

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

José Anildo Brum da Silva

BRUEGEL E A CULTURA RIO-GRANDENSE: DO  
PASSADO AO PRESENTE, O FOLCLORE, O LÚDICO E O  
BRINCAR.

Passo Fundo

2017

José Anildo Brum da Silva

BRUEGEL E A CULTURA RIO-GRANDENSE: DO  
PASSADO AO PRESENTE, O FOLCLORE, O LÚDICO E O  
BRINCAR.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Artes Visuais(L), da Faculdade de Artes e Comunicação, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial do Grau em Licenciatura em Artes Visuais, sob orientação da Professora Ms Margarete Teresinha Barriquel De Cesaro.

Passo Fundo

2017

José Anildo Brum da Silvar

**Bruegel e a Cultura Rio-grandense: o Passado ao Presente, o Folclore, o Lúdico e o Brincar.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais, Faculdade de Artes e Comunicação, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para a obtenção do grau de licenciatura em Artes Visuais, sob a orientação da Ms. Margarete Teresinha Barriquel De Cesaro

Aprovada em \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Professora Orientadora Ms. Margarete Teresinha Barriquel De Cesaro- UPF

---

Professora do Curso . ..... - UPF

---

Professora Convidada . ..... - UPF

“Dedico este trabalho a todos que, de uma forma ou outra, acreditaram em meu potencial. Principalmente dedico às crianças que mostram a cada instante que devemos deixar um pouco de lado o corre-corre do cotidiano e ver o mundo nos pequenos detalhes, na simplicidade e na curiosidade com o mesmo olhar de quando fomos crianças.”

Em cada caminho que escolhemos seguir, sempre haverá pedras que dificultam a jornada, porém elas servem para nos mostrar o quanto somos fortes e capazes de seguir em frente. A jornada, às vezes, parece ser solitária e triste, entretanto o pouco que caminhamos juntos, com parcerias certas, serve de suporte e aprendizado para deixá-la mais suportável. Essas parcerias são os colegas que se transformam em amigos verdadeiros, professores que se doam por inteiro para que seu trabalho seja bem mais que apenas uma disciplina do currículo, mas que engrandeça cada estudante para serem pessoas melhores e com novos pontos de visão para o mundo e para si mesmos. Agradeço com os sentimentos mais profundos, aos colegas que viraram amigos e aos professores que fizeram parte e contribuíram em minha caminhada que recém começou. O tempo da graduação parece ser tão rápido quanto o momento da despedida e, com isso, percebo que alguns momentos poderiam ser mais bem aproveitados juntos. A estrada é longa e sempre teremos o que aprender mais, pois é um círculo que não tem começo nem fim.

## RESUMO

O quadro pintado por volta de 1560 pelo artista Pieter Bruegel é um registo histórico da forma de divertimento em pequenos povoados no período do Renascimento. Essa obra perpassou os tempos e continua a encantar pela riqueza dos detalhes e pelo seu contexto. Na atualidade, muito se discute a forma de interagir entre as pessoas desde as mais novas às mais velhas. No entanto, um problema pertinente, por questões tecnológicas, as pessoas estão cada vez mais em frente de telas interativas e se esquecem de interagir entre elas no seu cotidiano. Em determinadas culturas, a presença das representações do quadro “Jogos Infantis” é marcada pelo cunho folclórico, porém está se perdendo aos poucos. No Rio Grande do Sul, entidades tradicionalistas preservam a cultura local e regional. A presença das representações do quadro também está presente na cultura Rio-grandense, pois as entidades tradicionalistas, além de preservar a cultura do sul do país, utilizam dos brinquedos, jogos e brincadeiras folclóricos e o lúdico como um dos meios para atrair as novas gerações a se integrarem nessas entidades. Dessa forma, faz-se necessário conhecer o trabalho desenvolvido pelos centros de tradições gaúchas. A arte, o lúdico, o folclore e a cultura como um todo, são ferramentas que contribuem para a construção do indivíduo com sua própria identidade, que pode ou poderá se construir pelo ato de brincar, imaginar e criar.

Palavras chave: Bruegel. Lúdico. Folclore. Brincadeiras. CTG (Centro de Tradições Gaúcha)

## **RESUMEN**

*0 cuadro pintado alrededor de 1560 por el artista Pieter Bruegel es un registro histórico de la forma de diversión, en pequeños poblados del recién nacido del Renacimiento. Esta obra atravesó los tiempos y continúa encantar por la riqueza en detalles y por su contexto. En la actualidad mucho se discute la forma de interactuar entre las personas desde las más jóvenes las más viejas, sin embargo un problema pertinente, por cuestiones tecnológicas a personas están cada vez más frente a pantallas interactivas y se olvida de interactuar entre ellas en su entorno cotidiano. En determinadas culturas la presencia de las representaciones del cuadro "Juegos Infantiles" está marcada por el cuadro folclórico, pero ésta se perdió poco a poco. En Rio Grande do Sul, entidades tradicionalistas preservan la cultura local y regional. La presencia de las representaciones del cuadro también esta presente en la cultura rio-grandense, las entidades tradicionalistas además de preservar utilizan de los juguetes, juegos y juegos folclóricos, y el lúdico como una herramienta para atraer a las nuevas generaciones a integrarse en esas entidades. El arte, el lúdico, el folclore y la cultura como un todo, son herramientas que contribuyen en la construcción del individuo con su propia identidad, el cual se construye por el acto de jugar, imaginar y crear.*

*Palabras clave: Bruegel. Lúdico. Folklore. Juguetes. CTG.*

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 -	Quadro: “Jogos Infantis” .....	14
Figura 2 -	Bonecas.....	15
Figura 3 -	Cambalhota.....	15
Figura 4 -	Perna de Pau.....	15
Figura 5 -	Corredor Humano.....	15
Figura 6 -	Carregar outra pessoa nas Costas ou Mico.....	15
Figura 7 -	Equilibrando a Vassoura.....	16
Figura 8 -	Esconde-Esconde.....	16
Figura 9 -	Bonecas.....	25
Figura 10 -	Concurso de Prendas, categoria Mimosas (Mostra Folclórica. Brinquedo Folclórico).....	25
Figura 11 -	Perna de Pau.....	26
Figura 12 -	Pai de um integrante de C.T.G em uma oficina antes do concurso de Danças .....	26
Figura 13 -	O pião.....	26
Figura 14 -	23º Festimirim. As Brincadeiras do passado podem estar presente na atualidade.....	26
Figura 15 -	Cinco Marias.....	27
Figura 16 -	Explicação sobre brinquedo folclórico, Cinco Marias.....	27



## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

MTG - Movimento Tradicionalista Gaúcho

CTG - Centro de Tradições Gaúchas

GAN - Grupo Artístico Nativista

GF- Grupo Folclórico

RS- Rio Grande do Sul

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>BRUEGEL E A CULTURA RIO-GRANDENSE: DO PASSADO AO PRESENTE, O FOLCLORE, O LÚDICO E O BRINCAR.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1</b>	<b>A arte como registro histórico e indispensável na humanidade.....</b>	<b>13</b>
2.1.1	Bruegel, sua arte e os jogos infantis.....	13
<b>3</b>	<b>FOLCLORE E SUA DIVERSIDADE QUE ULTRAPASSA GERAÇÕES.....</b>	<b>17</b>
<b>3.1</b>	<b>Folclore.....</b>	<b>17</b>
<b>3.2</b>	<b>Lúdico.....</b>	<b>18</b>
<b>3.3</b>	<b>O lúdico, a arte e a necessidade de criar e recriar.....</b>	<b>19</b>
<b>3.4</b>	<b>Brincadeiras, Brinquedos e Jogos.....</b>	<b>20</b>
3.4.1	Brincadeiras folclóricas e tradicionais, o que são?.....	20
3.4.2	O que são brinquedos?.....	20
3.4.3	O que são jogos?.....	21
<b>4</b>	<b>CENTRO DE TRADIÇÕES GAÚCHAS: ENTIDADE GUARDIÃ DO FOLCLORE REGIONAL.....</b>	<b>23</b>
<b>4.1</b>	<b>As entidades tradicionalistas.....</b>	<b>23</b>
<b>4.2</b>	<b>CTG: uma perspectiva folclórica e lúdica na preservação da cultura regional.....</b>	<b>24</b>
<b>5</b>	<b>BRUEGEL NO C.T.G.....</b>	<b>25</b>
<b>5.1</b>	<b>A obra de Pieter Bruegel e a presença de suas representações no contexto do C.T.G.....</b>	<b>25</b>
<b>5.2</b>	<b>A importância desses jogos, brinquedos e brincadeiras para as futuras gerações.....</b>	<b>27</b>
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>29</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>30</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Num tempo em que se fala tanto em tecnologias, evoluções, questões ambientais, a preocupação em pensar no futuro se sobrepõe. Por isso, criam-se conhecimentos e ferramentas possíveis para atingir o objetivo final, ou seja, um futuro melhor com novas tecnologias, inteligência artificial entre outros meios possíveis de interação virtual. Dessa forma, nos esquecemos de preservar o que se passou e que ainda continua vivo em nosso “faz de conta”. Herdamos o folclore, que representa uma cultura coletiva, mas que está, infelizmente, perdendo sua importância e seu valor. As brincadeiras, os jogos em grupo de pessoas e os brinquedos próprios construídos que outrora faziam parte da ludicidade, estão sendo substituídos por tablets, televisores e celulares cada vez mais avançados. Subentende-se que a forma de brincar mudou, e a principal ponto é entender se a mudança aconteceu para melhorar o desenvolvimento cognitivo, físico e social das crianças. Entregar uma tela virtual interativa para uma criança se entreter e ficar quieta pode parecer uma sugestão muito apropriada para muitos pais.

Embora um aparelho eletrônico possibilite mil e uma utilidades, ele tirará a interação e integração entre pessoas. Já vemos adultos ingênuos que preferem ficar “ligados” na tela de um celular do que escutar e dialogar com os amigos em uma roda de conversa, e esquecem-se de ver nos olhos do outro. Embora a tecnologia facilite nossas vidas em termos de comunicação à distância, ela é dispensável quando estamos em uma mesma sala. Porém, o que presenciamos em festas, restaurantes ou encontros familiares, são pessoas conectadas com seus aparelhos celulares. A interação e integração entre pessoas são essenciais durante a vida inteira e aprendemos isso quando ainda crianças, através de brincadeiras, jogos e brinquedos, pois é nessa fase da vida que aprendemos a viver no coletivo. As brincadeiras, quando ensinadas a uma nova geração, podem parecer serem novas e únicas. Entretanto, algumas são muito antigas, com mais de cem anos.

Lembramos que todos os adultos já foram crianças e que aprenderam brincadeiras na interação com outras crianças, com seus pais, e seus pais com os pais de seus pais. Isso é uma herança folclórica coletiva, pois passam de geração para geração, perpassando os tempos e distâncias geográficas. É possível que grande parte de todos os brinquedos e brincadeiras já exista há muitos anos em diversos locais do mundo. Através de telas pintadas por grandes artistas, que decidiram retratar o cotidiano das pessoas de suas épocas, registraram temas de grande importância como um registro histórico e cultural de um povo e faz com que seja

possível conhecermos a cultura de uma sociedade em determinado período e lugar. Como exemplo, a obra de arte “Jogos Infantis”, pintada em 1560 por Pieter Bruegel, serviu de parâmetro ao resgate das brincadeiras que ainda fazem parte do cotidiano das crianças nos dias de hoje.

Alguns questionamentos sobre o tema proposto pela pesquisa fazem-se pertinentes: por que devemos preservar o folclore e o lúdico em tempos de grandes avanços tecnológicos? A princípio o que é folclore e o lúdico? Como os Centros de Tradições Gaúchas preservam algumas representações da obra em discussão?

Para chegarmos às respostas das indagações anteriores, a pesquisa buscou conhecer o trabalho desenvolvido pelos Centros de Tradições Gaúchas (CTGs), no que tange ao resgate das danças e brincadeiras folclóricas no Rio Grande do Sul.

Em sua estrutura o trabalho foi dividido em quatro capítulos. O primeiro capítulo intitulado “Bruegel: do passado ao presente, o folclore, o lúdico e a cultura rio-grandense” contempla uma abordagem sobre a arte e o artista estudado. O segundo capítulo, “Folclore e a sua diversidade que ultrapassa gerações”, tem seu enfoque no folclore e no lúdico, seus significados e sua importância. O terceiro capítulo, “Centro de Tradições Gaúchas: entidade guardiã do folclore regional”, descreve sobre as entidades tradicionalistas como preservadoras do folclore. E o quarto e último capítulo, “Bruegel no CTG”, analisa a vivência de algumas brincadeiras, jogos e brinquedos presentes no quadro do artista Pieter Bruegel no contexto folclórico e lúdico do C.T. G. A metodologia usada na construção deste trabalho foi a bibliográfica e a exploratória.

## **2 BRUEGEL E A CULTURA RIO-GRANDENSE: DO PASSADO AO PRESENTE, O FOLCLORE, O LÚDICO E O BRINCAR.**

### **2.1 A arte como registro histórico e indispensável na humanidade**

A arte auxilia e contribui como fonte de informação histórica para a humanidade, e é através dela que reconhecemos cenas e parte da história de um povo. Sabemos que desde a Pré-História o homem expressa-se e comunica-se por meio da arte e, com isso, podemos afirmar que todas as civilizações possuem habilidades artísticas. Percebemos, também, que houve transformações na arte em cada fase ou período histórico.

Notamos em diferentes obras de arte a presença de temáticas abordando acontecimentos de diferentes épocas. Em nosso país, há um exemplo da importância da arte como registro histórico. Quando a família real veio para o Brasil colônia e quis transformar em império português, Dom João XVI convida diferentes artistas europeus para registrarem a memória do Brasil na Missão Artística Francesa com o intuito de criar e transformar a cultura existente.

#### **2.1.1 Bruegel, sua arte e os jogos infantis**

A pintura é umas das linguagens mais utilizadas dentro da historia da arte. O quadro utilizado como base para a pesquisa foi “Jogos Infantis”, pintado em 1560 por Pieter Bruegel. Torna-se importante conhecermos um pouco sobre esse pintor, para que possamos compreender sua obra de arte. O referido pintor viveu no século XVI, na região de Flandres (atual Bélgica). O artista é conhecido pelos quadros, cujos temas são geralmente cenas e personagens do campo. A sua inclinação pelos temas populares tornou-o conhecido como “Bruegel, o camponês”. Segundo Pieter. Bruegel (19-- , p. 2), “[...] é um dos mais desconcertantes personagens da história da pintura”, e ele viveu durante o surgimento do período da Renascença, em cidades flamengas.

Figura 1 – Quadro: “Jogos Infantis”



Figura 1 – Quadro: “Jogos Infantis”<sup>1</sup>.

Esta obra, segundo pesquisadores, estão representados na pintura mais de 84 jogos infantis e muitos são familiares e outros nem tanto para geração anterior a 2000 DC. Alguns brinquedos são até mesmo anteriores a obra, como a boneca que está sendo representada na casa do lado esquerdo da pintura, e sendo confeccionada pelos personagens (fig.2). A boneca artesanal já estava presente no antigo Egito e hoje é o principal brinquedo que serve de presente para as meninas, e que foi perdendo sua característica infantil. O brinquedo das pernas de pau que vemos no folclore regional do RS, e também em muitos locais do Brasil, está inserido na obra. Ao observar melhor a pintura vemos que dentro das casas possuem algumas situações que ainda são pertinentes nas crianças no século XXI, como equilibrar uma vassoura (fig. 7). Pressupõe da mesma forma a cambalhota (fig. 3), o carregar outra pessoa nas costas ou brincar( fig. 6) de esconde- esconde(fig 8). Outra brincadeira, embora não

<sup>1</sup> Fonte: Figura 1 – Pieter Bruegel, Jogos Infantis (1560) (Les jeux d'enfants) Disponível em [http://www.rupert.id.au/TJ521/bruegel\\_la.jpg](http://www.rupert.id.au/TJ521/bruegel_la.jpg) > Acesso em 03 de Dez de 2017.

vejamos na atualidade, é a de montar um corredor humano(fig. 5) e com as pernas fazer com que os participantes caiam. As seguintes imagens ilustram os exemplos citados.

Figura 2 – Bonecas<sup>2</sup>



Figura 3 – Cambalhota



Figura 4 - Perna de Pau

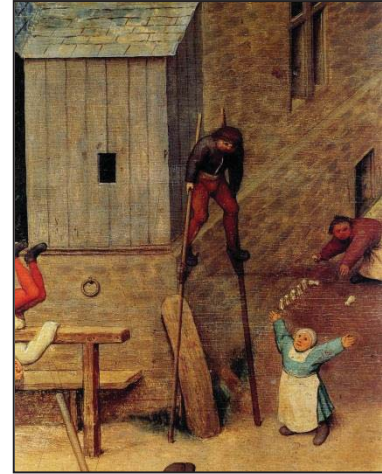


Figura 5 - Corredor Humano

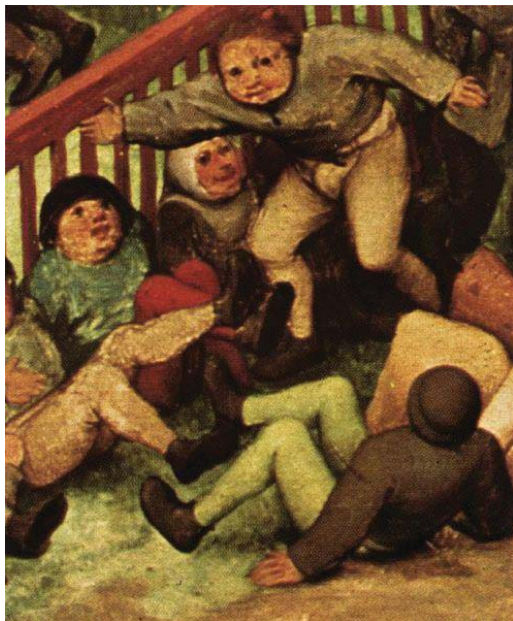
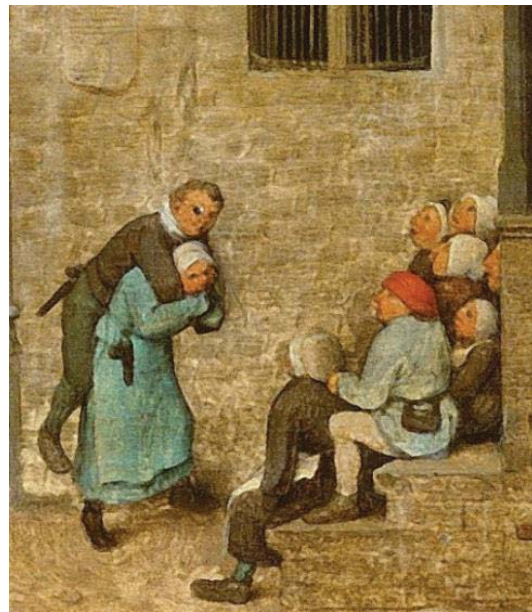


Figura 6 - Carregar outra pessoa nas Costas ou Mico



<sup>2</sup> Fonte: Imagens 2, 3, 4, 5 e 6 disponível em < <http://em-mim-serenamente-2.blogspot.com.br/2013/09/pieter-bruegel-elder-childrens-games.html> > acesso em 03 de Dez de 2017.

Figura 7 - Equilibrando a Vassoura<sup>3</sup>Figura 8 - Esconde-Esconde<sup>4</sup>

As inúmeras brincadeiras pintadas por Bruegel em seu quadro representam a diversidade e a criatividade cultural e folclórica de um povo, em determinada época e lugar.

---

<sup>3</sup> Fonte: Imagem 7 - Disponível em < <https://br.pinterest.com/pin/484137028676431248/>> acesso em de Dez de 2017.

<sup>4</sup> Fonte: Imagem 8 - Disponível em< <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=5331>> acesso em 03 de Dez de 2017.



### 3 FOLCLORE E SUA DIVERSIDADE QUE ULTRAPASSA GERAÇÕES

#### 3.1 Folclore

Entende-se por folclore todo o conhecimento popular que persiste e ultrapassa gerações e está ligado a todas as culturas do mundo. Cada povo, nação ou país possui um folclore diferente. No entanto, dependendo da formação de um povo, a forma de brincar pode se assemelhar a outras regiões geográficas do planeta. A diversidade é a riqueza imaterial de uma nação, bem como o folclore, e isso só persiste pelo fato de existirem seres pensantes e racionais. Segundo as autoras Rose Marie Reis Garcia e Lilian Argentina Marques (1988, p.11) “A brincadeira folclórica contém uma série de valores que através do tempo, foram sendo selecionadas de forma natural por diversas gerações, guardando relações de ajustes á época e ao meio”. As mesmas autoras compreendem que a atividade lúdica se torna importante e descrevem em seu livro:

O significado da atividade lúdica na vida da criança pode ser compreendido quando se considera a totalidade dos aspectos envolvidos: preparação para a vida; prazer de atuar livremente; possibilidade de repetir experiências, realização simbólica dos desejos. [...] as atividades lúdicas infantis oferecem um rico manancial para estudos em diferentes direções. (GARCIA ; MARQUES, 1988, p.12)

O lúdico possui um papel importante na vida do individuo e, como dito pelas autoras, é um “rico manancial para estudos”. Embora o folclore esteja ligado ao lúdico de um povo, possui um amplo contexto. Conforme as autoras já citadas, “Numa abordagem antropológica, [...] se refere às influências étnicas, zonas de dispersão, variantes em diferentes tempos e espaços, importância que a cultura estudada lhes atribuiu, funções que cumprem valores culturais que contém” (GARCIA ; MARQUES 1988, p.12). Desse ponto de vista, o folclore torna-se abundante e extremamente de merecido estudo.

Em outro livro as autoras incluem:

As brincadeiras folclóricas contêm todo um universo de valores tradicionais da sociedade em que a criança vive. Da mesma forma, favorecem a liberação de energias acumuladas, estimulam a criatividade, sociabilizam pelos contatos diários que aprofundam laços de amizade, suscitando, na criança, a busca de um relacionamento satisfatório com seus pares, familiares e professores. Pelo conteúdo intrínseco de conceitos, motivam um aprendizado, introjetado via brincadeira (GARCIA, MARQUES, 1988, p. 12)

Aprender através da brincadeira facilita compreender que em uma sociedade organizada teremos direitos e deveres, que são as “regras do jogo”. O convívio com diferentes gerações pode fazer com que compartilhem ideias ou ações que se transforma no imaginário possibilitando um novo lúdico.

### 3.2 Lúdico

O lúdico sempre esteve e está presente em nossas relações sociais e cotidianas. Esse termo foi criado por Flournoy (Espírito e médiuns, prefácio, p VII), (apud, LALANDE, 1999, p. 637) “para servir de adjetivo correspondente à palavra jogo”. Para Cabral e Nick (2003, p. 184), “lúdicas, atividades é divertimento, brinquedo e jogo recreativos”. Segundo Seloisse (apud, PAROT ; DORON, 1998, p. 475).

Diz-se lúdica a atividade livre por excelência. É escapando do princípio de realidade que uma atividade adquire dimensão lúdica. Aplicando às atividades e aos comportamentos de jogos, esse epíteto assume um sentido particular em psicologia. O jogo permite projetar, deslocar os desejos e os conflitos por meio de uma função lúdica, que transforma a angústia infantil em prazer.

Na medida em que o jogo ocupa lugar intermediário entre a fantasia e a linguagem, o símbolo lúdico modela e exprime a fantasia de onipotência que ele veicula. Em psicopatologia, certas estruturas patológicas de crianças, ligadas a perturbações arcaicas, revelam-se por meio de carências lúdicas, ao passo que a função lúdica acha-se inibida em certas crianças neuróticas.

O lúdico é uma possibilidade de fugir da realidade aliada à linguagem. Segundo Claparède (apud LALANDE, 1999, p. 637), atividade lúdica “é aquela que se executa no jogo; teoria lúdica da mentira das crianças, teoria que explica os desvios da sua imaginação pela sua tendência para jogar, etc. é um faz de contas, é um dialogo entre seu imaginário e a si mesmo”.

Para Dinello (1984, p.21), “A atividade lúdica [...] consegue atingir uma liberdade criativa que nos permite um distanciamento dos acontecimentos utilitários ou necessário. Trata-se de uma ficção, mas na qual se acredita terminantemente”. Acreditar em um espaço de tempo onde podemos ser quem quisermos, príncipes, princesas, heróis, mocinhos, entre tantas outras possibilidades, e preencher um vazio que só é saciado pelo imaginário, auxiliando assim a construção de uma identidade.

Almeida (1981, p. 28) escreveu que “a dinâmica lúdica enriquece a formação da personalidade humana, agindo eficientemente na vida cooperativa do grupo, e ajuda a criar

uma ordem social plena de vida e de felicidade”. Na visão de Brougère (2002, p. 202), “brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessitam de aprendizagem”. Então o brincar é um aprendizado que se aprende como as demais atividades necessárias para um convívio social e, dessa forma, uma linguagem na qual só entende quem já utilizou dela.

### **3.3 O lúdico, a arte e a necessidade de criar e recriar.**

Acredita-se que o lúdico e a arte são por vezes são complementares, pois em muitos casos uma estimula a outra, em um ciclo vital, e que acarreta uma necessidade de ver o mundo num ponto de visão diferenciado dos outros seres vivos. Pode-se dizer, então, que a única espécie viva capaz de imaginar, criar e recriar “coisas” mesmo sendo para alguns “desnecessárias” é a espécie humana.

O lúdico pode possuir um significado de criar e recriar brincadeiras, jogos e brinquedos e isso poderá contribuir para o ato de aprender e ensinar de forma prazerosa. Nesse viés, a arte seria o meio de expressão de pensamentos, emoções, críticas e registro histórico capaz de ultrapassar gerações e transparecer novas ideias possibilitando que temas antigos retomem como atuais, como os seguintes exemplos:

Na Grécia antiga, a busca por um corpo ideal/ perfeito na representação da escultura parece que foi um dos principais objetivos dos antigos Gregos, diga-se de passagem, um corpo saudável e ideal. Grande parte das esculturas era nua, o que se entende, que a “Nudez” era um tema decorrente na Grécia antiga, que retornou no Renascimento e reapareceu em diversos movimentos até a Contemporaneidade.

Outro exemplo que podemos contextualizar são os bustos da Roma Antiga que não deixavam de serem retratos em esculturas. Da mesma forma, eles reaparecem no Renascimento através da pintura. Essa arte teve grande importância para o surgimento da fotografia e hoje ao que chamamos de *selfies*, através dos celulares.

O lúdico e a arte possibilitam esse vai e vem de criar e recriar, e para ambas não importam a idade, a raça, questão de gênero, deficiência, credo, cultura e folclore, pois estarão presentes no cotidiano do homem e, em alguns momentos, no ato de aprender e ensinar ou de expressar pensamentos e críticas de entretenimento. Liliana Magalhaes (2005, p. 17) definiu que “a arte dá sentido a nossa existência, e nosso trabalho existe para promover a busca dos

sentidos e sentimentos que o homem foi capaz de criar, não importa a época em que tenham ocorrido, não importa o local em que esteja guardado”.

### **3.4 Brincadeiras, brinquedos e jogos**

O ato de brincar sempre esteve e está presente na vida humana, porém, a forma e o meio em que serão utilizados poderão ser modificados. Como a tecnologia e outros meios de entretenimento e lazer estão mais presentes na contemporaneidade através dos jogos *online / virtual*, os modos de brincar estão mudando constantemente. Segundo Savaris (2017, p. 87) “Nos tempos atuais, por conta da popularização e supervalorização do computador e dos meios de comunicação virtuais, as crianças raramente constroem seus brinquedos e dificilmente se ocupam com as brincadeiras que seus pais e avós conheceram”.

Embora saibamos que as tecnologias existam para auxiliar e facilitar a vida humana parece que estão distanciando as pessoas da sociabilização. As tecnologias não podem substituir o contato humano e, dessa forma, é relevante sinalizar que as brincadeiras, brinquedos e jogos de caráter folclórico e lúdico tornam-se essenciais. Vejamos alguns conceitos importantes

#### **3.4.1 Brincadeiras folclóricas e tradicionais, o que são?**

Para Kishimoto (2011, p. 42), “A brincadeira tradicional infantil, filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se, sobretudo, pela oralidade”. Sendo de cunho folclórico é inevitável que a brincadeira não sofra modificações. Neste caso, está sempre em constante mutação. Como confirma o autor “A cultura não oficial desenvolvida especialmente de modo oral, não fica cristalizado. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo”. As brincadeiras tradicionais guardam “[...] a produção espiritual de um povo em certo período histórico”, que a próxima geração herda, dando continuidade. Desse modo, a brincadeira poderá servir para a integração entre indivíduos que poderão criar e recriar uma brincadeira, desenvolvendo regras e maneiras de realizar a integração.

### 3.4.2 O que são brinquedos?

Assim como as brincadeiras, o brinquedo tem um papel importante na construção de conhecimento e desenvolvimento. Embora não lembremos muito de nossa infância, nossos pais farão com que recordemos momentos que foram marcantes como: o nome da boneca ou ursinho que ganhamos, ou quando os perdemos e não sabíamos onde tínhamos deixado. O brincar às vezes necessita algo a mais, ou seja, o objeto de brincar.

O ato de brincar requer muitas vezes um brinquedo que é diferente de brincadeira e mais ainda de jogos. Segundo Dinello (1984, p. 64), “[...] os brinquedos são uma atividade que responde as necessidades lúdicas. Mas frequentemente, nós os transformamos por razões profissionais”, por isso os vemos em salas de profissionais, principalmente psicólogos. Desse modo, o brinquedo transforma-se em ferramenta para podemos compreender o psíquico infantil. Assim, podemos dizer que “brinquedo” é o objeto que servirá de ferramenta na ação brincar.

### 3.4.3 O que são jogos?

Buscar um significado que contextualize uma forma de se divertir é necessário para compreensão geral e relatar na medida equilibrada a sua essência. Segundo Muxfeldt (1941, apud, GARCIA 1991, p. 13), “os jogos são tão antigos como a própria humanidade”. De acordo com Medeiros (1991, apud GARCIA, 1966, p. 31) “muitos jogos populares hoje em dia entre as crianças são, em essência, sobrevivências de formas de recreação de épocas passadas sendo geralmente encontrados nas mais diferentes regiões geográficas”.

A presença do jogo, na atualidade, traz a compreensão de que fomos educados num contexto folclórico e cultural. Ele, pode-se dizer, serve de ferramenta que estimula o intelecto.

Para Piaget (1978, p.147), “O jogo (assimilação) é antes de tudo simples assimilação funcional ou reprodutora. Utilização de coisas por uma atividade que tem fim em si mesmo”. Para Dinello (1984, p. 48), “A criança descobre sua afetividade através do jogo, em constante diálogo com os objetos e com os outros”. Isto significa que a criança, e quem deseja jogar, é livre para criar as suas regras dos jogos. Ainda no pensamento do autor (1984, p. 25), “o jogo [...] é um convite ao divertimento [...], no dia em que já não significar mais alegria, não será mais um jogo”. Eis aqui uma das funcionalidades dos jogos, o divertimento, pois não há razão de jogar sem se divertir.

Os jogos percorreram os períodos históricos, pois, como Almeida (1981, p.15) nos diz, “Os jogos constituíam sempre uma forma de atividade natural do ser humano, tanto no sentido de recrear e de educar ao mesmo tempo”. Segundo o mesmo autor (1981, p. 19), “os jogos constituem atividades básicas do ser humano. [...] “É necessário, porém, adaptar os jogos de acordo com as fases de desenvolvimento”. Sobre esse pensamento, conclui Piaget (1981, p. 18),” os jogos tornam-se mais significantes à medida que a criança se desenvolve, pois a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas”, o que exige uma “adaptação” mais completa. Para Roger Caillois (apud ARFOUILLOUX, 1976, p. 96) os jogos tanto para adultos como para crianças, podem ser divididos em quatro categorias, segundo o princípio em que se baseiam: a competição (agôn), a sorte (Alea), o simulacro ou faz de contas (*mimicry*) e a vertigem (*ilinx*). Esses princípios podem combinar-se entre si, havendo jogos que atendam a mais de um. Todas as categorias são, porém, importantes para o desenvolvimento do indivíduo (apud, GARCIA, 1991, p. 30).

Os jogos, independentemente de serem para crianças ou adultos, sempre estarão promovendo o desenvolvimento do indivíduo, contribuindo, dessa forma, para o aprendizado enquanto ser único.

## **4 CENTRO DE TRADIÇÕES GAÚCHAS: ENTIDADE GUARDIÃ DO FOLCLORE REGIONAL**

### **4.1 As entidades tradicionalistas**

Pode parecer estranho ao ouvir que um Centro de Tradições Gaúchas (CTG) não é um lugar somente de danças e tiro de laço. Quem participa efetivamente de uma entidade folclórica regional acaba conhecendo o quanto se aprende a valorizar e preservar as tradições e a miscigenação cultural de um povo, que são riquezas imateriais.

Em nosso estado, e fora dele, existem entidades organizadas que desenvolvem trabalhos para a preservação da cultura local e regional chamadas de CTGs. Além dos Centros de Tradições Gaúchas, existem outras entidades tradicionalistas com outras abreviaturas como, Grupo Artístico Nativista (GAN) e Grupo Folclórico (GF) e com o mesmo intuito de preservar a cultura regionalista.

Essas entidades possuem o intuito de promover a cultura na prática e na teoria. Ou seja, instigar seus integrantes a serem pesquisadores curiosos pela cultura local e desenvolver a vivência tradicionalista nas danças, nos eventos promovidos, na vivência campeira e que, devido à tecnologia, estão sendo substituídos, aos poucos, por aparelhos eletrônicos, tabletes computador, TV, smartphones.

Destacam-se algumas ações culturais que as entidades tradicionalistas desenvolvem na Semana Farroupilha (festejos que ocorre no estado do Rio Grande do Sul durante a semana que antecede o dia 20 de setembro) e abrem suas portas para as escolas, promovendo oficinas relacionadas à cultura regionalista como a do chimarrão, dos contos gauchescos, da música nativista, além dos brinquedos e brincadeiras folclóricas. Dessa forma, elas oportunizam jovens e crianças a conhecerem a cultura específica do estado. Através dessas oficinas, as crianças são convidadas a se inserirem nas entidades tradicionalistas.

As entidades tradicionalistas, que possuem a parte artística, oferecem categorias de danças para todas as idades. Iniciam-se na “Dente de Leite”, que são crianças com idade menor de 4 anos; “Pré-Mirim”, dos 4 aos 8 anos; “Mirim”, dos 8 aos 13 anos; “Adulto”, dos 18 aos 30 anos; “Veterana”, dos 30 aos 49 anos e “Xiru”, dos 50 anos em diante. Para esta pesquisa, voltamos a atenção especial para as categorias “Dente de Leite” e “Pré-Mirim”, pois a elas são indicadas e aplicadas as brincadeiras e os jogos, com a intenção inicial de fazer com que as crianças gostem de participar do CTG. Aos poucos, são inseridas brincadeiras para

conduzi-las às danças, como Trenzinho e as Cantigas de Rodas, que representam a parte lúdica e folclórica.

#### **4.2 CTG: uma perspectiva folclórica e lúdica na preservação da cultura regional**

O Centro de Tradições Gaúchas (CTG) é um dos ambientes favoráveis para a preservação do lúdico, do folclore e da cultura, mesmo sendo limitado na tradição gaúcha. Ou seja, as entidades tradicionalistas preservam a cultura do sul do Brasil e servem de exemplo para que outros povos possam ter um posicionamento em relação à preservação da cultura, e comecem a valorizar grupos folclóricos.

Existem inúmeros grupos de folclore em torno do mundo, no entanto deve-se cuidar para fazer a manutenção humana. Ou seja, incentivar novos indivíduos a se inserirem nesse meio, principalmente a geração mais nova. As crianças poderão gostar mais de participar se a vivência nesses ambientes for prazerosa, e para isso deve-se utilizar a criatividade e a imaginação.

Os grupos de danças na categoria “Dente de Leite” e “Pré-Mirim” principalmente, utilizam de brincadeiras presentes no quadro de Pieter Bruegel. Uma dessas brincadeiras utilizadas é o trenzinho para criar harmonia entre os dançarinos, pois, como num trem de verdade, os vagões devem seguir em ordem para chegar ao seu objetivo. Outra proposição é que aprendam juntos os mesmos passos.

Danças que também são brincadeiras passam a incorporar a dinâmica do grupo folclórico, como a dança do espelho e a dança com figuras da coreografia do chote do dedinho. Essas danças são diversão, pois, não são de competir. Há diferenças entre a dança de diversão e de competição. Vejamos da seguinte forma, as de competição podem ser consideradas para manter viva a tradição vinculada à dança. As de diversão, uma ferramenta de iniciação para as crianças, pois seu intuito é o de brincar de dançar, além de ensinar os passos fundamentais da dança e da interpretação.

Nas danças de brincar e de competir, as crianças aprendem a respeitar umas às outras. Como o jogo ensina de forma lúdica, a dança folclórica nesse momento é um instrumento cultural, pois ela é passada de geração para geração.



## 5 BRUEGEL NO CTG

### 5.1 A obra de Pieter Bruegel e a presença de suas representações no contexto do CTG

As entidades tradicionalistas, dentro de sua organização, possuem coordenadores culturais que realizam e promovem eventos e, geralmente, são integrantes da administração. Seus cargos são de confiança, e eles são responsáveis pela parte cultural, organizando o \*preñado da entidade<sup>5</sup>, a parte histórica, o museu e biblioteca, entre demais afazeres dentro da sede.

Ao longo do ano, as entidades folclóricas realizam ações culturais, desenvolvendo oficinas de brinquedos. Essas oficinas têm a intenção de apresentar e preservar brinquedos, brincadeiras e jogos da cultura regional do Rio Grande do Sul, descrito em livros publicados pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho (MTG) e de pesquisadores de folclore. Pesquisar e conhecer brinquedos, brincadeiras e jogos estão dentro de uma lista de conteúdos para quem deseja concorrer para representar a entidade tradicionalista na região ou estado. A seguir veremos recortes do quadro do artista Bruegel, onde crianças de CTGs estão brincando, explanando ou conhecendo.

.....  
 Figura 9 - Bonecas<sup>6</sup>



.....  
 Figura 10 - Concurso de Prendas categoria Mimosa (Mostra Folclórica, Brinquedo Folclórico).<sup>7</sup>



<sup>5</sup> Grupo de pessoas que representam uma Entidade Tradicionalista. Possuem identificação. Prendas (sexo feminino) usam faixas, Peões ( sexo masculino) usam crachá, ambos feitos geralmente de couro.

<sup>6</sup> Fonte: Imagem disponível em

<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Perna\\_de\\_pau#/media/File:Stelzenl%C3%A4ufer\\_\(Bruegel\).jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Perna_de_pau#/media/File:Stelzenl%C3%A4ufer_(Bruegel).jpg)> Acesso em 03 de Dez de 2017.

<sup>7</sup> Fonte: Imagem C.T.G Laço Velho. Disponível em <http://ctglacovelho.com.br/index.php/cultural> > acesso em 03 de Dez de 2017

A boneca folclórica é um dos brinquedos mais antigos e continua sendo importante, pois sua característica é ser infantil, diferente das bonecas industriais que vêm maquiadas e utiliza de estereótipos construídos.

Figura 11 - Perna de Pau<sup>8</sup>



Figura 13 – O pião<sup>10</sup>



Figura 12: Pai de um integrante de C.T.G em uma oficina antes do concurso de Danças<sup>9</sup>.



Figura 14: 23º Festimirim. As brincadeiras do passado podem estar presentes na atualidade.<sup>11</sup>



<sup>8</sup> Fonte: Imagem 11. Disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Perna\\_de\\_pau#/media/File:Stelzenl%C3%A4ufer\\_\(Bruegel\).jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Perna_de_pau#/media/File:Stelzenl%C3%A4ufer_(Bruegel).jpg)> Acesso em 03 de Dez de 2017.

<sup>9</sup> Fonte: Imagem 12 . Blog C.T.G .Glaucos Saraiva. Disponível em< <http://ctgglaucussaraiva.blogspot.com.br/2008/09/>> acesso em 03 de Dez de 2017.

<sup>10</sup> Fonte: Imagem 13. Disponível em< <https://viciodapoesia.files.wordpress.com/2013/12/jfe.jpg>> acesso em 03 de Dez de 2017

<sup>11</sup> Fonte: Imagem 14. Blog C.T.G .Glaucos Saraiva. Disponível em< <http://ctgglaucussaraiva.blogspot.com.br/2008/09/>> acesso em 03 de Dez de 2017.

O pião é outro brinquedo folclórico presente na obra de Pieter Bruegel que persiste ao longo dos tempos. Uma curiosidade deste brinquedo é a forma de brincar, pois embora sendo um brinquedo ele também é caracterizado como um jogo. Segundo Safaris (2017, p. 89) “geralmente realizados com espírito competitivo ou de demonstração de habilidade [...] despertam o interesse de aprimoramento pessoal, melhoram a motricidade e a coordenação”.

Figura 15: Cinco Marias.<sup>12</sup>



Figura 16: Explicação sobre brinquedo folclórico Cinco Marias<sup>13</sup>.



Jogar Cinco Marias requer muita habilidade. As entidades tradicionalistas e o próprio MTG nos conduz a compreender que esse jogo é parte de uma herança cultural e que por sua vez deve ser preservado e apresentado à nova geração. Dessa forma, através de concursos de prendas, mostras e oficinas folclóricas é que a tradição passada entre as gerações continuará viva na prática e não somente em livros.

## 5.2 A importância desses jogos, brinquedos e brincadeiras para as futuras gerações.

Independente da geração, o jogo se fará presença e dessa forma importante, e sobre isso Almeida (1981, p.19) escreveu, “os jogos constituem atividades básicas do ser humano em toda a vida.” E conclui que devemos adapta-los de acordo com o desenvolvimento do participante. Para Piaget (1981, p. 18), “os jogos tornam-se mais significantes à medida que a

<sup>12</sup> Fonte: disponível em < <https://viciodapoesia.files.wordpress.com/2013/12/jfa.jpg> > acesso em 03 de Dez de 2017.

<sup>13</sup> Fonte: C.T.G Laço Velho. Disponível em <http://ctglacovelho.com.br/index.php/cultural> > acesso em 03 de Dez de 2017

criança se desenvolve, pois a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que exige uma “adaptação” mais complexa”. Dessa forma, o jogo ou brincadeira pode ter modificações, variando da região geográfica, folclore e cultura de um povo. Exemplos notórios dessas modificações são a cantigas de roda ou de ninar, pois a melodia é a mesma e o que muda são as palavras. A real importância para as futuras gerações, no que diz respeito às brincadeiras, jogos e brinquedos folclóricos, é o fato de que elas são ferramentas inconscientes de criar e imaginar.

No entanto, as crianças dedicam grande parte do seu tempo assistindo passivamente a programações na televisão e outros meios interativos eletrônicos. Sobre isso, Almeida (1981, 22) relata que: “A televisão, por sua vez, do modo que ela se apresenta responsável direta pelo atraso cultural das pessoas e pelo “tardeamento cultural das crianças”, pois tira-lhes a capacidade de imaginação, raciocínio e redescoberta, levando-as apenas a passividade e a imitação de tudo o que veem e ouvem.

A cultura é uma das maiores riquezas do ser humano, pois é ela que constrói a própria identidade de um povo ou nação. A educação está ligada a cultura e, quando os dois estão em harmonia, o desenvolvimento intelectual é o destaque. Um país só cresce quando há pessoas que não ajam passivas nas decisões tomadas. O jogo contribui, pois o ato de perder faz com que o jogador pense diferente e crie novas jogadas e defenda seu ponto de vista. Segundo Garcia (1991, p. 12), “as brincadeiras ajudam a criança a ser alegre, comunicativa, desembaraçada, a cultivar seu bom humor, a defender seus pontos de vista, a buscar aceitação no grupo lúdico, criança sadia é aquela que brinca”.

Compreenda-se que preservar e promover reflexos para que se mantenha o brincar tradicional, onde as crianças interagem entre elas e não em uma tela interativa é saudável. O brincar com outras crianças proporciona a vivência no coletivo, a desinibição e criação de relações diretas e duradouras.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na atualidade, é possível observar grupos e entidades tradicionalistas que adotam o lúdico das brincadeiras, para preservar a cultura do Rio Grande do Sul. A dinâmica do lúdico é favorável para criar conhecimento através de ações prazerosas como o brincar, estimulando a imaginação e a criatividade. Dessa forma, entende-se que a arte serve como registro histórico e cultural e que ultrapassa gerações. Também se entende que brinquedos tão antigos possam trazer grandes descobertas e estimular o desempenho intelectual das novas gerações, pois o ser humano possui a necessidade de criar e recriar novas formas de brincar. No entanto, o que não pode faltar é a interação e o convívio entre as pessoas.

Durante o processo de construção do trabalho foi possível perceber que o lúdico perpassa as gerações da mesma forma que a cultura. Conhecer profundamente a obra “Jogos Infantis”, pintada em 1560 por Pieter Bruegel, foi prazeroso e instrutivo. Ao analisar a obra para reconhecer os jogos, as brincadeiras e os brinquedos representados na obra, surpreendíamos-nos pela quantidade e pela popularidade. Estão registrados mais de 84 jogos e muitos deles ainda estão presentes na atualidade. No entanto, a evolução da tecnologia tomou o lugar de muitos outros brinquedos e jogos e que, hoje, apenas representam a preservação da riqueza imaterial, não fazendo parte do nosso dia a dia.

Os Centros de Tradições Gaúcha (CTGs) são exemplos de entidades que resgatam e preservam a cultura rio-grandense. Entre a diversidade cultural, as brincadeiras fazem parte da tradição. Dessa forma, são locais importantes na preservação do folclore e das tradições. Em suas categorias de danças a inserção das brincadeiras se torna instigante, pois é pelo ato de brincar que as crianças interagem e crescem sem timidez, e isso contribui futuramente na vida particular e social adulta.

Embora sendo pequena, cada criança carrega dentro de si um grande mundo de faz de contas que cresce a cada dia e desaparece quando cresce. Quando vira adulta, a criança não lembra que criou dentro de si mesma o seu próprio mundo onde podia ser quem quisesse. Ao lembrar-se de sua própria infância, relembra as cantigas, os amigos e as brincadeiras que alguém as ensinou, e ensina alegre o que aprendeu para seus próprios filhos ou outras crianças, cultivando assim, uma herança coletiva chamada folclore.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Nunes, Paulo. *Dinâmica Lúdica, jogos pedagógico*. 3 ed. São Paulo: Loyola, 1981.
- Brougère, Gilles. *Brinquedo e cultura/Gilles Brougère: revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop*. São Paulo: Cortez, 2008. (Coleção Questões da Nossa Época ; v. 43).
- BROUGÈRE, Gilles. In *O Brincar e suas teorias*. (Org.) Tizuko Morchida Kishimoto. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- CABRAL, Alvaro; NICK, Eva. *Dicionário técnico de psicologia*. 13. ed. São Paulo: Cultix, 2003.
- Dicionário Houaiss de sinônimo e antônimo da língua portuguesa/ Instituto Antônio Houaiss de lexicografia e Banco de Dados da Língua Portuguesa S/C Ltda. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003.
- BATTRO, Antônio M. *Dicionário terminológico de Jean Piaget*. Trad. Lino de Macedo; com prefácio de Jean Piaget. São Paulo: Pioneira, 1978.
- DINELLO, Raimundo. *Dom*. Expressão lúdica na educação da infância, faculdade integradas de santa cruz do sul. 2. ed. APESC, 1984.
- ELKONIN, Daniil B. *Psicologia do jogo*. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Martins fontes, 1998.
- GARCIA, Rose Marie Reis. ; MARQUES, Lilian Argentina Braga. *Brincadeira cantada*. Porto Alegre: Kuarup, 1988.
- Garia, Rose Marie Reis. ; MARQUES, Lilian Argentina Braga. *Jogos e passeios infantis*. Porto Alegre: Kuarup, 1991
- KISHIMOTO, Morchida Tizuco. (Org.) *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- LALANDE, André. *Vocabulário técnico e crítico da filosofia*. 3. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- MAGALHÃES, Liliana. *Cultural, Mirabolante Miró*. Banco Santantander, 2005.
- PIETER Bruegel. São Paulo: Abril Cultural, [19--]. 16 p
- SAVARIS, Manoelito Carlos. *Manual de tradicionalismo gaúcho*. 2. ed. rev. Atual. e ampl. Porto Alegre: Movimento tradicionalismo gaúcho-MTG, 2017.
- SELOSSE, Jacques. (Trad.) Odilon Soares Leme. *Dicionário de psicologia*. São Paulo: Ática, 1998.
- MIKE, Venezia. *Pieter Bruegel*. (Trad.) Liege M. S. Marucci. São Paulo: Moderna - (coleção mestres das artes), 1997.