

ENTRE GARIMPAR E JOGAR: AS MEMÓRIAS DOS GARIMPEIROS DE DIAMANTINO-MT¹

Bruna Maria de Oliveira,

Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT)

Jovanice Alves de Souza,

Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT)

RESUMO

O texto busca compreender os jogos e brincadeiras dos garimpeiros de Diamantino entre as décadas de 1950 e 1960 e as relações lúdicas nesse tempo e espaço do trabalho. Pesquisa qualitativa e método história oral. Cinco moradores de Diamantino-MT que atuaram no garimpo entre os anos de 1950 e 1960 foram entrevistados. Os dados evidenciam que jogos vivenciados por cada um dos garimpeiros se constituíram como uma parte importante de suas histórias, pois, estavam presentes em suas relações sociais.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos e brincadeiras; Educação Física; Garimpeiros

INTRODUÇÃO

O estudo a ser apresentado refere-se a um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso, buscou compreender os jogos e brincadeiras dos garimpeiros de Diamantino entre as décadas de 1950 e 1960 e as relações lúdicas nesse tempo e espaço do trabalho. Entendemos que conhecer os jogos e brincadeiras dos garimpeiros compõe um importante estudo dos aspectos históricos de Diamantino, bem como, no âmbito da Educação Física.

Historicamente, Diamantino-MT, tem seu início em 18 de setembro de 1728, através de Gabriel Antunes Maciel, capitão-mor de Sorocaba, que encontrou uma terra com imensa herança, se tratando de uma região diamantífera nas nascentes do rio Paraguai. A exploração do ouro nessa região se expandiu, assim como novos moradores em busca da bonança dos minerais do rio Ribeirão do Ouro, na medida em que a cidade crescia, novos garimpos iam sendo abertos.

Partindo desse histórico de Diamantino, este estudo volta-se a investigar jogos e brincadeiras dos trabalhadores do garimpo para discernir o papel dessas práticas corporais no

¹ O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

cotidiano desses agentes da história e como se dava as relações interpessoais neste momento, já que entendemos que os jogos e brincadeiras são momentos importantes para construção de relacionamento com pessoas, espaços e objetos que o rodeiam, entendendo todas as oportunidades que ele pode nos proporcionar.

Afinal, compreendemos que o jogo é um elemento cultural e social e pode estar presente nesses garimpos, visto que muitos deles ficavam por meses no garimpo sem ir à cidade, nesse sentido, entendemos que jogo é um elemento essencial para seu divertimento, descontração e relação interpessoal com os demais garimpeiros.

ESCLARECIMENTOS METEDOLOGICOS

A pesquisa trata-se de uma abordagem qualitativa e método da história oral. Por meio desse método buscamos rememorar as vivências lúdicas de 5 garimpeiros, com o intuito de compreender as relações produzidas nesse espaço que eram mediadas pelo jogo e brincadeira.

As entrevistas foram realizadas nas casas dos nossos colaboradores, sendo que todos os 5 moradores entrevistados atuaram no garimpo entre os anos de 1950 e 1960. São eles: Sr. Pedro, Sr. Edgar, Sr. João Paulo, Sr. Pablo e Sr. Francisco, todos com mais de 80 anos na época das entrevistas.

Importante esclarecer que todos os procedimentos éticos de pesquisa foram adotados antes da produção dos dados e, este estudo, por compor o projeto “Memórias e Culturas Populares Diamantinenses: Práticas Corporais e suas Aproximações com a Educação Física”, teve sua aprovação no Comitê de Ética da UNEMAT sob o parecer nº 1.339.736.

O JOGO E BRINCADEIRAS DOS GARIMPEIROS DE DIAMANTINO: ENTRE O TRABALHO E O LAZER

No tempo espaço do garimpo, os colaboradores da pesquisa nos narram diferentes jogos, sendo estes competitivos e buscavam principalmente a diversão. Pedro relata, que suas principais atividades eram, dançar, beber, cantar, ir para as casas noturnas (prostíbulos) e jogar futebol entre as comunidades de garimpeiros conforme o relato: *“Como disse, vínhamos a cidade para dançar, beber e cantar, geralmente era em casas de divertimento [...] Brincávamos de futebol, jogávamos entre comunidades garimpeiras.”*

A prática de se ir a casas noturnas era algo bem comum ao cotidiano de divertimento dos garimpeiros, o que também foi relatado num trecho da pesquisa de Silva (2018) o qual descreve que:

Quando o autor [Barrozo] se refere a farras e ostentação, é preciso compreender que isso se refere às visitas aos bordeis e bares, onde consumiam em abundância [...] esses benefícios se estendiam aos convidados do garimpeiro que bamburrou. Após gastar todo o dinheiro, retornava à antiga vida de trabalho intenso e pesado (p. 21-22).

Pedro afirma que, as suas práticas de jogos proporcionavam a ele *“bons momentos, pois foi uma parte da vida que contribuiu bastante na saúde e no desenvolvimento manual”* e sua importância segundo ele se devia a *“[...]duas situações, um por que nos divertíamos e outro porque nos reuníamos para conversarmos”*.

Um aspecto importantíssimo observado na fala do entrevistado, é que para ele o jogo possibilitava em suas palavras seu “desenvolvimento manual” que por sua vez o levaria a executar melhor suas atividades no garimpo, que nos remete as falas de Huizinga (2000) que relata o aspecto do jogo estar atrelado em todas as atividades humanas, sejam elas a política, a guerra ou até mesmo o trabalho.

Outro elemento importante presente na fala de Pedro é o de que o jogo servia para que ele se relacionasse com ou outros garimpeiros, sendo o jogo um elemento pelo qual se dava as relações intersociais o que por sua vez nos revela um ponto outrora referido por Huizinga (2000), o qual aponta que o jogo é um meio pelo qual as pessoas se relacionam.

Tais apontamentos coadunam as narrativas de Edgar que aponta que suas principais práticas eram jogar bola, baralho (caxeta), ir às casas noturnas, cantar, dançar, beber e jogar sinuca, sendo que tais práticas eram comumente associadas a apostas.

Para outros, como Pablo tinha nas festas de Santo o lazer e o jogo, ele revela que é muito envolvido com as festas culturais religiosas de sua localidade, detalhando até mesmo, os tipos de danças presentes nesses festejos.

É importante frisar que as práticas de festas culturais diamantinense estão intimamente ligadas aos garimpos, haja vista que festejos como o de Santa Ana, por exemplo, origina-se das comunidades garimpeiras, mostrando que o garimpo tem fundamental influencia na cultura popular de Diamantino, e não só dela como a de outros municípios circunvizinho, como o caso de Nortelândia citado por Ormond (2011 p. 13) a qual afirma que “a festa mais tradicional do município teve sua origem através da cultura religiosa dos garimpeiros que ali

viviam”. O que por sua vez demonstra a influência sociocultural que o garimpo agregou aos municípios mato-grossense.

João Paulo, de forma mais tímida, nos diz que não possuía nenhuma atividade de lazer, pois seu único entretenimento além do trabalho era ir para sua residência, mas relata que seus colegas de trabalho jogavam bastante, como descreve: *“Não tive momentos de lazer, normalmente estava com a família mesmo. [...] Os outros garimpeiros brincavam e dançavam nos dias de folga.”*

Francisco relata que o trabalho no garimpo era muito cansativo, mas ainda assim era prazeroso, e que em seus momentos de lazer, vinham para a cidade gastar seu dinheiro em bailes, com danças, bebidas e cantoria, mas também jogavam futebol como meio de entretenimento. *“O tempo livre era nos finais de semana, vínhamos para a cidade gastar do dinheiro do garimpo, nossa diversão era dançar nos bailes, beber e cantar. [...] Eu gostava muito de brincar de jogar bola com os colegas do garimpo também (FRANCISCO).*

O aspecto da busca do divertimento por meio do jogo foi um marco no relato dos colaboradores, para Edgar, o jogo e as brincadeiras que eles faziam proporcionavam-lhe importantes momentos de descontração e serviam como distração do trabalho duro do garimpo como se observa no trecho a seguir: *“Eram momentos muito importantes de lazer para nós, pois durante a semana trabalhávamos duro no garimpo e ao final de semana só queríamos nos divertir descontrair”.*

O jogo inerente a vida, era vital, sobrepõe aos aspectos biológicos como bem Huizinga (2000) nos permite compreendê-lo. Pedro deixa claro, como o jogo mediava as relações estabelecidas no espaço do garimpo: *“Brincávamos de futebol, jogávamos entre comunidades garimpeiras”.* Percebe-se ainda que o jogo sobrepunha à uma comunidade garimpeira o jogo então, era um momento para reencontros, conversar, diversão, Pedro lembra com afeição saudosa *“Era um tempo bom, pois nos divertíamos bastante, pegávamos alguns instrumentos musicais e íamos para a cidade lá o pau torava”.*

Vê-se com os relatos desses importantes agentes da história de Diamantino, que o garimpo, foi uma importante fase de suas vidas, e que o mesmo os trouxe uma fundamental bagagem cultural, o que por sua vez é expressa nos jogos e brincadeiras vivenciados por eles neste período. Podemos então dizer que jogos e brincadeiras por eles vividos, eram elementos

fundamentais a vida comum de cada um deles, tendo um papel importantíssimo em suas histórias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo buscou compreender os jogos e brincadeiras dos garimpeiros de Diamantino entre as décadas de 1950 e 1960 e as relações lúdicas nesse tempo e espaço do trabalho. Identificamos diversos relatos que possibilitaram constatar a inerência do jogo a vida dos colaboradores, o jogar beber e se divertir eram o resultado da atividade no garimpo

Os jogos vivenciados por cada um dos garimpeiros constituíram-se como uma parte importante de suas histórias, pois, estavam presentes em suas relações sociais e no motivo pelo qual buscavam seus diamantes, a final, muitos deles despendiam tudo o que tinham no que eles chamavam de divertimento.

Para eles o jogo não era só um momento de escape da realidade dura do garimpo, como também é parte dessa realidade, sendo o jogo associado aos momentos felizes de boas lembranças que tiveram nesse tempo.

BETWEEN GARIMPAR AND PLAYING: GARIMPEIROS MEMORIES FROM DIAMANTINO- MT

ABSTRACT

This text aims to comprehend the games and jokes of garimpeiros from Diamantino between the 1950 and 1960 decades and the ludic relations at that time and space of work. Qualitative inquiry and oral history method. There were interviews with five residents from Diamantino - MT that acted in the garimpo between the years of 1950 and 1960. The data reveals that the games experienced by each one of them would constitute an important part of their historical lives because they were present in their social relations.

Keywords: Games and jokes; Physical Education, Garimpeiros



CONBRACE
CONICE 2021
DE 12/09 A 17/12

Educação Física e
Ciências do Esporte
no tempo presente:

Defender Vidas,
Afirmar as Ciências

ENTRE GARIMPEAR Y JUGAR: LAS MEMORIAS DE LOS GARIMPEIROS DE DIAMANTINO- MT

RESUMEN

Este texto busca comprender los juegos y chistes de los garimpeiros de Diamantino entre las décadas de 1950 y 1960 y las relaciones lúdicas en ese tiempo y espacio de trabajo. Investigación cualitativa y método historia oral. Fueron entrevistados cinco residentes de Diamantino-MT que actuaban en el garimpo entre los años de 1950 y 1960. Los datos evidencian que los juegos vivenciados por cada uno de los garimpeiros se constituirían como una parte importante de sus historias de vida, ya que estaban presentes en sus relaciones sociales.

PALABRAS CLAVE: Juegos y chistes; Educación Física, Garimpeiros

REFERÊNCIAS

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4^a ed. reimpressão Editora Perspectiva S.A. São Paulo - SP – Brasil, 2000.

SILVA, V. E. R. da. **As Práticas Corporais dos Garimpeiros em Diamantino –MT**: Uma Pesquisa Bibliográfica e Documental. Diamantino – MT. UNEMAT, 2018.

ORMOND, K.T. P. **Sant'ana Dos Garimpeiros: Cotidiano e Religiosidade em Nortelândia (1959-1975)**. Cuiabá – MT. UFMT 2011.

