

RESGATE DO PATRIMÔNIO LÚDICO DE IDOSOS INSTITUCIONALIZADOS DA REGIÃO DO CONTESTADO, SANTA CATARINA, BRASIL

Iury de Almeida Accordi
Andréia Ambrósio-Accordi

RESUMO

Um resgate das memórias lúdicas (Patrimônio lúdico) de idosos institucionalizados pode promover efeitos benéficos nos domínios físico, psicológico e social, contribuindo para a saúde, bem-estar e qualidade de vida, além de contribuir como legado lúdico-cultural para a atual e as futuras gerações de crianças e adolescentes. Objetiva-se com esse trabalho resgatar jogos, brinquedos e brincadeiras vivenciados na infância e adolescência de idosos institucionalizados da região do Vale do Contestado, Santa Catarina, SC. Trata-se de um estudo descritivo utilizando o método de pesquisa-ação. Foram selecionados 14 idosos que responderam a uma entrevista sobre resgate do patrimônio lúdico. Identificaram-se nove tipos de jogos, dez brinquedos e 13 brincadeiras. Algumas práticas lúdicas que possuem referencial escasso em produções acadêmicas são descritas mais detalhadamente e são narrados os modos como os idosos viviam e como eles brincavam em seus tempos de infância.

Palavras-Chave: Idoso institucionalizado. Instituições de Longa Permanência para Idosos (ILPI). Patrimônio lúdico.

RESCUE OF THE PLAYFUL HERITAGE OF INSTITUTIONALIZED ELDERLY IN CONTESTADO REGION, STATE OF SANTA CATARINA, BRAZIL

ABSTRACT

A rescue of the playful memories (playful heritage) of institutionalized elderly can promote beneficial effects in the physical, psychological and social domains, contributing to health, well-being and quality of life, as well as contributing as a playful-cultural legacy to the current and future generations of children and adolescents. The objective of this work is to rescue games, toys and games experienced in childhood and adolescence of institutionalized elderly in the region of Vale do Contestado, State of Santa Catarina. This is a descriptive study using the action research method. Fourteen elderly people were selected who answered an interview about the rescue of playful heritage. Nine types of games, ten toys and 13 games were identified. Some playful practices that have scarce references in academic productions are described in more detail and are narrated the ways in which the elderly lived and how they played in their childhood.

Keywords: Institutionalized elderly. Long Term Care Institutions for the Elderly. Playful heritage

1 INTRODUÇÃO

As motivações para a realização dessa ação de extensão surgiram a partir de ideias trocadas a respeito de possíveis intervenções que poderiam ser realizadas junto à população de idosos da região do Contestado Catarinense. Buscando referências acadêmicas sobre a realidade dos idosos no Brasil, chamou a atenção a situação daqueles que estão institucionalizados, ou seja, os que residem em Instituições de Longa Permanência para Idosos (ILPI).

As ILPI implantadas como o objetivo de defender a dignidade e os direitos das pessoas com mais de 60 anos, bem como garantir a sua atenção integral (ALVES-SILVA; SCORSOLINI-COMINI; SANTOS, 2013). No entanto, de forma geral essas instituições se mostram:

como lugares monótonos e que não propiciam ao idoso a realização de atividades que possibilitem novas experiências, a partir do contato com os demais residentes, assim como a valorização das antigas vivências e habilidades adquiridas, o que pressupõe o envelhecimento como uma etapa na qual não mais ocorre o desenvolvimento ou o aprendizado (ALVES-SILVA; SCORSOLINI-COMINI; SANTOS, 2013, p. 828).

Conscientes da situação dos idosos institucionalizados no Brasil, que se reflete também na região do institucionalizados do Oeste de Santa Catarina começou-se a pensar em formas de ação de modo a melhorar a qualidade de vida dessas pessoas (ACCORDI et al, 2017).

Detectamos através da literatura que o resgate de jogos, brinquedos e brincadeiras (patrimônio lúdico) caracterizadores do meio em que os idosos viveram promove efeitos benéficos nos domínios físico, psicológico e social, contribuindo para a saúde, bem-estar e qualidade de vida (COSTA, 2000).

Com esse entendimento desenvolvemos esse projeto com o objetivo de resgatar jogos, brinquedos e brincadeiras vivenciados na infância e adolescência de idosos institucionalizados da região do Vale do Contestado, Santa Catarina, SC.

2 MARCO TEÓRICO

Considerando o pensamento dos autores Barbosa et al. (2007), que as brincadeiras relatadas e vivenciadas pelos idosos são uma construção cultural importante, para formar um patrimônio lúdico que contribuem para o planejamento de atividades físicas para crianças e adolescentes, buscamos vários relatos de experiências que desenvolveram, de alguma forma, atividades lúdicas com idosos institucionalizados (FLEURY *et al.*, 2013; LANGOSKI *et al.*, 2015; LEITE; SALVADOR; ARAÚJO, 2009; LOURENÇÃO *et al.*, 2018; RODRIGUES et al, 2003; SILVA et al, 2009; SOARES et al, 2010; VIEIRA; SILVA; BARRETO, 2009). Em nenhuma dessas intervenções, no entanto, trabalhou-se com o resgate de memórias lúdicas.

Embora os estudos de Vieira Silva e Barreto (2009) e de Soares *et al* (2010) relatem a realização de oficinas de resgate de memórias dos idosos, porém, não há nenhuma descrição em relação aos resultados produzidos.

Tivemos ainda os estudos de Heisler, Borfe e Burgos (2012) sobre o resgate de memórias lúdicas com pessoas de meia idade e idosos não institucionalizados no interior do Rio Grande do Sul, objetivando verificar os brinquedos utilizados na infância dessas pessoas e quais desses brinquedos tradicionais seus filhos ou netos vivenciaram ou ainda vivenciam e o de Souza *et al* (2019) que resgataram jogos e brinquedos vivenciados por pessoas maiores de 55 anos, não institucionalizadas e residentes na região da Trifonteira (Dionísio Cerqueira, SC; Barracão, PR, e Bernardo de Irigoyen, Misiones, Argentina). No entanto, esses estudos não foram realizados com idosos das ILPI. Já em Portugal, realizaram-se diversos trabalhos de pesquisa acadêmica que procuraram resgatar o patrimônio lúdico de idosos institucionalizados (CAETANO, 2004; COSTA, 2000; GONÇALVES, 2004; RIBEIRO, 2005).

Inspirados pelas experiências portuguesas, pensou-se, então, na execução de intervenções socioeducativas abrangendo o público das ILPI, objetivando resgatar suas memórias lúdicas e registrá-las na forma de legado à atual e às futuras gerações. Optou-se por idosos institucionalizados por considerá-los um público mais carente de intervenções socioeducativas e mais necessitado de atividades que contribuam para uma melhora na qualidade de suas vidas.

3 MÉTODOS

O resgate foi realizado em quatro ILPI de caráter público localizadas na Região do Vale do Contestado, SC. O Vale do Contestado é uma região turística formada por 63 municípios, cobrindo a porção central de norte a sul do estado de Santa Catarina (GOVERNO DE SANTA CATARINA, 2010, p. 6). O projeto foi executado por meio de uma ação de extensão do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC) – Campus Caçador sob a coordenação de um Professor do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico e com o apoio de três alunas: uma extensionista voluntária acadêmica da Especialização em Interdisciplinaridade e Práticas Pedagógicas na Educação Básica, uma bolsista do Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio em Administração e uma bolsista do Bacharelado em Engenharia de Produção, todos do Campus Caçador.

Trata-se de um estudo descritivo que utiliza a pesquisa-ação como meio de realização de uma intervenção socioeducativa. A pesquisa descritiva objetiva a descrição das vivências relatadas pelos idosos (GIL, 1991). Por sua vez, a pesquisa-ação traz uma melhor relação entre o conhecimento do pesquisador e a realidade dos idosos, maior interesse dos idosos, que são tratados como atores dentro de um processo e não como meros receptores (THIOLLENT, 2000, p. 23).

O coordenador da equipe aplicou uma capacitação aos membros da equipe antes da coleta de dados, para nivelamento das técnicas utilizadas durante o trabalho de campo.

Para participar do trabalho, os idosos deveriam possuir idade igual ou superior a 60 anos, independente do gênero, residir na ILPI e com capacidade de comunicação verbal. Todos os participantes, ou seus responsáveis, assinaram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. O projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade do Alto Vale do Rio do Peixe (UNIARP), através do parecer 2.797.705 e executado em duas partes, diagnóstico e resgate, entre novembro de 2016 e outubro de 2017.

O objetivo específico da fase de diagnóstico foi realizar uma avaliação cognitiva da capacidade de resgate da memória do idoso, que será requisitada na etapa do resgate. Para

isso, aplicou-se o teste do Miniexame do Estado Mental (MEEM), em uma versão validada para a população brasileira (BERTOLUCCI *et al.*, 1994; BRUCKI *et al.*, 2003).

Conforme Bertolucci *et al.* (1994), o MEEM “permite estabelecer escores limítrofes, que permitem o diagnóstico de confusão mental nas várias escolaridades”. Para avaliar se os idosos poderiam apresentar deficiência cognitiva por confusão mental, considerou-se os seguintes pontos de corte estabelecidos por esses autores, de acordo com os níveis de escolaridade dos idosos: 13 pontos (analfabetos); 18 pontos (baixa a média escolaridade – 1 a 8 anos); 26 pontos (alta escolaridade – mais de oito anos). Os idosos que apresentaram pontuação acima desse limite, dentro das suas faixas de escolaridade, foram entrevistados.

Na etapa de resgate, todos os idosos selecionados no diagnóstico passaram por uma entrevista semiestruturada, baseada em um guia proposto por Caetano (2004) acerca dos jogos, brinquedos e brincadeiras vivenciados nas suas infâncias. Toda as entrevistas foram gravadas, transcritas e analisadas. Todos os nomes utilizados a seguir são pseudônimos, de modo a preservar o anonimato dos entrevistados.

Durante as entrevistas procurou-se saber quais os jogos, brinquedos e brincadeiras fizeram parte das vivências dos idosos em suas infâncias e adolescências e como era a realidade local durante essa época. Detalhes de como eram as regras dos jogos, como eram construídos os brinquedos, quem construía, com quem e onde jogavam ou brincavam também eram anotados sempre que disponíveis. Sempre que possível, procurou-se fazer uma pesquisa sobre a origem dos jogos, brinquedos e brincadeiras mencionados pelos idosos.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

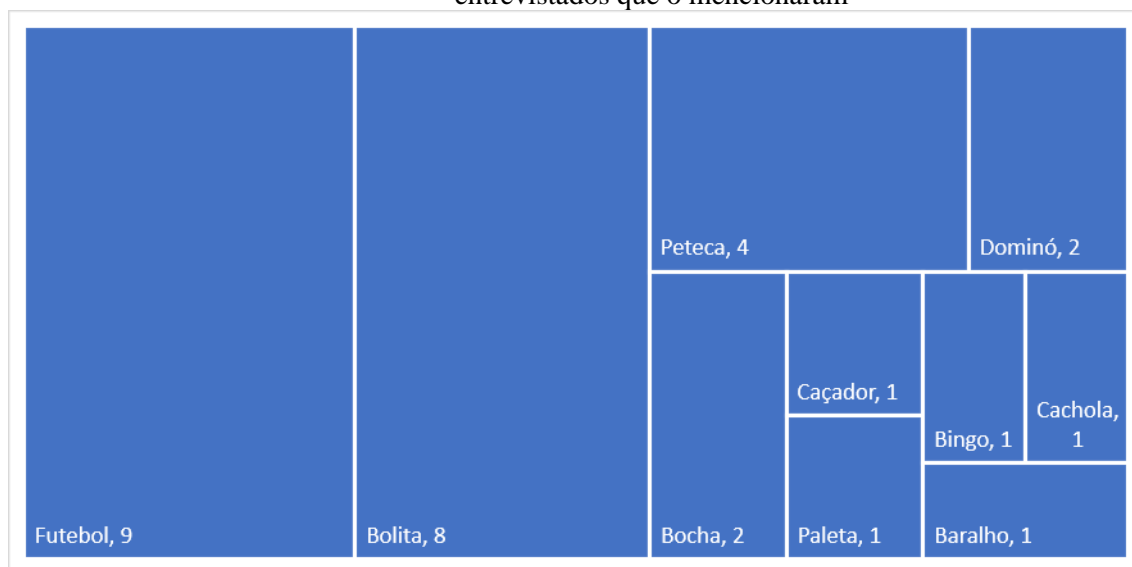
Participaram da pesquisa 46 idosos, 29 homens e 17 mulheres. A média de idade entre os pesquisados foi de 75 anos (DP = 8), sendo que o mais novo possuía 61 anos e o mais velho, 92. Trinta e quatro idosos foram considerados aptos a realizar o MEEM (73,9% do total). Destes, 14 idosos atingiram pontuações acima dos respectivos pontos de corte em relação ao seu grau de escolaridade e realizaram a entrevista de resgate do patrimônio lúdico, dez homens e quatro mulheres.

Identificou-se nove tipos de jogos, sendo que futebol, bolita e peteca foram os mais lembrados (nove, oito e quatro menções, respectivamente) (Figura 1). Idosas entrevistadas por Gonçalves (2004) resgataram de suas infâncias um total de 21 jogos, e dez idosos homens que fizeram resgate do patrimônio lúdico com Ribeiro (2005), relataram 20 jogos. Alguns jogos resgatados por idosos portugueses também foram praticados por idosos brasileiros, como o dominó, bola (futebol), cartas (baralho) e berlinde (aqui denominado de bolita). Barbosa *et al.* (2007) também relataram a bolita (búrica) e o futebol entre os jogos mais mencionados pelos idosos que entrevistaram. Por sua vez, Souza *et al.* (2019) relataram peteca, esconde-esconde, caçador, futebol, bolita e 5 marias entre os mais mencionados.

O futebol, mantendo o senso comum de “paixão nacional”, foi o jogo mais mencionado geralmente jogado em terrenos baldios ou qualquer área aberta disponível. Nenhuma mulher mencionou que jogava futebol e apenas um entre os homens deixou de o citar entre suas memórias. Jeremias frisou que o futebol era jogado apenas entre os meninos, mas que as meninas também se reuniam entre elas para jogarem. Daiane mencionou que os meninos jogavam bola e que as meninas não podiam.

Embora não mencionado pelas mulheres, percebeu-se que o futebol também era jogado entre elas embora provavelmente por uma parcela bem menor da população feminina. A bola quase sempre era de confecção manual e geralmente feita de meia. José Carlos jogava com uma bola de pano e recheada com palha de milho.

Figura 1 – Jogos mencionados por 14 idosos institucionalizados em entrevista de resgate do patrimônio lúdico. O número após o nome do jogo corresponde ao número de entrevistados que o mencionaram



Fonte: os autores

O jogo de bolita (também conhecido como búrlica, bolica ou bolinha de gude, dependendo da região do Brasil) foi mencionado por oito idosos, mas não se revelou um jogo estritamente masculino já que duas idosas também mencionaram que jogavam. Márcia jogava bolinha de gude com os meninos embora seu irmão não gostasse muito afirmando que era jogo de menino. Conforme Soares (2010), a origem do jogo de bolinha de gude “é tão antiga quanto a história das civilizações”, havendo relatos documentados da Grécia antiga, Egito, Oriente Médio e Império Romano. Embora normalmente seja praticado com bolas de vidro, bolinhas de pedras ou mesmo de sementes também já foram registradas (SOARES, 2010). Nesse sentido, Márcia usava bolinhas de semente de juá.

A peteca foi mencionada por dois homens e duas mulheres. Em todos os relatos a peteca era confeccionada com palha de milho e penas de galinha. A peteca é considerada um jogo brasileiro sendo disputado mesmo antes da colonização europeia por vários povos indígenas (SILVA; NÖTZOLD, 2010; DZAYWA, 2017).

A bocha, mencionada por dois homens, é um jogo tradicionalmente jogado tanto por homens quanto por mulheres e muito popular em comunidades de origem italiana, principalmente no Rio Grande do Sul (TEIXEIRA, 2004; GHIGGI, 2008; MARIN *et al.*, 2010).

O dominó é outro jogo muito popular no Brasil e causou estranheza ter sido mencionado por apenas dois idosos, um homem e uma mulher. O dominó é jogado no mundo inteiro e sua origem é incerta sendo que no Brasil se joga ao modo tradicional europeu com 28 peças (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2008, p. 93). O dominó pode ser confeccionado a partir

de uma variedade de materiais, como cartolina, papelão ou papel-cartão (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2008, p. 96). Márcia jogava dominó feito de papelão com a irmã mais velha.

Haroldo costumava se reunir com os amigos aos domingos para jogar futebol com bola de meia, bocha, bolinha de gude e caçador. Em alguns lugares o jogo de caçador também é conhecido como queimada. Esse jogo se mostrou ser um dos mais populares na região da trifronteira (Brasil, Paraguai e Argentina) sendo mencionado por 41% dos entrevistados por Souza *et al.* (2019). A trifronteira fica a aproximadamente 400 km em linha reta da região do Contestado.

João Maria foi o único idoso que mencionou jogar paleta. Não encontramos nenhuma menção ao jogo de paleta na literatura acadêmica e mesmo na internet encontramos apenas uma evidência anedótica referente a esse jogo. Portanto relataremos a descrição que ele fez em detalhes.

A paleta era jogada com pelo menos dois jogadores, quatro tábuas e quatro paletas. As paletas eram bastões de madeira de aproximadamente 30 cm que eram usadas para arremessos. As tábuas tinham aproximadamente 15 cm de altura por 10 cm de largura e ficavam sustentadas por uma base de ferro em posição vertical alinhadas uma ao lado da outra a uma distância de aproximadamente dois palmos (40 cm). Os jogadores se alinhavam atrás de uma raia a uma determinada distância da linha de paletas e atiravam as quatro paletas, uma de cada vez, em direção às tábuas. O objetivo era derrubar as quatro tábuas. O jogador somava quatro pontos quando derrubava as quatro, dois se somente encostasse em uma delas. Se não derrubasse ou encostasse em nenhuma não somava pontos. Após os quatro arremessos do primeiro jogador, era a vez do segundo jogador fazer seus arremessos. Ganhava o jogador que primeiro atingisse 24 pontos, ou então, se ambos atingissem 24 pontos ao mesmo tempo até o desempate.

Referente ao jogo de paleta encontramos apenas uma matéria no site da Prefeitura de São Cristóvão do Sul que menciona justamente o regate de um jogo histórico chamado de paleta. São Cristóvão do Sul é um município da região serrana de Santa Catarina e fica a 170 km de distância cidade onde João Maria passou toda a sua vida o que denota que esse jogo provavelmente é a variação de outro mais bem conhecido, mas que se desenvolveu da maneira como foi relatado e denominado como “paleta” na região serrana de Santa Catarina.

Outro jogo que não encontramos menção na literatura acadêmica foi o da cachola e que também merece uma descrição mais detalhada.

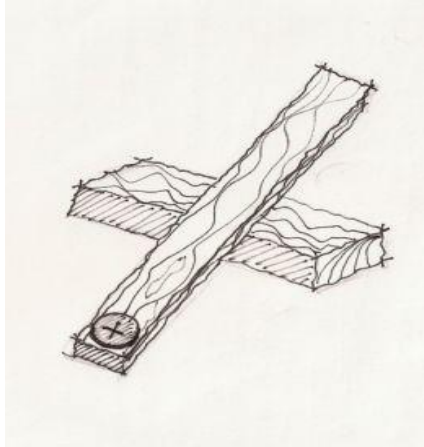
Guilherme descreveu a cachola como um jogo em que uma moeda grande (cachola) era colocada em cima de um “*pauzinho*” que era batido para que a moeda voasse. No dicionário online da língua portuguesa encontramos uma definição mais completa desse jogo, inclusive descrevendo-o como um jogo regional típico de Santa Catarina: “jogo em que se lança ao ar uma moeda (dita cacholeiro), impulsionada por uma pequena ripa armada como uma balança ou gangorra, pondo-se a moeda numa das extremidades e golpeando-se a outra para baixo [As faces da moeda são ditas cara e cruz.]”¹. No blog da Rádio Najuá (O CARRO, 2010) encontramos uma descrição mais pormenorizada do jogo e uma figura ilustrativa da disposição da ripa armada na gangorra e a moeda (Figura 2). Vale ressaltar que a emissora de

¹ Disponível em:

<https://www.google.com/search?biw=1366&bih=626&q=Dicion%C3%A1rio#dobs=cachola>. Acesso em: 29 dez. 2018.

rádio que descreve o jogo da cachola se localiza em Irati, cidade paranaense que pertence à região do Contestado.

Figura 2 – Disposição dos elementos para o jogo da cachola



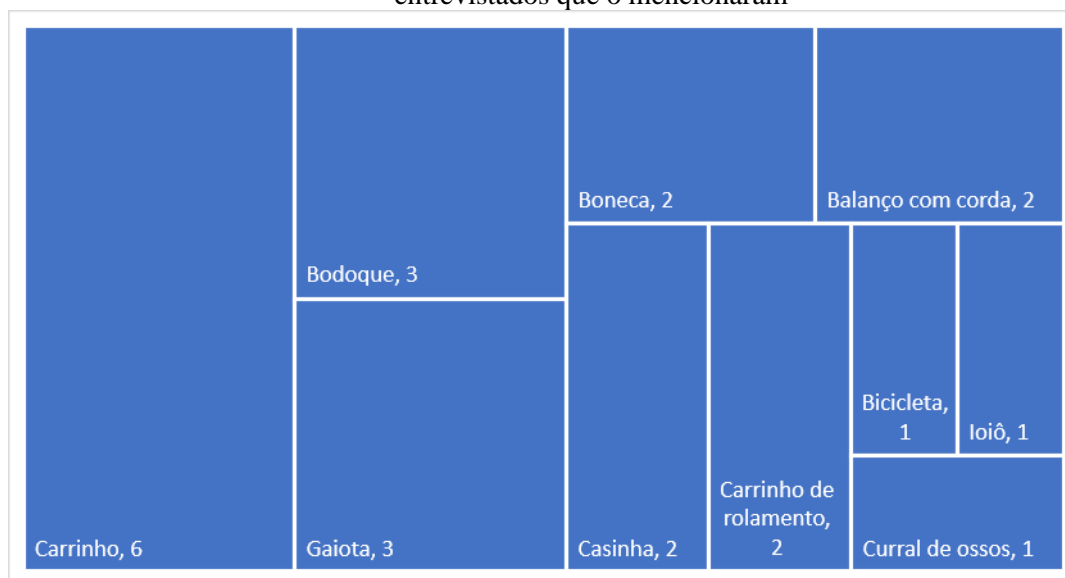
Fonte: Blog Rádio Nauá (O CARRO, 2010)

Os 14 idosos entrevistados resgataram 10 tipos de brinquedos, sendo o carrinho, o bodoque e a gaiota os mais mencionados, com seis, três e três menções, respectivamente (Figura 3).

Idosas entrevistadas por Gonçalves (2004) resgataram de suas infâncias um total 16 brinquedos e os dez idosos homens que fizeram resgate do patrimônio lúdico com Ribeiro (2005) relataram oito brinquedos. Entre os oito brinquedos resgatados por Ribeiro (2005) em uma ILPI em Portugal algumas também foram relatados pelos idosos brasileiros como “carros de ladeira” (carrinho de rolamento), camionetas (carrinho), carroça (gaiota).

Os idosos entrevistados por Barbosa *et al.* (2007) mencionaram a bola e boneca como os brinquedos mais lembrados. Heisler, Borfe e Burgos (2012) relataram que os idosos e idosas por eles entrevistados mencionaram as bonecas (de pano, de sabugo de milho e outros tipos), brinquedos de madeira, carreta quatro rodas, carrinho de lombas, calha de coqueiro, bodoque, pião e ioiô entre os mais lembrados. Entre os mais mencionados pelos idosos e idosas relatados por Souza *et al.* (2019) estavam as bonecas de pano e de milho, carrinho de descida, bola (papel, pano, meia, bexiga de porco), bodoque e balanço de madeira.

Figura 3 – Brinquedos mencionados por 14 idosos institucionalizados em entrevista de resgate do patrimônio lúdico. O número após o nome do brinquedo corresponde ao número de entrevistados que o mencionaram



Fonte: os autores

Vários idosos relataram de que material eram os carrinhos que brincavam e de que forma eram feitos. Haroldo construía seus próprios carrinhos com carretéis de linha vazios. Eduardo contou que no pouco tempo ocioso que tinha costumava fazer seus próprios carrinhos de lata e ripas de madeira. José Carlos brincava com carrinhos de madeira que eram confeccionados por um tio. Nivaldo brincava com carrinhos de plástico industrializados.

Dois idosos e uma idosa brincavam com gaiotas². A falta de menção desse brinquedo em produções acadêmicas nos fez buscar informação em outras fontes, além do relato feito pelos idosos.

Nivaldo brincava com gaiotas que seu pai construía. Segundo ele a gaiota era constituída de “*uma caixa com eixos e roda*”. Rui Morel, em seu blog intitulado “desde Guarapuava”, descreve a gaiota como sendo

um meio de transporte rudimentar, constituído de um caixote com rodado duplo com dois cabeçalhos. Construído inteiramente em madeira e tracionado por uma pessoa. Também pode ser empurrado. Muito comum em Guarapuava, onde os “piás” utilizam para o transporte de pequenas mercadorias, como produtos colhidos na roça e lenha³.

Jeremias brincava com um carrinho de madeira que era antes utilizado para buscar lenha e depois era usado para brincar. O relato desse carrinho condiz com o da gaiota, citado

² De acordo com o Dicionário Informal, trata-se de um carrinho de mão feito de madeira. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/significado/gaiota/3277/>. Acesso em: 28 dez. 2018.

³ Uma fotografia de uma gaiota, muito próxima à descrição dada por Nivaldo pode ser visualizada no blog “Desde Guarapuava”, disponível em: <http://desdeguarapuava.blogspot.com/2012/09/gaiota.html>, acesso em 28 dez. 2018.

acima. Por fim, Daiane andava com um carrinho de duas rodas (que também identificamos como sendo uma gaiota).

Segundo os relatos das duas idosas que brincavam com bonecas, elas eram confeccionadas com pano ou palha de milho. O milho era recurso cultivado pelos pais de vários dos idosos e idosas entrevistados que moravam na roça e era utilizado na confecção de vários outros brinquedos, como a peteca, mencionada acima. Outra idosa relatou que sua mãe confeccionava bonecas de pano com olhos costurados de lã.

Os 14 idosos entrevistados resgataram 13 tipos diferentes de brincadeiras, sendo pega-pega, esconde-esconde e roda, as mais lembradas (Figura 4).

Figura 4 – Brincadeiras mencionados por 14 idosos institucionalizados em entrevista de resgate do patrimônio lúdico. O número após o nome da brincadeira corresponde ao número de entrevistados que a mencionaram

Pega-pega, 6	Esconde-esconde, 5	Escorregar com a casca de palmeira, 3	Virar cambalhota, 1	Rolar pneu, 1
			Andar de bicicleta, 1	Imitação de bandas, 1
	Roda, 4	Gata-cega, 3	Nadar, 1	Pular corda, 1
			Quebra-cabeça, 1	Pescar, 1

Fonte: os autores.

Idosas entrevistadas por Gonçalves (2004) resgataram de suas infâncias 17 tipos de brincadeiras e os dez idosos homens portugueses que fizeram resgate do patrimônio lúdico com Ribeiro (2005) relataram 15 brincadeiras, entre elas algumas que também foram relatadas pelos idosos brasileiros como “tocar música” (imitação de bandas), “banhos no Mouchão” (nadar), pescar e andar de bicicleta.

Os idosos entrevistados por Souza *et al.* (2019) mencionaram que brincavam de casinha, pega-pega, gata-cega, pula corda, amarelinha, roda cotia e ciranda. Já os idosos relatados por Heisler, Borfe e Burgos (2012) mencionaram as brincadeiras de calha de coqueiro (considerado como similar ao “escorregar com a casca de palmeira” descrito aqui), corda e balanço de cipó. Por sua vez, Barbosa *et al.* (2007) relataram que os idosos por eles entrevistados mencionaram que brincavam de pique-esconde (esconde-esconde), pega-pega, papagaio e brincar de casinha. Barbosa *et al.* (2007) apresentaram respostas similares em seu trabalho em um clube social na cidade de Bauru (SP) onde as brincadeiras mais citadas pelos idosos foram bolica (bolita), esconde-esconde, bola, boneca, pega-pega, brincar de casinha, e jogar futebol (considerado aqui como um jogo).

Daiane brincava de pular corda. Aliás, ela foi a única a resgatar esse tipo de brincadeira. Também mencionou outras brincadeiras que eram exclusivas de meninas como a “roda cotia”, “esconde-esconde”, “pega-pega”, “virar cambalhota” e “brincar da casinha” com “fogãozinho, panelinhas e caçarola” de brinquedo.

Ana é oriunda de uma antiga família do Contestado cujo tio veio da Itália e fundou a primeira escola particular do município onde morava. Seu pé atrofiado que a impedia de caminhar na velhice já dificultava seu andar na infância, mas não a impedira de ser criança. Ela recordou que seus pais tinham um moinho e que embora não pudesse brincar com outras crianças nos arredores de sua casa, reunia-se com seus irmãos para brincarem no interior do moinho.

Ana contou sobre as dificuldades de sua família oriunda da Itália e que aportou no Brasil em 1933 quando ela tinha dois anos. De uma hora para outra seus pais não podiam mais falar a sua língua materna, o italiano, em público e ela e seus irmãos tiveram que aprender a se expressar somente em língua portuguesa, tendo ainda que atuar como os interlocutores de seus pais fora de casa. Os registros históricos confirmam essa narrativa resgatada por Ana. A partir de um Decreto-lei de 1938 promulgado pelo então interventor catarinense Nereu Ramos todas as escolas catarinenses, inclusive as particulares, estavam obrigadas a ministrarem aulas somente em língua portuguesa (HACKENHAAR, 2015). A situação teria piorado a partir de 1942 com a entrada do Brasil na guerra e a proibição de se falar em quaisquer circunstâncias os idiomas italiano, alemão e japonês (SANTOS, 2007).

Fernando gostava de andar de bicicleta, jogar futebol, bolinha de gude e brincar junto com os amigos em uma serraria rolando nas pilhas de serragem e escalando as pilhas de madeira. Também aproveitavam as ondulações das colinas dos campos da zona rural onde morava para rolarem dentro de pneus, com carrinhos de rolamento ou então descerem com canoas feitas com cascas de palmeiras. Porém, tudo isso só podia ser feito aos fins de semana pois durante a semana ajudava seu pai na roça desde os seis anos de idade. Viveu a infância e a adolescência no período da segunda guerra mundial, porém não relatou que havia algum tipo de proibição quanto a isso. As únicas proibições que tinha era a de não poder jogar baralho (tendo inclusive apanhado uma vez de seu pai por causa disso) e a de ficar dentro de casa quando chegava alguma visita.

Haroldo que trabalhou na lavoura dos seis aos 35 anos de idade e depois foi ser pedreiro e carpinteiro na cidade costumava se reunir com os amigos aos domingos para jogar futebol com bola de meia, bocha, bolinha de gude e caçador. Também brincavam de gata-cega (brincadeira também conhecida como cabra-cega) e de atirar pedrinhas com bodoque⁴.

Eduardo, nascido em 1945, lembra que seu pai falava em guerra, mas não lembra de que algo tenha mudado em sua vida em função disso. Entre as brincadeiras, apenas o jogo de baralho era proibido. Relatou que não sobrava muito tempo para brincar pois tinha que ajudar seu pai no trabalho. Também descia colinas campestres com canoas de folhas de palmeira, jogava bolinha de gude, futebol e atirava com bodoque.

José Carlos gostava de jogar dominó e futebol cuja bola era confeccionada de pano e recheada com palha de milho. Com os vizinhos brincava de esconde-esconde e de imitar conjuntos de música rancheira. Também andava de bicicleta em um modelo que chamou de chifre de boi.

⁴ Também conhecido como seta, funda, atiradeira ou forquilha em alguns lugares.

O resgate de José Carlos sobre a imitação de conjuntos de música rancheira merece ser contextualizada e poderia ser objeto de um estudo a parte. Embora não tenhamos percebido no momento da entrevista, ao transcrever a informação e pesquisarmos a respeito percebemos que José Carlos, nascido em 1942, viveu sua infância e adolescência entre as décadas de 1940 e 1950 justamente um período de integração nacional e de consolidação da chamada identidade nacional, promovida pelo então presidente Getúlio Vargas (SOUZA, 2012). Esse autor também afirma que a radiodifusão era um dos principais instrumentos para a integração nacional visada por Vargas e que a música regional seria um dos veículos utilizados para a criação de uma identidade nacional ou brasilidade.

Na região serrana de Santa Catarina onde José Carlos passou sua infância e adolescência a radiodifusão começou a se expandir na década de 1940 inclusive com a fundação em 1948 da rádio Clube de Canoinhas, cidade onde nasceu e passou toda a sua vida (SOUZA, 2012, p. 35). A música sertaneja, ou rancheira como é regionalmente conhecida começou a ser amplamente divulgada nessa época por meio de cantores, duplas ou conjuntos como uma forma de produzir um denominador comum e tornar possível a nação brasileira (SOUZA, 2012, p. 74).

Outro fato que merece ser contextualizado no resgate de José Carlos é a menção à bicicleta chifre de Boi, alusiva ao formato do guidão que se assemelha ao chifre de um boi.

Nivaldo mencionou que em sua infância brincava muito pouco pois tinha que ajudar seu pai na roça. Em seu tempo livre jogava futebol e bolinha de gude além de brincar de roda e de pega-pega.

O relato de João Maria foi um dos mais ricos em detalhes que coletamos. Ele nos contou que em sua infância gostava de caçar passarinhos com atiradeira de seta⁵, escorregar na grama com canoa de folha de palmeira e nadar. Também jogava “*búrica*” (bolita), futebol com bola de meia, bocha e paleta. Aos 13 anos João Maria nos relatou que ficou responsável pela família e teve que começar a trabalhar abandonando os brinquedos e as brincadeiras, mas continuou a jogar bocha e começou a caçar “bicho de pelo⁶” e a apostar em corridas de cavalo.

Guilherme gostava de jogar futebol, peteca, bolinha de gude e bingo e que também montava quebra-cabeças. Nos relatou que algumas brincadeiras eram só para meninos e outras como pular corda eram só para meninas. Ele podia jogar só aos sábados pois os outros dias tinha que ajudar a família na lavoura. Os quebra-cabeças eram feitos de madeira e ele brincava sempre em grupos de cerca de oito meninos quase sempre nas casas uns dos outros.

Jeremias gostava de se reunir os amigos e com o irmão mais velho para jogar futebol e cartas (pife, truco e cacheta). Outra informação interessante fornecida por ele é que a peteca era jogada apenas pelas meninas. Jeremias foi o único idoso a relatar que jogava cartas quando criança ou adolescente. Porém, essa afirmação deve ser interpretada com cautela, pois não é possível aqui a sua exata contextualização. Não pudemos saber se os jogos de cartas eram realmente realizados durante sua infância ou adolescência ou em um período mais tardio, na sua vida já adulta. Também não tivemos como saber se, caso as cartas eram jogadas em sua infância ou adolescência, se o eram com a aquiescência dos pais ou em desobediência

⁵ Também conhecida em algumas regiões como bodoque, estilingue, funda.

⁶ Bicho de pelo” é uma designação genérica para qualquer animal mamífero silvestre, como tatu, paca, cotia, preá (nota dos autores).

às suas ordens. Entre as brincadeiras Jeremias brincava de roda, pega-pega e esconde-esconde.

Evaristo gostava de jogar bola e peteca de palha de milho e pena de galinha e andar de balanço e de carrinho de rolamento. As brincadeiras eram feitas sempre em companhia dos vizinhos em campinhos próximos à sua casa e incluíam também pega-pega, esconde-esconde, pular corda e gata-cega.

Apesar da lucidez de Olegário, no auge de seus 92 anos, foi difícil fazer com que ele resgatasse memórias de sua infância e adolescência, pois alegava que sua filha o havia proibido de falar qualquer coisa sobre o seu passado. De fato, seu cuidador nos informou que o senhor Olegário havia trabalhado em importantes cargos de assessoria política entre as décadas de 1940 e 1960 e sua filha tinha medo que alguma coisa que ele falasse dessa época pudesse comprometê-lo. Porém conseguimos extrair algumas informações que possibilitaram conhecer ao menos um pouco da riquíssima bagagem cultural desse nonagenário senhor. Sua infância e adolescência foi passada em uma fazenda em Vitória da Conquista, Bahia. Como sua mãe era viúva ele ajudava na fazenda fazendo “*farinha na roda*” (tratava-se de um moinho). Gostava de improvisar um curral de madeira em que juntava ossos parecidos com gado vacum e pescava no rio Pardo com uma tarrafa tecida por ele mesmo.

Alguns idosos mais jovens que viveram suas infâncias e adolescência no período da ditadura militar não relataram nenhuma proibição quanto aos jogos, brinquedos e brincadeiras que poderiam jogar ou brincar. Algumas brincadeiras eram contextualizadas segundo o ambiente em que os idosos viveram como os exemplos relatados no moinho por Ana e na serraria por Fernando.

É provável que muitos jogos, brinquedos e brincadeiras tenham deixado de ser resgatados por causa da dificuldade de entrevistar os idosos. Seja por suas memórias já debilitadas ou por suas dificuldades de se expressarem ou ainda por não associarem certas atividades como sendo lúdicas e simplesmente deixando de mencionar. Percebíamos essa falta de menção quando após o idoso ou idosa afirmar que não lembrava de mais nada perguntávamos se ele jogava futebol ou se ela brincava com bonecas, por exemplo e eles prontamente afirmavam que sim. Somos conscientes de que essa prática pode se constituir em um viés metodológico do nosso trabalho ao induzir a pessoa a responder positivamente algo que ela não fez simplesmente para contentar o entrevistador, mas acreditamos que a maioria senão todas as respostas eram sinceras e correspondem às verdadeiras vivências resgatadas desses idosos e idosas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora muitos idosos institucionalizados estivessem com suas capacidades cognitivas e funcionalidade altamente comprometidas ainda foi possível resgatar informações preciosas tanto de seu repertório lúdico como da realidade brasileira em que passaram suas infâncias e adolescências. Nesses relatos encontramos ecos por exemplo, da política de integração nacional iniciada por Getúlio Vargas na década de 1930 em que por um lado silenciava as vozes dos imigrantes alemães, italianos e japoneses (proibindo-os de comunicar-se por meio de suas línguas pátrias) e por outro construía aquilo que poderia ser chamada de a voz do

Brasil, promovendo a divulgação da música sertaneja por meio da facilitação da abertura e expansão de empresas de radiofonia no interior do Brasil.

Os objetivos do trabalho que eram o de resgatar o patrimônio lúdico na forma de jogos, brinquedos e brincadeiras praticados ou usados pelos idosos residentes nas ILPI da região do Contestado e de legá-los para a futura e as novas gerações foi alcançado. Nesse sentido concordamos com Lourenção *et al.* (2018), que afirmam que intervenções que visam a resgatar potencialidades e envolvendo ludicidade, como o nosso trabalho, favorecem a convivência e ainda promovem um estreitamento de laços entre a instituição de ensino e a comunidade. Esperamos que o patrimônio lúdico aqui resgatado seja de fato utilizado como forma de legado para usufruto da atual e das futuras gerações de crianças e adolescentes.

Porém, consideramos preocupante o baixo número de idosos habilitados para as entrevistas de resgate lúdico (menos de 25% da amostra total). Esse número reduzido de habilitados remete à realidade dessas instituições, que abrigam um número elevado de idosos com altos graus de senilidade e outras limitações físicas, mentais ou psicológicas.

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem à Pró-Reitoria de Extensão do IFSC pelo fomento de duas bolsas de extensão e taxa de bancada por meio do Edital PROEX 9/2016 – Programa Institucional de Apoio a Projetos de Extensão do IFSC. Também somos gratos ao trabalho das duas bolsistas extensionistas Gabrieli da Silva Duarte e Elizangela Mara Gonçalves Padilha que auxiliaram na coleta, análise e transcrição dos dados

REFERÊNCIAS

ACCORDI, A. A. *et al.* Resgate lúdico em idosos institucionalizados do Oeste de Santa Catarina. In: SEMINÁRIO DE ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO E INOVAÇÃO (O SEPEI), 6., 2017, Itajaí, SC. **Anais** [...]. Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC- *Campus* Itajaí, SC, 2017. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fquivos.ifsc.edu.br%2Fanais.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2019.

ALVES-SILVA, J. D.; SCORSOLINI-COMIN, F.; SANTOS, M. A. Idosos em instituições de longa permanência: desenvolvimento, condições de vida e saúde. **Psicologia: reflexão e crítica**, v. 26, n. 4, p. 820-830, 2013. Disponível em:

<http://www.scielo.br/pdf/prc/v26n4/23.pdf>. Acesso em: 1 maio. 2018.

BARBOSA, N. M. C. *et al.* O brincar em diferentes gerações: compartilhando experiências e atividades lúdicas na prática educativa. **Revista Brasileira de Ciências do Envelhecimento Humano**, v. 4, n. 2, p. 127-135, 2007. Disponível em:

<http://seer.upf.br/index.php/rbceh/article/view/132/104>. Acesso em: 1 maio. 2018.

BERTOLUCCI, P. H. *et al.* O Mini-Exame do Estado Mental em uma população geral: impacto da escolaridade. **Arquivos de Neuro-Psiquiatria**, v. 52, n. 1, p. 1 -7, 1994.

Disponível: <http://www.scielo.br/pdf/anp/v52n1/01.pdf>. Acesso em 1 maio. 2018.

BRUCKI, S. M. D. *et al.* Sugestões para o uso do Mini-Exame do Estado Mental no Brasil. **Arquivos de Neuro-Psiquiatria**, v. 61, n. 3, p. 777-781, 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/anp/v61n3B/17294.pdf>. Acesso em: 28 jul. 2018.

CAETANO, R, J. B. **Identificação e análise das práticas lúdicas e recreativas em idosos - jogos, brinquedos e brincadeiras dos nossos avôs: um estudo do gênero.** TCC (Licenciatura em Ciências do Desporto e Educação Física) - Faculdade de Ciência do Desporto e Educação Física, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2004.

COSTA, M. L. A. **A recuperação do patrimônio lúdico e a sua utilização como actividade física para pessoas idosas.** Tese (Mestrado em Ciência do Desporto) - Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física, Universidade do Porto, Porto, 2000.

DZAYWA, D. Tobda' é: jogo de peteca. **Articulando e Construindo Saberes**, v.2, n.1, p. 88-90, 2017. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/racs/article/view/49066>. Acesso em: 4 ago. 2019.

FLEURY, A. C. P. *et al* Atividades lúdicas com idosos institucionalizados. **Revista Enfermagem**, v. 16. n 01, p. 50-57, 2013. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/enfermagemrevista/article/view/13018>. Acesso em: 30 jul. 2019.

GHIGGI, M. V. **Lazer e sociabilidade na área rural de Nova Pádua: um estudo etnográfico.** 2008. 70 f. TCC (Graduação em Educação Física) – Escola de Educação Física, UFRGS, Porto Alegre, 2008. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/24170/000745802.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 4 ago. 2019.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas: 2002.

GONÇALVES, L. F. M. **Identificação e análise das práticas lúdicas e recreativas em idosos: jogos, brinquedos e brincadeiras de outros tempos.** Coimbra: FCDEF-UC, 2004. Disponível em: <https://estudogeral.sib.uc.pt/handle/10316/18246>. Acesso em: 5 jul. 2019.

GOVERNO DE SANTA CATARINA. **Plano de Desenvolvimento Regional de Turismo 2010 -2020: Vale do Contestado.** Florianópolis: Secretaria de Estado de Turismo, Cultura e Esporte, [2010]. 32 p. Disponível em: <http://www.sol.sc.gov.br/index.php/documentos/Turismo-92>. Acesso em: 25 out. 2018.

HACKENHAAR, C. A Campanha de Nacionalização em Santa Catarina (1937-1945): integração cultural e disputas políticas. **Revista Latino-Americana de História**, v. 4, n. 14, p. 151-168, 2015. Disponível em: <http://projeto.unisinos.br/rla/index.php/rla/article/view/645/617>. Acesso em: 5 jul. 2019.

HEISLER, J. B.; BORFE, L.; BURGOS, M. S. Resgate do brinquedo em suas transformações e influências: estudo com pessoas de meia idade e idosos da zona urbana e zona rural do município de Venâncio Aires e Mato Leitão – RS. **Cinergis**, v. 13, n. 3, p. 9-20, 2012. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/cinergis/article/view/3069>. Acesso em: 6 ago. 2019.

LANGOSKI, J. L. *et al.* Atividades lúdicas aos idosos residentes em uma instituição de longa permanência. In: ENCONTRO CONVERSANDO SOBRE EXTENSÃO NA UEPG – CONEX, 13, 2015, Ponta Grossa. **Anais [...]**. Ponta Grossa: Universidade Estadual de Ponta Grossa, 2015. Disponível em: https://sites.uepg.br/conex/anais/anais_2015/anais2015/696-1935-1-RV-mod.pdf. Acesso em: 30 abr. 2018.

LEITE, B. F. T.; SALVADOR, D. H. Y.; ARAÚJO, C. L. de O. Avaliação cognitiva dos idosos institucionalizados. **Revista Kairós**, v. 12, n. 1, p. 247-256, 2009

LOURENÇÃO, B. R. *et al.* Resgatando possibilidades: um trabalho em campo com idosos institucionalizados. **Caminho Aberto**, v. 5, n. 9, p. 81-84, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ifsc.edu.br/index.php/caminhoaberto/article/view/2462>. Acesso em: 30 jul. 2019.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **4 Cores, Senha e Dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica**. 6. ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2008. (Coleção Psicologia e Educação).

MARIN, E. C. *et al.* Jogos tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul: manifestação pulsante e silenciada. **Movimento**, v. 18, n. 3, p. 73-94, 2012. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/26564/21140>. Acesso em: 4 ago. 2019.

O CARRO. **Matérias: Irati de todos nós, Irati**, 30 out. 2010. Disponível em: <https://radionajua.com.br/noticia/irati-de-todos-nos/materias/o-carro/5377/>. Acesso em: 6 ago. 2019.

RIBEIRO, F. E. M. de O. A. **Identificação e análise das práticas lúdicas e recreativas em idosos: jogos, brinquedos e brincadeiras da freguesia de Pernes**. TCC (Licenciatura em Ciências do Desporto e Educação Física) - Faculdade de Ciência do Desporto e Educação Física, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2005.

RODRIGUES, M. C. *et al.* A extensão buscando contribuir na melhoria da qualidade de vida dos idosos. **Revista da Universidade Federal de Goiás**, v. 5, n. 2, p. 30-31, 2003. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/49773>. Acesso em 1 maio. 2018.

SANTOS, F. dos. A construção do inimigo: é tempo de guerra, medo e silêncio. **Revista Santa Catarina em História**, v.1, n.2, p. 62-72, 2007. Disponível em: <http://seer.cfh.ufsc.br/index.php/sceh/article/viewFile/34/113>. Acesso em: 8 ago. 2019.

SILVA, A. de O. da. *et al.* Atividades lúdico interativas em instituições de longa permanência para idosos. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE ECONOMIA DOMÉSTICA*, 20., 2009, Fortaleza. **Anais** [...] Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2009. Disponível em: http://www.xxcbcd.ufc.br/arqs/gt1/gt1_12.pdf. Acesso em: 30 abr. 2018.

SILVA, J. C. da; NÖTZOLD, A. L. W. Brinquedos e brincadeiras indígenas: relatos de mudanças através dos tempos. *In: ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA ORAL*, 10., 2010, Recife. **Anais** [...]. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2010. Disponível em: http://encontro2010.historiaoral.org.br/resources/anais/3/1340021914_ARQUIVO_BRINQUEDOSEBRINCADEIRASINDIGENAS.pdf. Acesso em: 4 ago. 2019.

SOARES, A. de A. O jogo de bolinha de gude (peteca) praticado com caroço de tucumã: estudo realizado com crianças indígenas da Amazônia baseado na teoria praxiológica de Pierre Parlebas. *In: GRANDO, B. S. (org.). Jogos e culturas indígenas: possibilidades para uma educação intercultural na escola*. Cuiabá: EdUFMT, p. 35-60, 2010.

SOARES, E. *et al.* Projeto memória e envelhecimento: capacitando profissionais e aprimorando aspectos cognitivos em idosos institucionalizados. **Revista Brasileira de Estudos do Envelhecimento Humano**, v. 7, n. 1, p. 62-73, 2010. Disponível em: <http://seer.upf.br/index.php/rbceh/article/view/368>. Acesso em: 31 jul. 2019.

SOUZA, M. O. de. **A voz do progresso: música e modernização nas ondas da Rádio Clube de Lages-SC**. 2012. 103 f. Dissertação (Mestrado em Música) – Centro de Artes, UFSC, Florianópolis, 2012. Disponível em: <http://tede.udesc.br/handle/tede/2287>. Acesso em: 8 ago. 2019.

SOUZA, C. A. de. *et al.* Brinquedos e jogos tradicionais da trífonteira. **Licere**, v. 22, n. 2, p. 218-236, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/13555>. Acesso em: 6 ago. 2019.

TEIXEIRA, R. C. Zona rural de Pelotas: desenvolvimento para o turismo. **Caderno Virtual de Turismo**, v. 4, n. 3, 2004. Disponível em: <http://www.ivt.coppe.ufrj.br/caderno/index.php/caderno/article/view/57/52>. Acesso em: 4 ago. 2019.

THIOLLENT, M. Redesenhando a extensão universitária à luz da metodologia participativa. *In: THIOLLENT, M.; ARAÚJO FILHO, T.; SOARES, R. L. S. (orgs.). Metodologia e experiências em projetos de extensão*. Niterói: EdUFF, 2000. p. 17-28.

VIEIRA, L. M. da C.; SILVA, A. de O. da; BARRETO, M. E. S. Expressão artística e auto estima de idosos e idosas institucionalizados. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE ECONOMIA DOMÉSTICA*, 20., Fortaleza, 2009. **Anais** [...]. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2009. Disponível em: http://www.xxcbcd.ufc.br/arqs/gt1/gt1_22.pdf. Acesso em: 10 ago. 2019.