

PROJETO DE ENSINO

Título do projeto: I Campeonato de bisca: revitalizando a cultura do Talian

Início previsto do projeto: 11 de setembro de 2017

Término previsto do projeto: 31 de outubro de 2017

Carga horária total da ação: 40h

Justificativa da carga horária total da ação: Serão 20 horas para a elaboração do regulamento, recebimento de inscrições, produção de ambiente temático e organização registro das atividades. Mais 2 horas para as partidas, sendo que o campeonato acontecerá durante os intervalos das aulas, com duração de até 15 minutos, em média, cada partida, durante, pelo menos, quatro semanas, conforme o número de duplas inscritas. E 18 horas para a finalização do projeto, com elaboração de histórico e premiação para os vencedores.

Periodicidade: Semestral

Abrangência: Servidores e Discentes do Campus Avançado Veranópolis.

Tem limite de vagas: Não

Tem inscrições: Sim

Tem custo de inscrição: Não

Período de realização das inscrições: primeira semana de setembro

Local de realização: Nas instalações do Campus Veranópolis

Público-alvo: Discentes do Campus Veranópolis

Observações: O projeto poderá ser ampliado nas próximas edições com a participação de Discentes Egressos.

Equipe Organizadora

Alcione Moraes Jacques Leandro Käfer Rosa Rafael de Paula Sandra Beatriz Rathke

Resumo

Este projeto consiste na realização de um campeonato de bisca entre os alunos do IFRS Campus Avançado Veranópolis com o objetivo de promover a integração da comunidade acadêmica, fomentando a revitalização da cultura regional e da língua Talian, através da integração entre os participantes e organizadores. Além disso, busca estimular o raciocínio lógico a observação, a memorização e a comunicação, com uma competição saudável, a cooperação entre os pares e o cumprimento das regras.

Objetivo

Promover a integração da comunidade acadêmica do Campus Veranópolis, fomentando, dessa forma, a revitalização da cultura regional e da língua Talian, através da integração entre os participantes e organizadores.

Justificativa

O jogo tradicional, regido por um sistema de regras, aparece relacionado aos costumes e tradições da região, onde, predominantemente, é formada por descendentes de imigrantes italianos. Há uma forte tradição entre a comunidade local para a realização de jogos, em especial, os jogos de carta como 3Sete, Quatrilho, Bisca e Menos Copa. Esses jogos, retomam a identidade cultural dos imigrantes e, principalmente, contribuem para manter vivo o Talian. O Talian é uma língua oriunda do encontro de diferentes línguas italianas, com predominância da língua vêneta (norte da Itália), língua portuguesa brasileira, vocabulário gauchesco e língua espanhola rioplatense. O Talian é praticado, principalmente, entre os descendentes de italianos na Região Sul do Brasil, Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Paraná e ainda no estado do Espírito Santo.

Um estudo sobre a diversidade linguística brasileira, através do projeto-piloto sobre o Inventário do Talian em todo Brasil (IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional/Ministério da Cultura em parceria com a UCS/RS, 2010), levou ao reconhecimento do Talian como língua co-oficial do país.

O inventário do Talian ocorreu por ser uma língua considerada relevante para a memória e identidade dos grupos que compõem suas comunidades, sendo veículo de transmissão cultural e falada no território nacional há pelo menos três gerações. Dessa forma,

tornou-se o representante pioneiro para a pesquisa das línguas de imigração. O estudo também

deve-se ao fato de, seguindo as orientações da Unesco, o Talian ser uma língua que está em perigo, a caminho da extinção.

A revitalização do Talian passa por uma documentação adequada e pela apreciação dos descendentes dos falantes. Eventos que procuram manter vivas as tradições, a língua e os costumes dos antepassados, como os jogos de cartas (bisca, trio ou briscolão) podem fomentar o uso e a valorização dessa riqueza cultural.

Entre uma jogada e outra é comum ouvir-se palavras como “tchapa, tchapa (pega, pega) e giocare liso, liso (jogar, lixo, lixo). A imprevisibilidade das cartas e do companheiro (em alguns jogos) gera emoções diversas, tanto há silêncios, quanto vozes exaltadas, reclamações, relatos, discussões, risos em torno do jogo e ao que excede o jogo - o cotidiano -, quase sempre com expressões em Talian. Ali, se estabelecem formas particulares de comunicação, inconcebíveis em outras situações da vida ordinária (MARIN et.al, 2012, p. 87).

Além de proporcionar a comunicação em Talian durante a partida, o jogo estimulará o raciocínio, a memória e a atenção entre os jogadores, sendo que, “[...] ao impor um trabalho de pensamento, o jogo ensina a pensar” (DUFLO, 19991 apud SILVA, 2005, p. 38). Por outro lado, o jogo de cartas implica em uma relação social de competição saudável, incentivando a cooperação entre pares e o cumprimento das regras.

O Inventário do Talian ainda elencou 15 palavras mais representativas da cultura do Talian e, conseqüentemente, as mais faladas.

- 1) Nono/nona (avo e avó)
- 2) Laorar (trabalhar)
- 3) Vin (vinho)
- 4) Polenta
- 5) Magnar (comer)
- 6) Mama (mamãe)
- 7) Estrucon (abraço forte)
- 8) Filó (encontros de famílias à noite nas casas)
- 9) Fròtole (conversa)

10) Faméia (família)

11) Formàio (queijo)

1 DUFLO, C. O jogo: de Pascal a Schiller. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

12) Gràssie (obrigado)

13) Pupà (papai)

14) Dio (Deus)

15) Avanti (a diante)

Metodologia

Esse projeto de ensino promoverá o campeonato de bisca com o intuito de estimular diversificada capacidade de raciocínio lógico e comunicação dos alunos, além de buscar elencar os termos e expressões em Talian, mais usadas durante as partidas. Sendo assim, os alunos deverão pesquisar junto a seus nonos e nonas, para saber mais sobre o que, e como, se falava durante os jogos de bisca em casa, nos filós ou nas festas de capela, em épocas atrás. Ao preencher o formulário de inscrição, as duplas jogadoras deverão apontar palavras, expressões ou mesmo frases em Talian, que irão usar durante as partidas no campeonato. Esse quesito será pontuado e, em caso de empate, usado como critério para a escolha do vencedor. Após as inscrições, será realizada a leitura do regulamento, conforme anexo “REGULAMENTO DO CAMPEONATO DE BISCA 2017/2”, e apresentada a possível agenda de atividades, conforme anexo “AGENDA BISCA” a todas as duplas participantes. Serão apresentadas as regras do jogo, os critérios de formação de equipes, a data de início do campeonato e os delegados da partida. Na data prevista, os delegados do campeonato organizarão as duplas confrontantes e darão início a partida - em local temático, com livre acesso de expectadores, contendo termos e expressões em Talian -, observando o andamento do jogo, conforme as regras, e tomando nota das pontuações das rodadas, declarando e tornando público o ganhador de cada confronto. No último dia do evento será exibido um documentário sobre o Talian e, ao final do campeonato, a dupla vencedora será premiada e fotografada para o memorial do campeonato que ficará em exposição na biblioteca.

Referências

ASSODITA. Relatório final do projeto - piloto “Inventário doTalian”. Disponível em: <<https://assodita.org.br/wp-content/uploads/2016/10/1.1.-Relat%C3%B3rio-Invent%C3%A1rio-Talian-Vers%C3%A3o-Final.pdf>>. Acesso em: 08 ago.2017.

MARIN, E. C. et al. Jogos tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul: manifestação pulsante e silenciada. Movimento, Porto Alegre, v. 18, n. 3, p.73-94, jul./set. 2012. Disponível em> <<http://www.redalyc.org/html/1153/115323698005/>>. Acesso em: 09 ago. 2017.

REVISTA BRASIL TALIAN. Disponível em : <<http://www.brasiltalian.com/>>. Acesso em: 08 ago. 2017.

SILVA, S. T. da. Desenvolvimento de estratégias cognitivas implicadas na aprendizagem de uma língua estrangeira no contexto de oficinas de jogos. 139f. 2005. Dissertação (Mestrado em Psicologia), Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2005. Disponível em: <<http://repositorio.ufes.br/handle/10/6661>>. Acesso em: 09 ago. 2017.