

ARTIGO**BRINCADEIRAS NO QUINTAL: CAMINHOS PELOS BRINQUEDOS E
BRINCADEIRAS DO VALE DO JIQUIRIÇÁ-BAHIA****PLAYS IN THE BACKYARD: PATHS THROUGH THE TOYS AND PLATS OF THE
JIQUIRIÇÁ-BAHIA VALLEY****JUEGOS EN EL PATIO TRASERO: CAMINOS A TRAVÉS DE LOS JUGUETES Y
JUEGOS DEL VALLE JIQUIRIÇÁ-BAHIA**Rafaela Sousa Guimarães¹

Resumo: O presente trabalho aborda reflexões e diálogos acerca dos brinquedos, jogos e brincadeiras tradicionais, assim como a sua importância para a cultura lúdica infantil. São apresentados alguns brinquedos e brincadeiras que permeou e/ou permeia a infância de crianças, por gerações, dos municípios do Vale do Jiquiriçá-Bahia como: Amargosa, Mutuípe, Brejões, São Miguel das Matas, Ubaíra e os distritos destas localidades. Os brinquedos permeiam e estimulam a ação do brincar, sendo referência da cultura, aos quais os sujeitos fazem parte. As brincadeiras introduzem os sujeitos infantis a cultura ao qual fazem parte, onde seu exercício promove a construção das culturas infantis e lúdicas. É relevante promover as vivências e as experiências infantis a partir dos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais, no intuito de preservação da cultura e do desenvolvimento total dos sujeitos. Esse artigo teve como objetivo discutir com bases teóricas a relevância dos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais. Como metodologia foi utilizada a pesquisa qualitativa de cunho bibliográfica. Por fim, fica registrado a importância da valorização da cultura popular brincante, no intuito de manter as tradições, os brinquedos e as brincadeiras para o conhecimento das gerações atuais e futuras.

Palavras-chave: Brincadeiras. Infância. Brinquedos. Culturas infantis.

Abstract: The present work addresses reflections and dialogues about toys, games and traditional games, as well as their importance for children's play culture. Some toys and games that have permeated and / or permeates the childhood of children for generations in the municipalities of the Jiquiriçá-Bahia Valley are presented, such as: Amargosa, Mutuípe, Brejões, São Miguel das Matas, Ubaíra and the districts of these locations. Toys permeate and stimulate the action of playing, referencing the culture, to which the subjects are part. Play introduces children's subjects to the culture to which they belong, where their exercise promotes the construction of children's and playful cultures. It is relevant to promote children's experiences based on traditional games, toys and games, in order to preserve culture and the total development of the subjects. This article aimed to discuss on a theoretical basis the relevance of traditional games, toys and games. As a methodology, qualitative research of bibliographic nature was used. Finally, the importance of valuing popular culture

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação Científica, Inclusão e Diversidade-PPGECID-UFRB, Especialista em Educação Infantil e Pedagoga pela Universidade Estadual de Santa Cruz-UESC e Brinquedista. E-mail: rafiusk80@hotmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0581-9712>.

is recorded, in the sense of maintaining traditions, toys and games for the knowledge of current and future generations.

Keywords: Jokes. Childhood. Toys. Children's Cultures.

Resumen: El presente trabajo aborda reflexiones y diálogos sobre juguetes, juegos y juegos tradicionales, así como su importancia para la cultura del juego infantil. Se presentan algunos juguetes y juegos que han impregnado y / o impregnado la infancia de los niños durante generaciones en los municipios del Valle de Jiquiriçá-Bahía, como: Amargosa, Mutuípe, Brejões, São Miguel da Matas, Ubaíra y los distritos de estos lugares. Los juguetes impregnan y estimulan la acción de jugar, haciendo referencia a la cultura, de la cual los sujetos son parte. El juego introduce a los niños a la cultura a la que pertenecen, donde su ejercicio promueve la construcción de culturas infantiles y lúdicas. Es relevante promover las experiencias de los niños basadas en juegos, juguetes y juegos tradicionales, para preservar la cultura y el desarrollo total de los sujetos. Este artículo tuvo como objetivo discutir sobre una base teórica la relevancia de los juegos, juguetes y juegos tradicionales. Como metodología, se utilizó la investigación cualitativa de naturaleza bibliográfica. Finalmente, se registra la importancia de valorar la cultura popular popular, en el sentido de mantener tradiciones, juguetes y juegos para el conocimiento de las generaciones actuales y futuras.

Palabras clave: Broma. Infancia. Juguetes. Culturas Infantiles.

Introdução

Brincar é uma força motriz que permeia a vida humana em prol de uma vivência saudável. As brincadeiras, os jogos, os brinquedos e os artefatos lúdicos circundam a infância, provocando sensações de prazer, corroborando com o desenvolvimento integral dos indivíduos. Brincar é uma atividade dotada de enraizamento cultural, sendo uma ação aprendida mediante a incorporação dos sujeitos dentro de uma cultura específica e cheia de significados. Durante a infância, a comunidade se encarrega pelos ensinamentos e por apresentar as formas, os diálogos, os repertórios, os recursos concretos, a simbolização, as tradições e toda a essência dos brinquedos, jogos e brincadeiras.

Verificamos que na atualidade, as crianças vão perdendo o contato com o brincar tradicional. A imersão aligeirada e adiantada da tecnologia na vida dos pequenos vem proporcionando uma reformulação na maneira de conceber os jogos, os brinquedos e as brincadeiras tradicionais como elementos constituintes da infância. Há uma imersão significativa das crianças a rede tecnológica que engloba os jogos virtuais e exclui o brincar tradicional, pois entendemos o brincar como uma ação interativa entre pares ou entre artefatos lúdicos. Tão raro se faz o contato das crianças com o brincar, jogos e brinquedos, ficando reservado, em alguns casos, ainda, as comunidades rurais e/ou a crianças das classes populares. Não se pode verbalizar e afirmar que as crianças não brincam mais; os brincades se

reformularam mediante as transformações sociais e culturais, principalmente com o advento tecnológico, havendo atualmente uma nova concepção sobre o brincar das crianças.

O percurso da introdução tecnológica na vida infantil faz com que muitos elementos da cultura tradicional ganhem *status* de saudosismo. Quantas vezes escutamos: “no meu tempo de criança brincávamos assim...” Atualmente a transitoriedade das coisas vem suplantando a forma de pensar, agir e sentir dos sujeitos. A apresentação e inserção de jogos e brinquedos tecnológicos sem relação com a cultura tradicional na vida das crianças, introduz as mesmas muito cedo no movimento capitalista globalizado, que preza pela inutilidade e pelo consumismo desenfreado das coisas. Segundo Bauman (2001), vivemos em tempos líquidos, onde nada foi feito para durar. A modernidade imediata é “líquida” e “veloz”. A passagem de uma a outra acarretou profundas mudanças em todos os aspectos da vida humana. Assim, se percebe a sociedade contemporânea principalmente no que se refere à infância, deixando uma grande lacuna no desenvolvimento infantil. Correr, subir em árvores, imaginar, criar, resolver problemas, trabalhar ações psicomotoras ampla e fina, aprender a dividir, a perder, a ganhar, enfim, tudo era feito a partir da interação das crianças com as brincadeiras tradicionais. Hoje a instituição escolar tem um trabalho ainda maior para oportunizar tudo isso, no entanto os conteúdos e a pré-escolarização das crianças não dão conta de oportunizar esse legado brincante para auxiliar e proporcionar o desenvolvimento infantil, acarretando uma grande dificuldade das crianças na leitura, escrita, lógica matemática, resolução de problemas, interpretação entre outros.

Na contemporaneidade, as brincadeiras tradicionais são pouco vivenciadas durante a infância. Nas grandes cidades as crianças da classe média estão voltadas as suas extensas rotinas, tendo que dar conta de uma infinidade de atividades, perdendo ou não aprendendo o sentido dos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais e populares. As crianças das classes populares estão presas em casa por conta da violência, do tráfico, lugares inapropriados de moradia, perdendo as ruas, as praças, os espaços públicos como um todo. A rua deixou a muito tempo de ser um espaço incentivador dos jogos e das brincadeiras.

Desta forma, entende-se que ao revitalizar os jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais, estamos oportunizando uma afirmação da cultura lúdica infantil, assim como proporcionando as crianças um desenvolvimento pautado em elementos importantes a sua constituição como sujeitos.

O presente artigo teve como abordagem uma pesquisa qualitativa, que buscou estudar aspectos subjetivos e de cunho social; é bibliográfica, pois consistiu numa revisão de

literatura em autores que trabalham a temática. O artigo teve como proposta trazer uma discussão teórica sobre os jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais, assim como apresentar algumas brincadeiras e brinquedos tradicionais que permearam e ainda estão presentes na infância de crianças moradoras de alguns municípios do Vale do Jiquiriçá.

Brinquedos, brincadeiras e cultura lúdica

As brincadeiras infantis são tão antigas quanto à própria humanidade. “Brinca-se com o que tem...” Era uma das frases que mais ouvia quando criança. A partir do que se tem em volta, a criança brinca, cria, recria. O encantamento, a vida que o brinquedo ganha quando chega até uma criança. Pode ser uma bola de meia, um brinquedo tecnológico, não importa, o que realmente tem valor é o que vai acontecer a partir daí. Brincar é sonho, imaginação, desprendimento... A princípio o que mais me fascina nos brinquedos é o próprio fazer, é quem senta pra construir algo que, ao chegar às mãos de uma criança, ganhará um brilho especial. Encanta-me o carinho que transmite, o ser feito de material simples, com os sonhos, a alegria, o bem querer de quem faz. É um universo de fantasias e muita imaginação.

Sálua chequer (2012)

Esse universo lúdico nos traz uma sensação de que por algum tempo da nossa existência o que valia era o momento presente, o tempo de brincar! Ao escrever sobre jogos, brinquedos e brincadeiras, é inerente uma reativação da memória infantil, percebendo quão é importante para todos nós essa etapa, revelando saberes e prazeres na nossa constituição humana. As bonecas, os piões, as pipas, os ioiôs, os carrinhos e tantos outros objetos promovem uma avalanche de felicidades e alegrias, revivendo o doce momento da infância. Os brinquedos são a expressão mais aparente da sociedade cultural; neles o modo de agir e pensar se materializa a partir de referenciação para as crianças.

Segundo Walter Benjamin (2009), antes do século XIX, os brinquedos não eram função de uma indústria, obedeciam às características locais, surgindo nas oficinas de entalhadores de madeira ou de fundidores de estanho, as famílias tinham um controle sobre os mesmos. Os brinquedos era a forma mais concreta e materializada da vinculação entre pais e filhos. Os brinquedos, na percepção de Walter Benjamim, podem ser considerados como diálogos mudos de sinais entre as crianças, os povos, a sociedade e o mundo que a cerca. Assim, a referenciação cultural e comunitária fica aparente quando pensamos nos brinquedos, sendo o reflexo do meio social. “[...] O espírito lúdico do brinquedo transcende sua materialidade e transmite o convite à hora do recreio e ao núcleo de bagagens que todos temos

que aprender: imaginação, avaliação, relacionamento, estratégia, emoções, regras e interdependência” (LINHARES, 2012, p. 03).

Para Brougère (2010), o valor simbólico dos brinquedos é a função atribuída a ele, isso só poderá ocorrer durante a ação da brincadeira. Ainda para o autor, o que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, em especial, desviando do seu uso habitual os objetos que cercam a criança; além do mais, é uma atividade livre, que não pode ser delimitada. Para isso Walter Benjamin, expõe que,

[...] hoje talvez se possa esperar uma superação efetiva daquele equívoco básico que acreditava ser a brincadeira da criança determinada pelo conteúdo imaginário do brinquedo, quando, na verdade, dá-se o contrário. A criança quer puxar alguma coisa e torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se e torna-se bandido ou guarda (BENJAMIN, p. 93, 2009).

A brincadeira assume um caráter de movimento da ação e da estruturação de uma autonomia imaginária que rege uma função especial, ou seja, a brincadeira escapa a qualquer formatação ou enquadramento, sendo superior aos jogos e aos brinquedos, pois a mesma não depende de elementos ou artefatos, mas de criatividade e imaginação, transitando no simbolismo infantil. Pode-se imaginar a brincadeira como sendo uma grande ação que vivifica todo o coletivo da expressão da infância.

Os brinquedos entram como suporte da ação do brincar, sendo e obtendo uma referenciação no sentido cultural da sociedade atual. “[...] Não há dúvida que brincar significa sempre libertação. Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio [...]” (BENJAMIN, p. 85, 2009). O brincar traz a relação entre a o imaginário e a fantasia fazendo com que as crianças sejam também construtoras de cultura infantil. Segundo Corsaro (2009), culturas infantis são produzidas pelas crianças na interação com outras crianças, tendo a mediação dos adultos ou não, no entanto elas precisam estar imersas numa cultura.

Para Cascudo (2001), os jogos e brincadeiras tradicionais foram constituídos historicamente e fazem parte de um acervo da cultura popular e que devem ser transmitidos para novas gerações. Segundo ele, as brincadeiras tradicionais, por fazerem parte de um organismo cultural, dificilmente desaparecem e são das mais admiráveis constantes sociais transmitidas oralmente, abandonadas em cada geração e reerguidas pela outra, numa sucessão ininterrupta de movimento. No entanto, é necessário que existam sujeitos que façam essa

transição de uma geração a outra. A criança tem na ação do brincar a necessidade de pertencimento, seja a um grupo, uma comunidade ou a sociedade que faz parte. Segundo Cascudo (2004, p. 580), “a necessidade lúdica, o desejo de brincar, o uso de jogo é uma permanente humana”. Revigora o ser na sua ação social, estabelecendo conexões importantes ao seu desenvolvimento psíquico, relacional, cognitivo e emocional, embora muitas vezes sua dimensão significativa não seja percebida pelos adultos.

Definir brinquedos e brincadeiras como algo tradicional e popular, é assegurar que tanto um quanto outro sejam reflexo das manifestações culturais, da linguagem, da oralidade e das tradições populares, repassadas através das interações sociais. As crianças são responsáveis pela transmissão das brincadeiras, desde quando os adultos oportunizem a elas executarem essa tarefa.

Atualmente falamos em culturas infantis pela globalização que vai inserindo as crianças em diversos modos de brincar. Na contemporaneidade pelas transformações ocorridas na sociedade através das ciências, da tecnologia e das concepções sobre a infância, passamos a entendermos as crianças segundo Sarmiento (2008) como atores sociais, e a infância como categoria geracional, socialmente construída. Para entender as culturas da infância, Sarmiento (2004) traz alguns possíveis eixos estruturantes: a interatividade entre pares e com os adultos, fazendo com que as crianças consigam dar uma nova conotação ao mundo que elas fazem parte; a ludicidade que faz com que a criança reinvente o modo de perceber o mundo, sendo algo muito particular dela; a fantasia do real, proporcionando uma transitoriedade constante entre fantasia-realidade; e a reiteração como manutenção da criança em consonância na sociedade.

Conforme Brougère (1998), a cultura lúdica é construída pela interação da criança com o mundo, logo, está relacionado a um processo de aprendizagem. Ela está em constante reformulação, pois se comporta como um “conjunto vivo”, trazendo elementos do ambiente social, dos hábitos lúdicos, dos indivíduos, dos espaços geográficos e da territorialidade. A cultura traz também variações de acordo a idade, pois os comportamentos são diversificados entre a primeira infância e a segunda, mudando a forma em que os sujeitos se relacionam com o mundo social.

Brougère (1998) traz que a produção da cultura lúdica é construída pelos indivíduos que fazem parte dela, sendo ativada através de atividades lúdicas, ou seja, ela só existe a partir de uma ação que pode ser jogos ou as brincadeiras, “[...] A criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando” (BROUGÈRE, 1998, p.08). Assim, nos remetem a um processo de

interação entre os pares, entre os ambientes, espaços e objetos. “Isso significa que essa experiência não é transferida para o indivíduo. Ele é um co-construtor” (BROUGÈRE, 1998, p. 08).

A cultura precisa ser vivenciada e experimentada pelos sujeitos. Contudo, é necessário oportunizar as crianças a participarem deste processo de elaboração cultural. Os pais, os cuidadores e as escolas possuem um papel fundamental sobre isso. Corsaro (2009) apresenta o conceito de cultura de pares, essa seria atividades e /ou rotinas, interesses, valores, artefatos e brincadeiras que as crianças compartilham interagindo com seus pares. Corroborando com Corsaro, nos apegamos às brincadeiras como fundamental a essa construção a cultura de pares, promovendo o desenvolvimento integral dos sujeitos.

Negar esse direito à criança ao brincar, é está negando sua formação como sujeitos sociais. Atualmente vivemos numa sociedade globalizada, onde tudo é muito fugaz. Os pais e/ou cuidadores estão imersos no seu próprio mundo, seja pelo trabalho ou por outras demandas, terceirizando assim a educação das crianças. As escolas por sua vez, não dão conta ainda de compreender a importância do brincar para o desenvolvimento infantil. O que estamos legando as crianças? Construções de um mundo estéril de relações, de vinculações, de interações, cheios de egoísmos e nada empático. O brincar, os jogos, os brinquedos, os artefatos lúdicos, as artes, a cultura popular, vem para nos “resgatar” desse ambiente, dizendo que é necessário caminhar em um processo de interação lúdica.

As brincadeiras tradicionais

O momento presente de cada indivíduo vem atrelado a um passado marcado pelas experiências acumuladas através da oralidade adquirida e elaborada, as linguagens aprendidas, as memórias e as lembranças de coisas boas e ruins, das pessoas que passaram na nossa vida e nas relações que fomos construindo ao longo do caminho percorrido. Costumamos a dizer: no meu tempo de criança... Esse tempo tem um papel fundamental na nossa existência, é o tempo que acentua tudo que foi vivido e arquivado durante a nossa evolução enquanto sujeitos. Nesse contexto, vamos construindo, ampliando e (re) elaborando conceitos e conteúdos do mundo social. A brincadeira faz parte da essência formativa dos indivíduos, auxiliando na constituição humana.

No Brasil, a riqueza cultural é fruto da fusão das culturas europeia, africana e dos povos indígenas, formalizando uma heterogeneidade que auxiliou o processo de construção dessa

pluralidade cultural característica do país. Isso se refletiu nas brincadeiras, brinquedos e jogos tradicionais, que ao longo dos tempos foram se constituindo, elaborando e passando de geração a geração. Para serem consideradas tradicionais, as brincadeiras precisam adquirir uma conotação de anonimato, ou seja, não se sabe quem a inventou, mas reúne elementos tanto do folclore, quanto da cultura popular. É necessário que sua transmissão seja a partir da oralidade e das interações, apresentando a função de manutenção das culturas infantis. A oralidade nesse processo é fundamental, pois é através dessa marca que as futuras gerações tomam conhecimento das brincadeiras. A preservação delas se dá a partir da sua transmissão concreta, ou seja, é necessário haver um grupo de crianças dispostas a brincar e ensinar a outras tantas crianças.

Uma marca fundante nas brincadeiras e jogos tradicionais é a coletividade. É a partir de um grupo que se constrói ou reconstrói a maneira de brincar, é esse coletivo de brincantes que elabora as regras, operacionalizam as aprendizagens, as frustrações, os medos, as perdas e os desafios, dando forma às brincadeiras. As brincadeiras tradicionais possuem uma marca identitária a partir dos diálogos estabelecidos com os espaços, ambientes e territorialidade onde elas se constituem. As mesmas correspondem a uma relação entre os ciclos desenvolvimentistas econômicos, colonizadores e artísticos das localidades. Podemos visualizar isso através da brincadeira cantada Escravo de Jó: “Escravos de Jó, jogavam caxangá, Tira, bota, deixa o Zambelê ficar... Guerreiros com guerreiros, fazem zigue zigue zá, Guerreiros com guerreiros, fazem zigue zigue zá”. Segundo Nairzinha Spinelli (2019), cantora, compositora, musicista e pesquisadora do folclore infantil brasileiro, Jó, em Iorubá, significa ‘senhor’, a palavra ‘Caxangá’ tem vários significados e um deles é ‘pedra’. ‘Zambelê’ era o ‘escravo velho’, que não podia fugir. Ainda para Nairzinha (2019), é uma brincadeira europeia que foi aproveitada pela cultura negra para organização de fugas dos quilombos, quando a pedrinha caísse no colo de alguém, era um sinal para fuga.

As brincadeiras trazem uma construção das narrativas simbólicas, corporais e sociais, através do simbolismo a concretude do mundo real. Assim, é possível identificar nas brincadeiras tradicionais os elementos representativos do momento atual, onde nasce a brincadeira. A brincadeira do bumba-meu-boi é uma representação teatral que abarca todo território brasileiro variando o nome do boi ou dos personagens. Historicamente há registros do bumba-meu-boi do início do século XIX. A narrativa apresenta uma representação teatral do modelo das comunidades tradicionais, tendo como personagens o senhor da fazenda e seus empregados, assim como a figura indígena.

Segundo Friedmann (1996), as brincadeiras e os jogos tradicionais possuem uma característica muito particular da cultura folclórica, oposta a cultura escrita, oficial e formal. É uma produção que vem sendo construída pelo povo a partir de um processo criativo e mediado pela coletividade. As crianças são especialmente responsáveis por sua criação, pois entendemos que elas são produtoras de culturas. Desta forma, as crianças constrói um repertório lúdico se estiverem emergindo e interagindo com elementos responsáveis a essa criação. As brincadeiras tradicionais fazem parte da cultura popular, pois segundo Kishimoto (2006), elas guardam a produção espiritual de um povo em certo período histórico. Desta maneira, valorizar e promover a preservação das brincadeiras tradicionais tem um papel de extrema relevância para a conservação da cultura popular brasileira.

As brincadeiras tradicionais e o Vale do Jiquiriçá

Situado entre vales e morros do Recôncavo Baiano, o Vale do Jiquiriçá é uma região conhecida na Bahia pela grande riqueza cultural, pelas tradições juninas e por seus cenários ecológicos. Banhada pelo Rio Jiquiriçá, que dá nome a região, o Vale têm como marca seus atrativos naturais, assim como muitas comunidades rurais. Segundo o Caderno Territorial da Bahia (2015, p.01): “O Território Rural Vale do Jiquiriçá é composto por 20 municípios: Amargosa, Brejões, Cravolândia, Elísio Medrado, Irajuba, Itaquara, Itiruçu, Jaguaquara, Jiquiriçá, Lafaiete Coutinho, Laje, Lajedo do Tabocal, Maracás, Milagres, Mutuípe, Nova Itarana, Planaltino, Santa Inês, São Miguel das Matas e Ubaíra”.

Sua história carrega marcas profundas da expansão da colonização desta região, como podemos destacar nas pesquisas de Marques (2016, p.12), “[...] O processo de colonização do território ocorreu, sobretudo entre os séculos XVIII e XIX, influenciado pelo movimento de interiorização, provocado, principalmente pela mineração e pela criação de gado”. A produção agrícola sempre foi a principal fonte econômica da região, a criação de gado, plantação de fumo e mandioca, posteriormente outros grandes ciclos como o café, compuseram a história econômica do Vale do Jiquiriçá, todos eles responsáveis pela expansão, desenvolvimento e opulência arquitetônica das suas cidades.

A cultura desta região abundantemente rural é marcada por artesanatos e manifestações populares, assim como seus folguedos e festejos juninos nas comunidades rurais. O Vale do Jiquiriçá traz um ambiente festivo, religioso e rural, ele se forma, se transforma e se renova baseado numa forte representação rural.

A riqueza cultural que permeia o Vale do Jiquiriçá traz na memória afetiva e lúdica do seu povo os relatos de como se brincava no tempo de criança. O legado cultural e brincante dos moradores do Vale traz nas brincadeiras tradicionais o encontro com os elementos da colonização, da economia e da história. Conhecer as brincadeiras e brinquedos que faziam parte da infância dos moradores foi um reencontro com a cultura lúdica e infantil dessas pessoas. Atualmente algumas brincadeiras das que foram relatadas no quadro abaixo só estão presentes na memória dos moradores mais antigos do Vale, outras ainda fazem parte do repertório infantil.

Quadro 1 - Brincadeiras e Brinquedos do Vale do Jiquiriçá.

BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS
<p>Chapeleiro- Todos se reúnem em um círculo, girando no sentido anti-horário. Uma criança começa segurando o chapéu e dança dentro da roda. Quando o refrão parar, a criança canta um verso e coloca o chapéu na cabeça de outra. “Chapeleiro, chapeleiro, chapeleiro imperial, quem dera o chapeleiro para com ele eu me casar. Menininha minha, hoje sim, amanhã não, hoje eu te dou dinheiro, amanhã meu coração. Se eu soubesse quem tu era e quem tu haverá de ser, não te dava meu coração para hoje eu padecer. Essa noite eu tive um sonho que a morte matou meu bem, levantei sentei na cama pedi a morte também”.</p>
<p>Bico Siririco- As crianças em roda sentadas colocam as mãos para frente, uma criança fica na frente e dá pequenos beliscões nos demais enquanto todos cantam... “Bico siririco quem te deu tamanho bico? Foi o rei do meu senhor, cativo vai cativo vem, na beirada de Belém. Se Belém será de prata, prata fina ouro tem. Sola, sapato, rei rainha vai dormir no camarim ou no poleiro da galinha. Canivettino de pintainha caiu na barra de vinte e cinco, mingorra, mingorra, tirei esta mão que está forra”. Neste momento, a mão que for beliscada ao final da música, a criança sai da brincadeira.</p>
<p>Carrapeta- São os frutos de uma árvore chamada carrapeta. São lançadas no chão a fim de que eles girassem. Ganha a brincadeira quem fizer os frutos girarem mais tempo.</p>
<p>Casa da vovó- “A casinha da vovó, armadilha de cipó, o café tá</p>

derramando porque falta pó. Lambu, lambu, quem manda é tu”. Depois de cantar a música, uma criança aponta para alguém, então esse alguém será quem dará as ordens. Ele vai pedir às crianças que façam algo ou busque alguma coisa.

Currupio- Em uma roda as crianças de mãos dadas começam a cantar: “Rodeio novo quero ver rodar, roda morena, quero ver balancear”.

Gude no buraco- É feito três buracos no chão e os participantes devem acertar a gude no buraco, a brincadeira segue acertando a gude nos três buracos, ganha quem chegar primeiro.

João grilo- Deve ter uma grande quantidade de crianças. Dispostos em uma fila, uma criança com um cipó na mão vai perguntando ao primeiro da fila: Cadê João grilo? O outro responde: está lá trás! O objetivo é quando quem está com o cipó na mão chegar lá trás, a criança correr para frente e não deixar levar cipoadá.

Sapatinha- Forma-se uma roda com as crianças sentadas no chão. Um líder com uma castanha na mão começa a brincadeira cantando: “sapatinha quer judeus, quer de cima ou quer de baixo”. A criança deve escolher uma das mãos, se acertar continua na roda, se errar sai da roda e vai cantar para os demais.

Cavalo do campo corredor- Um grupo de crianças escolhem uma que será o cachorro e as outras serão os cavalos. O grupo começa a cantar: “cavalo do campo corredor, cachorro nele é caçador”. Todas as crianças devem correr da criança que é o cachorro, quem for pego vira cachorro.

Cuscuz- É preciso fazer o formato de cuscuz com lama. Cada participante vai tirando um pedaço, quem for o último a tirar o pedaço do cuscuz leva palmada, logo, é necessário sair correndo

Brinquedos- Bonecas feitas com galhos secos de árvore, bonecas de tecidos, bonecas de sabugo de milho, cavalo feito de bananeira, cavalo de pau, bonecas de pano e de bananeira, boi de chuchu.

Fonte: Produzida pela própria autora através de vivência com moradores das localidades de Brejões, Amargosa, Mutuípe, São Miguel das Matas e Ubaíra.

Ao analisarmos o quadro acima, percebemos a riqueza da cultura popular

influenciando diretamente as brincadeiras tradicionais. Elementos da cultura local permeia cada forma de organização das brincadeiras, assim como o jogo cênico e criativo, as canções e os versos trazidos como parte essencial para o andamento do “produto final”, a ação brincante. Outro fator relevante a ser pontuado é o processo coletivo construído para a brincadeira acontecer. Sem o outro, um par, ou pares, o processo brincante não se concretiza. Habitar o mundo é interligar-se através das relações sociais, construindo saberes, revelando experiências e conexões com o eu, o outro e o nós. Para isso, a brincadeira tradicional desenvolve um papel extremamente singular. Assim, as brincadeiras do Vale nos remete a saudade de um tempo que se faz presente ainda na nossa memória afetiva, desempenhando um papel de resgatar no leitor aquela criança que resiste em habitar o nosso interior, mesmo com as adversidades do dia a dia.

Considerações Finais

Levando em consideração o que foi discutido ao longo do artigo, fica registrado a importância de manutenção e valorização da cultura popular brincante, no intuito de manter as tradições, os brinquedos e as brincadeiras para o conhecimento de gerações atuais e futuras. É necessário que se mantenha presente a cultura lúdica nas crianças, fomentando a preservação da memória popular através dos registros e da disseminação.

As pesquisas, a oralidade, a divulgação e o processo educativo são responsáveis em assegurar que as tradições brincantes não se percam mediante a transitoriedade das relações que vivenciamos. As brincadeiras e brinquedos se não incorporadas à prática cotidiana das crianças, logo irá se perder, fazendo com que a cultura lúdica desta região sofra um empobrecimento do repertório cultural.

O brincar deve permear a vida de todos os sujeitos sociais, pois a ação lúdica que resulta das brincadeiras são produtoras de aprendizados que serão incorporados de maneira integral para os indivíduos. Assim, manter viva a tradição das brincadeiras populares, mantém viva a memória afetiva e sensível dos sujeitos que tiveram a oportunidade de ser incorporados na cultura através delas.

A infância das crianças do Vale do Jiquiriçá com certeza foi e/ou marcadas por simbolismos de significados e significantes. As crianças que tem contato com essas brincadeiras, jogos e brinquedos tradicionais interagem entre si e produzem uma cultura

extremamente particular e necessária ao seu desenvolvimento integral. Os brincames faz parte da essência de ser criança.

Conclui-se, portanto, que os saberes e fazeres dos povos que habitam as regiões brasileiras atravessam gerações, sendo incorporadas as tradições culturais e lúdicas. O brincar e os brinquedos tradicionais são importantíssimos ao desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e relacionais, assegurando a valorização da cultura lúdica popular. Eles são, portanto, grandes mediadores entre as crianças e o mundo social, pois através deles, as memórias afetivas e as singularidades da infância passa por um processo de revigoração e valorização.

Referências

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Ed. Zahar, 2001.

BENJAMIN, W. **Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação**. SP, Ed. 34, 2009.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez Editora, 2010.

_____. **A criança e a cultura lúdica**. Revista da Faculdade de Educação, São Paulo, v.24, n.2, p.103-116, jul./dez. 1998.

Vale do Jiquiriçá-BA. **Caderno Territorial**, 2015. Disponível em: http://sit.mda.gov.br/download/caderno/caderno_territorial_188_Vale%20do%20Jiquiri%C3%83%C2%A7%C3%83%C2%A1%20-%20BA.pdf. Acesso em: 30 de jul, 2010.

CORSARO, W. A. Métodos etnográficos no estudo de cultura de pares e das transições iniciais da vida das crianças. In: MÜLLER, F.; CARVALHO, A. M. A. **Teoria e prática na pesquisa com crianças: diálogos com William Corsaro**. São Paulo: Cortez, 2009.

CASCUDO, C. **Dicionário do folclore brasileiro**. 11ª ed. São Paulo: Global, 2001.

_____. **Civilização e Cultura**. São Paulo: Global Editora, 2004.

CHEQUER, S. **Exposição brinquedos à mão: coleção Sálua Chequer**. Caixa Cultural, Salvador-Bahia, 2012.

LINHARES, C. Alma do brinquedo. In: CHEQUER, S. **Exposição brinquedos à mão: coleção Sálua Chequer**. Caixa Cultural, Salvador-Bahia, 2012.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender: O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO T.M. [et al org.] **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9 ed. São Paulo: Cortez, 2006.

MARQUES, M.F.O. **Casarões do Vale**: História, patrimônio e arte. Secult, Bahia, 2016.

SARMENTO, M. J. As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade. In: SARMENTO, M. J.; CERISARA, A. B. **Crianças e miúdos**: perspectivas sócio-pedagógicas da infância e educação. Porto: ASA, 2004.

SARMENTO, M. J. “Sociologia da Infância: Correntes e Confluências”. In: SARMENTO, M. J.; GOUVÊA, Maria Cristina Soares de (org.). **Estudos da Infância**: educação e práticas sociais. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008, p. 17-39.

SPINELLI, N. Coletivo. In: FERNANDES, L. **Quem disse que só criança brinca?** Ato atraído cada vez mais adultos e idosos. Correio, Salvador, 29 de maio, 2019. Entretenimento. Disponível em: <<https://www.correio24horas.com.br/noticia/nid/quem-disse-que-so-crianca-brinca-ato-atrai-cada-vez-mais-adultos-e-idosos/>>. Acesso em: 19 de ago., 2020.

Recebido em: 19 de agosto de 2020.

Aprovado em: 24 de setembro de 2020.