

A memória dos jogos de recreio: da musealização dos objectos aos gestos

Margarida Louro Felgueiras

FACULDADE DE PSICOLOGIA E CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – UNIVERSIDADE DO PORTO

"Trago a fiska no bolso de trás

E na pasta o caderno dos deveres

Mestre-escola, eu sei lá se sou capaz

De escolher o melhor dos dois saberes"

Extraído do álbum "Rio Grande", da autoria de João Monge, "A Fiska" insere-se neste conjunto de poemas sobre o quotidiano português, onde também estão presentes a inspecção militar, o casamento, a emigração, o dia de passeio. O que a canção nos apresenta não é certamente a visão da criança mas a do olhar retrospectivo do adulto, que ainda logra captar a perplexidade sentida perante a necessidade de optar entre a brincadeira e os deveres que a escola impunha. A fiska era de facto um instrumento inseparável dos garotos até aos anos 70, desafiando os pássaros nas suas conquistas de espaço. Perplexidade reforçada em muitos estratos sociais pela dicotomia de perspectivas educativas que se estabeleciam entre pai e mãe:

"O meu pai diz que o Sol é que nos faz

Minha mãe manda-me ler a lição"

Foi, também, um pouco de perplexidade perante a importância do jogo, das brincadeiras infantis, do lúdico nos discursos pedagógicos e o esquecimento ou

¹ Rio Grande. EMI - Valentim de Carvalho, Música, 1996.

silenciamento desta realidade ao nível do discurso e, por ventura, das práticas dos educadores, que no projecto "Para um Museu Vivo da Escola Primária" se privilegiou a pesquisa sobre as memórias dos jogos praticados pelos alunos no recreio da escola. Esse trabalho culminou com a realização do vídeo "Minha mãe, dá licença?"². Resultado do seminário desenvolvido com um grupo de oito professoras e um professor aposentados, sobre os jogos por eles praticados enquanto alunos, desenrolou-se ao longo de um ano, com reuniões mensais. Ai se partilhavam as memórias de infância e se procurava encontrar ou reproduzir os materiais e regras usadas nessas brincadeiras, segundo uma ficha-guião mínima. A equipa deu assim continuidade à recolha de histórias da vida já anteriormente realizada com o mesmo grupo³. Este lembrar do passado permitiu-nos retroceder até à década de 20, do séc. XX e reconstituir jogos já desaparecidos. Com a colaboração de três escolas recriámos posteriormente alguns desses jogos com crianças.

A perspectiva desenvolvida procurou unir a pesquisa dos objectos - instrumentos do jogo, as regras que lhe davam forma, os espaços e os tempos em que eram praticados e sobretudo as memórias, os gestos que expandiam e disciplinavam o corpo das crianças. Afastamo-nos do olhar sobre o brinquedo, como objectos fabricados para serem usados pelas crianças e valorizamos a dinâmica, a criatividade e a cultura de que o jogo está impregnado. Não pretendemos ignorar ou esquecer os brinquedos mas visamos sobretudo a actividade lúdica na sua forma duplamente socializadora: porque inicia a criança na interiorização de regras e destrezas dominantes na vida social do seu tempo e porque é o elemento facilitador do contacto, da comunicação e da troca entre as crianças. Neste aspecto as brincadeiras, quer em colectivo quer individualmente participam em todas as vertentes do desenvolvimento da criança, nomeadamente das destrezas físicas e sociais.

O brinquedo surge como testemunho material dessas brincadeiras, da actividade da criança e, também, dos adultos. Para este faz parte do seu trabalho - industrial ou artesanal. No primeiro caso como produto de consumo estandardizado e difundido em larga escala; no segundo, da produção em pequenas oficinas de carpintaria, latoaria, barristas, não esquecendo as complicadas bonecas de porcelana

² Felgueiras, Margarida, "Minha mãe dá licença?". Porto, Projecto Museu Vivo da Escola Primária/EBM, 2000.

³ A equipa era constituída por Margarida Felgueiras, Leonor Sousa e Esmeralda Santos e pelas professoras Adélia, Célia, Conceição, Ernestina, Fátima, Graça, Leopoldina, Orízia e pelo professor Gil.

associadas ao trabalho de costura. Assim do brinquedo passamos ao trabalho, aos cuidados com a infância no seio familiar, em diferentes estratos sociais. A fisga, como vários outros, é um brinquedo típico da produção juvenil que põe à prova a destreza no manuseamento do canivete e da imaginação, na procura dos materiais mais resistentes e com maior elasticidade. Estes produtos reenviam-nos de imediato para o estrato social e para o local onde foram produzidos, apesar de ultrapassarem barreiras geográficas e temporais⁴.

Os jogos são muitas vezes realizados sem necessitarem do recurso de mediadores materiais. O "bom barqueiro", por exemplo, é apenas uma forma de repartir as crianças em dois grupos utilizando uma cantilena entremeada com opções circunstanciais, acabando por testar a força relativa dos conjuntos constituídos. Muitos deles são exercícios de destreza, de atenção, de cálculo e sagacidade. Numa perspectiva foucaultiana remetem-nos para uma sociedade onde se procura obter e aliar competências físicas e sociais.

Jogos e brinquedos representam os aspectos memoráveis da infância, aqueles que facilmente são lembrados. Por eles podemos fazer a crónica da infância traduzida em expressões como "brincava com eles às escondidas"; "costumava brincar às casinhas"; "saltava muito à corda"; "eu fazia sempre de professora". É através deles que organizamos as memórias dos espaços e dos tempos percorridos, pois constituem o verdadeiro "ofício da criança". E ainda que a história dos gestos esteja, segundo alguns autores⁵, sempre ligada aos constrangimentos das atitudes corporais próprios de cada época, a corrente culturalista e antropológica que se afirmou após a 2.ª Guerra Mundial com os trabalhos de Margaret Mead e Erving Goffman, apresentam os gestos como produto de uma cultura e da sua situação social. Segundo Schmitt⁶, esta análise permite a comparação entre sistemas de valores e normas gestuais que variam com as sociedades e com o tempo.

Na pesquisa sobre os jogos verificámos a longa duração de muitos deles mas também o desaparecimento ou esquecimento progressivo. Pelas memórias dos mais velhos e pelas práticas dos mais novos podemos observar também quanto as nossas sociedades se alteraram nas últimas décadas. À medida que caem em

⁴ Cf. Amado, J.; *O universo dos brinquedos*, Coimbra, Quarteto, 2002

⁵ Cf. a propósito as obras de Elias, Norbert; *O processo civilizacional*; Foucault, M. *História da Sexualidade*; Vigarello, G. *O Limpo e o Sujo*; Crespó, J. *A História do corpo*. Lisboa, DIFEL, 1990.

⁶ Schmitt, J.-C. "Gesto", in Bourguière, A. *Dictionnaire des Sciences Historiques*, pág. 304.

desuso torna-se difícil a sua reconstituição. Como mostrar o jogo do anelzinho sem o ter praticado? Como recuperar os jogos como memórias de uma infância?

Para a história dos jogos e dos seus gestos é fundamental a sua observação e registo. Mas o que nos chega do passado está filtrado pelas imagens materiais e simbólicas que os adultos nos transmitem. A própria fotografia é um momento cristalizado envolto na ambiguidade e subjectividade da sua produção. Como Roland Barthes salientou, a fotografia tem o poder de captação do real mas associado a ideias e significados ocultos, que oferecem múltiplas interpretações ao observador⁷.

Apesar de todas as limitações que o escrito e a iconografia apresentam, a recolha de imagens acompanhadas do registo de depoimentos orais constituem-se como o meio mais eficaz para a restituição dos jogos. Foi o que procurámos fazer ao realizar o vídeo: partimos dos relatos e gestos dos professores, no seminário, e do ensino desses mesmos jogos a crianças de escolas primárias.

As funções do museu e da educação

O importante nas funções de um museu é o despertar de um tipo de curiosidade que leve a uma abertura dos horizontes da experiência. Nesta perspectiva um museu é uma estrutura ao dispor de todos os cidadãos, qualquer que seja a sua idade, para fins de fruição e de informação. Ao longo do tempo têm-se desenvolvido exposições visando captar um público leigo em determinados aspectos da ciência, das artes, da cultura. Nos nossos dias os museus debatem-se com a concorrência das indústrias de entretenimento e do turismo cultural e procuram criar e manter o seu próprio público. Neste movimento como que redescobriram a escola e a necessidade de captar um público juvenil pela aliança entre actividades lúdicas, de pesquisa e experimentação. Procuram ainda apresentar temáticas históricas, sociais e científicas constantes ou afins das rubricas programáticas de forma atraente, articuladas com visitas guiadas e produção de materiais de apoio a alunos/as e professores/as. Neste âmbito, o Serviço Educativo dos museus vai assumindo uma centralidade, que não lhe era anteriormente reconhecida, como um dos elementos mediadores do Museu na produção-manipulação-transmissão de bens com conteúdo informativo e elevado valor simbólico.

⁷ Citado por Campos, Maria Cristina. Souza, "A associação da fotografia aos relatos orais na reconstrução histórico-sociológica da memória familiar", in Lang, Alice B. S. G. (org.), *Reflexões sobre a pesquisa sociológica*, São Paulo, CERU, série 2, n.º 3, 1992, pp. 100.

A educação é cada vez mais olhada como ocorrendo em qualquer lado ou momento que exija esforço pessoal consciente, o fazer escolhas, o estabelecer uma comunicação. A educação acontece em contextos individuais e colectivos mas, sobretudo, na interacção com o mundo e os outros.

A leitura que fazemos das funções do museu e da educação traduz-se na valorização das experiências, das memórias e da história. Como já afirmámos "Intervir em educação consistirá em desenvolver condições teóricas e práticas, criar dispositivos, que permitam aos sujeitos situarem-se nas suas trajetórias de vida e tornarem-se presentes na luta para expandir as possibilidades de vida e de liberdade humana. Educação e cultura assumem-se como instâncias essencialmente produtoras de subjectividades e sentidos"⁸.

O trabalho de recolha oral, escrita e imagética das memórias dos professores realizado com vista a uma reflexão sobre o Serviço Educativo, pretendeu registar e observar as potencialidades de um trabalho sobre as memórias, enquanto elemento essencial da identidade individual e colectiva, forjadas a partir da infância. Esta experiência, protagonizada com professoras e um professor aposentados, revelou a importância de um espaço de encontro, que permita o investimento dos adultos reformados, como sujeitos autónomos, portadores e produtores de saberes, e não como meros consumidores. O desenvolvimento desses seminários acabou por estabelecer os fios invisíveis de uma teia que foi dos professores reformados às crianças das escolas, aos docentes em exercício, às recolhas orais das pessoas na rua, no jardim. Tornou mais explícito que o investimento nas pessoas e nas suas experiências de vida possibilita a partilha, que leva à construção de sentidos, ao envolvimento dos vários actores sociais em tarefas comuns e comunitárias e à visibilidade de culturas consideradas "menores". A partir desta pesquisa foi possível pensar o serviço educativo como um espaço-tempo de construção de memórias, de leituras do mundo, no diálogo com as exposições, valorizando e contribuindo para re-situar os valores e a cultura de camadas sociais, tradicionalmente marginalizadas.

Serão as memórias musealizáveis?

Que ilações colher da experiência de pesquisa realizada? Que importância para o museu e para a comunidade?

⁸ Felgueiras, M.L; Almeida, L; Sousa, L; Silva, I.; Santos, E.; "Educação e Intervenção Cultural no Projecto "Para um Museu Vivo da Escola Primária", Lisboa, 2.º Encontro das Licenciaturas em Educação, 2001.

A escola não é apenas o local de docência e aprendizagens. É também o espaço do recreio, das correrias nos corredores. A sala de aula deixou de ser em muitos casos o lugar austero de outrora e as ruas já não são os espaços sossegados, onde se podia brincar. As tecnologias e o consumo invadiram o mundo dos adultos e crianças. A actividade que exige maiores destrezas parece ser o desembrulhar de brinquedos. Numa época em que se anuncia a libertação do corpo os espaços, os gestos das crianças estão cada vez mais e mais cedo limitados.

Parece-nos seguro a importância de criar espaços-tempos e propostas concretas para a partir das emoções, que os objectos accionam, alargar a consciência histórica dos públicos. É possível fazer perceber a dimensão temporal e desenvolver aprendizagens em várias épocas da vida, de forma alegre, agradável, a partir do contacto com o passado e das emoções que isso pode provocar.

Ao adquirirmos conhecimentos e organizarmos a intervenção de inventário, salvaguarda, exposição e divulgação desses objectos/conteúdos, estamos a intervir nos diversos planos temporais da acção humana - a transformar no presente as imagens do passado, quando mesmo a construir imagens ocultadas desse passado, a prospectivar, a interrogar com outros instrumentos o futuro.

A musealização dos jogos é encarada como a conservação dinâmica da memória-gesto do ofício da criança. Com ela pretendemos animar o espaço circundante do futuro museu estando prevista a recriação de alguns desses jogos e a criação de materiais de apoio para todos os que estiverem empenhados quer na pesquisa quer em projectos educativos que envolvam esta temática.

Consideramos muito importante a criação de momentos-espacos de confronto, de experiência sensível com formas de fazer, brincar e aprender diferentes, em que o recreio seja visto com a centralidade que as crianças lhe atribuem. Dessa forma estaremos não só a atribuir um significado a um conjunto de objectos, muitas vezes insignificantes, mas a proceder à recriação dos gestos da infância, segundo os contextos específicos e singulares em que se desenvolveram. Na pluralidade de vivências desta etapa singular da vida encontramos o sentir das sociedades e as perspectivas que as animavam. Mas também as permanências antropológicas da infância.▲