, cuja trajetória e experiência de vida possivelmente propiciavam ampliação do repertório de aprendizados, por certo, afetando a atitude e a forma de se relacionar com o ato de brincar. A seguir, apresentaremos imagens que retratam alguns desses momentos.

Figuras 09: Atividade - Queimada



Fonte: Acervo próprio

Figuras 10: Atividade - Cabra Cega



Fonte: Acervo próprio

Figuras 11: Atividade - Betis/Taco



Fonte: Acervo próprio

Figuras 12: Atividade - Pular Corda



Fonte: Acervo próprio

Figuras 13: Atividade - Amarelinha



Fonte: Acervo próprio

Fonte: Acervo próprio

Fonte: Acervo próprio

Em linhas gerais, pudemos depreender - em especial com base nas expressões iconográficas e nos relatos expostos - que a experiência de revisitar os conteúdos e artefatos da cultura lúdica, que se trata de uma experiência extraordinária no plano da formação humana.

Para além das expressões (sorrisos, conquistas, dúvidas, dificuldades e alguns momentos de lágrimas), a Caravana Lúdica, em suas oficinas, reacendeu as cartografias da memória infantil, permitindo aos/às participantes rememorar, ressignificar e desenvolver novas possibilidades de enxergar o ato criador de jogar em alguma medida, entendimento análogo ao que advoga Carneiro (2015), para quem o jogo deriva de uma disposição imperativa humana, uma espécie de substrato ontológico.

A seguir, apresentaremos algumas ponderações finais relativas ao projeto desenvolvido, cujo teor engendrou este relato.

### **À guisa das experiências significativas...**

*“A vida não é o que a gente viveu, mas, sim, o que a gente recorda, e como recorda para contá-la.”*  
(Gabriel Garcia Marques).<sup>13</sup>

O título escolhido para esta seção foge aos clássicos fechamentos de textos que ora se apresentam como considerações finais, ora simplesmente como conclusão. Ante a tudo o que vivenciamos ao longo dos encontros aqui descritos, seria pretensioso dizer que temos conclusões ou considerações finais; de certo, o que nos permitimos afirmar é que o projeto Caravana Lúdica nos ofereceu a lembrança de experiências significativas, vividas mas que nada mais são que imaginadas no presente, cuja força da impressão de seus traços e dos efeitos do tempo sobre esses traços produziram valor decisivo – na verdade, terapêutico, tanto nos/as velhos/as que dele participaram, quanto em nós que nos propusemos a desenvolver tal projeto.

Criou-se uma atmosfera cujos conteúdos emergentes, “marcas que não se apagam, que nem sempre podem ser lembradas ou lembradas totalmente” (Mucida, 2009, p. 85), afetaram a todos nós; com efeito, temos a impressão de que não seremos mais os mesmos, após experiências tão marcantes trazidas por aqueles/as velhos/as. A velhice, agora, a nós pelo menos, diz respeito.

---

<sup>13</sup> Marques, G. G. (2007). *Viver para contar*. (2007). Eric Nepomuceno, Trad. (7a ed.). Rio de Janeiro, RJ: Record.

Assim, no que se refere aos/às velhos/as, percebemos que, ao reviverem os conteúdos e artefatos da cultura lúdica, propiciaram uma discussão muito produtiva sobre os modos de inscrição nas diversas formas de subjetividade: cada um desvelando algo de sua singularidade no passado, revelando a um só tempo o valor da cultura lúdica quando se evocam as reminiscências da infância e, de igual modo, sente-se a necessidade de ofertar o relato de tais experiências a um determinado público. Além disso, abriram-se possibilidades alvissareiras para ressignificar sentimentos atinentes à saudade, às frustrações, às alegrias e às angústias, inclusive em relação aos lutos, em que pesem suas diferentes conotações.

Ademais, as percepções, fantasias, emoções e toda a sorte de afetos advindos do reviver, muito embora não tivessem relação direta com os fatos originários ora evocados, se mostraram positivos, quando em tais impressões e lembranças que retornavam, encontrava-se a forma de cada um de nós perceber, interpretar, imaginar, ou assimilar as experiências vividas, as quais não se apagam em seus traços, mas que nos deixam com a impressão de que, afinal, o tempo não passou.

Ainda sobre as experiências decorrentes do contato com os conteúdos lúdicos, conseguimos verificar na prática, aquilo que salientou Friedmann (1996, p. 42): "[...] as brincadeiras são uma forma de descobrir o novo no antigo", uma forma de experimentação da vida por meio do jogo.

Vale trazer a concepção de experiência postulada por Bondía (2002, p. 21), justo porque ela diz do ponto de vista que vimos assumindo neste estudo, do envolvimento que nele tivemos: "[...] experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não [simplesmente] o que se passa, não o que acontece, ou o que toca".

E, por fim, retomamos, neste momento, o propósito primordial que subjaz a todo este estudo: o de se questionar o porquê da resistência, por muitas pessoas, à ideia de velhice ou a alguém que dela se aproxime: rechaçar a velhice, rechaçar os/as velhos/as, talvez não simbolize rechaçar o medo da própria morte?... Como pensar esse impensável?, indagaria Messy (1999, p. 8), contanto se saiba muito bem que a velhice não é uma passagem obrigatória para a morte.

Os/As participantes do presente estudo mostram ter percepção muito positiva quanto a estarem de bem consigo mesmos, o que se manifesta na alegria de reviverem seus jogos de infância; o quanto se sentem, nessas atividades, estarem se socializando uns com os outros, e também se sentindo bem-ercebidos pelos outros participantes.

Nesta nova época contemporânea, nossa cultura continuou a negar veementemente a finitude humana. Repudiada, a velhice é rejeitada desde suas marcas características: rugas, cabelos brancos, ou diminuição da libido, estes considerados, por muitas pessoas, como doenças, para as quais se veem, nas prateleiras de drogarias, grande diversidade de drogas com promessa de remediá-las.

Fazem-se ver inúmeros itens que compõem um grande rol de intervenções médicas e cosméticas, que vão de cirurgias plásticas a cosméticos (Carneiro, 2017), tudo isso para não falar de velhice aqueles que a estão vivendo, aqueles com 60 ou mais anos. Ora, não seria mais cômodo falar em longevidade? Falar dos anos a mais ora conquistados? Mas o que falar da qualidade de vida nesses anos de triunfo à finitude? Muita tinta ainda há de correr para tantas inquietudes...

Convém, por fim, afirmar aqui que a experiência da velhice humana não deva ser tolhida em seu curso, se levarmos em conta os estudos psicanalíticos, para os quais a idade não interfere na psique (Messy, 1999, p. 10), nem quando a contrariam certas vivências que apontam inexoravelmente para uma breve finitude. Afinal, esta não é também uma rica experiência e que diz respeito a todos nós?

## Referências

- Beleni, S. G. (Org.). (2005). *Cultura e Dança em MT: Catira, Curussé, Folia de Reis, Siriri, São Gonçalo, Raqueado e Dança Cabocha na Região de Cáceres*. Cuiabá, MT: Central do Texto. Cáceres, MT: Unemat Editora.
- Bondía, J. L. (2002). Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *Revista Brasileira de Educação*, 19, 20-28. Recuperado em 30 junho, 2017, de: [www.scielo.br/pdf/rbedu/n19/n19a02.pdf](http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n19/n19a02.pdf).
- Bosi, E. (1987). *Memória e sociedade: lembrança de velhos*. São Paulo, SP: Companhia das Letras.
- Brougère, G. (1998). A criança e a cultura lúdica. In: Kishimoto, M. T. (Org.). *O brincar e as suas teorias*, 19-32. São Paulo, SP: Pioneira.
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens*. Lisboa, Portugal: Cotovia.
- Carneiro, K. T. (2015). *Por uma memória do jogo: a presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários*. (273f.). Tese de doutorado em Educação Escolar. Faculdade de Ciências e Letras. Universidade Estadual Paulista. Araraquara, SP.
- Carneiro, K. T. (2017). *Por uma memória do jogo: a presença do jogo na infância das décadas de 20 e 30*. Curitiba, PR: Appris.

- Friedmann, A. (1996). *Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo, SP: Moderna.
- Jung, C. G. (1984). Da essência dos sonhos. Rocha, M. R., Trad. In: *A dinâmica do inconsciente*, 287-306. Petrópolis, RJ: Vozes. (Original publicado em 1945).
- Kishimoto, M. T. (1993). *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Meireles, C. (2001). *Crônicas da Educação*. Rio de Janeiro, RJ: Nova Fronteira. Fundação Biblioteca Nacional.
- Messy, J. (1999). *A pessoa idosa não existe – uma abordagem psicanalítica da velhice*. Souza, J.de., & Werneck, M. (2ª ed.). São Paulo, SP: Aleph.
- Mucida, A. (2009). *Escrita de uma memória que não se apaga – Envelhecimento e Velhice*. Belo Horizonte, MG: Autêntica.
- Piaget, J. (1990). *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro, RJ: LTC.
- Ricoeur, P. (2004) *La memoria, la historia, el olvido*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica de Argentina.
- Sutton-Smith, B. (2001). *Ambiguity of play*. Cambridge, Massachusetts, USA.: Harvard University Press.
- Von Neumann, J., & Morgenstern, O. (1944). *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton, New Jersey, USA: Princeton University Press.
- Wallon, H. (1975). *Psicologia e educação da infância*. Lisboa, Portugal: Editorial Estampa,
- Wallon, H. (2007). *Evolução psicológica da criança*. São Paulo, SP: Martins Fontes.

Recebido em 11/04/2018

Aceito em 30/06/2018

**Kleber Tüxen Carneiro** - Graduado em Educação Física e Pedagogia, com especialização em Pedagogia do Movimento. Mestrado em Educação Escolar (na linha de pesquisa: Psicologia da Educação), FCLAr-Unesp e Doutorado na mesma área, na linha de Estudos históricos, filosóficos e antropológicos sobre escola e cultura. Experiências na área da Educação, atuando especialmente nos temas: Estudos sobre a Teoria do Jogo e a constituição da Cultura Lúdica; História da Educação e da Educação Física, Didática e Metodologias no Ensino e Aspectos da Aprendizagem em Educação Infantil. Atualmente, é Professor Adjunto na Universidade Federal de Lavras, MG, UFLA, onde participa como pesquisador junto ao grupo de pesquisas GEFORDEF, bem como pesquisador/colaborador no Laboratório de Estudos Aplicados em Pedagogia do Esporte, LEAPE, Unemat.

ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0003-0826-6172>

E-mail: [kleber2910@gmail.com](mailto:kleber2910@gmail.com)

**João Carlos Martins Bressan** – Doutorando em Desenvolvimento Humano e Tecnologias, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP/Rio Claro, SP. Mestre em Educação pela Universidade Federal de Mato Grosso. Especialista em Tecnologias da Educação, Pontifícia Universidade Católica RJ. Graduado, Licenciatura Plena, em Educação Física, Faculdade Estadual de Educação Ciências e Letras de Paranaíba, PR. Atualmente é docente da Faculdade de Ciências da Saúde, no curso de Educação Física, da Universidade do Estado de Mato Grosso. Coordenador do projeto de extensão PROAT - UNEMAT (projeto de atletismo) e pesquisador da rede CEDES/MT.

E-mail: [jocamabre@hotmail.com](mailto:jocamabre@hotmail.com)

**Adriana Nolibos Baccin** - Graduação em Educação Física, Licenciatura Plena, Centro de Educação Física e Desportos, CEFD, Universidade Federal de Santa Maria, UFSM. Artes Cênicas nessa mesma instituição. Especialização em Educação Física Escolar, CEFD/UFSM, Grupo de Pesquisa em Diversidade, Corpo e Gênero. Mestre em Educação, Centro de Educação, Grupo de Pesquisa em Formação Cultural, Hermenêutica e Educação, CE/UFSM. Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Universidade Federal de São Carlos, em parceria com a Universidade do Estado de Mato Grosso. Atualmente, é docente efetiva na Universidade do Estado de Mato Grosso.

E-mail: [adrianabaccin.ab@gmail.com](mailto:adrianabaccin.ab@gmail.com)

**Fernanda Tüxen Azevedo** – Filiada como Assessora Pedagógica, Colégio Americana/SP.  
Graduação em Pedagogia e Matemática. Especialista em Psicopedagogia.  
E-mail: fernandatuxenazevedo@gmail.com

**Bruno Garcia Santana** - Graduado em Educação Física, Universidade do Estado de Mato Grosso. Bolsista voluntário na Associação Remans Fraternal João Gabriel.  
E-mail: bruno.brum88@hotmail.com