

Edlamar Menezes da Costa

# AS PRÁTICAS LÚDICAS NA COMUNIDADE INDÍGENA TABALASCADA EM RORAIMA



Ficha Catalográfica elaborada por Suely O. Moraes - CRB 11/365

Ficha Catalográfica

## APRESENTAÇÃO

Esta obra apresenta uma pesquisa fruto do Mestrado Sociedade e Cultura na Amazônia tendo a orientação da Professora Doutora Rosemara Staub, intitulada *As práticas lúdicas na Comunidade Indígena Tabalascada em Roraima*. Neste estudo reconhecemos que a ludicidade, apesar de ser vivenciada com maior intensidade na infância, é uma necessidade humana em qualquer fase da vida, que o desenvolvimento do ser humano com o lúdico facilita os processos de comunicação, socialização, expressão e construção do conhecimento.

Partindo destes princípios, a temática desta obra apresenta as práticas lúdicas indígenas o qual este foi o nosso objeto deste estudo e como objetivo analisar as práticas lúdicas na Comunidade Indígena Tabalascada/RR, buscando conhecer o universo sócio cultural por meio das significações que assumem nos sujeitos que delas se utilizam, nos tempos anteriores e atuais, na vivência dos membros da comunidade, em suas narrativas orais, estabelecendo a relação entre os aspectos tradicionais indígenas ensinados e aprendidos entre gerações mais velhas e mais novas.

Assim, esse estímulo pode acontecer de forma rica, criativa e agradável, preservando o prazer da descoberta e a alegria contida em qualquer tipo de atividade, elevando a autoestima dos envolvidos no processo.

A intenção dessa obra é, sobretudo, apresentar as práticas lúdicas dessa comunidade indígena, realizada através de uma pesquisa etnográfica, com abordagem qualitativa, por meio da observação participante e das narrativas orais dos seus moradores.

No primeiro capítulo “Um Olhar na ludicidade indígena” almejou-se, numa perspectiva sócio histórico, entender o lúdico no contexto indígena por

meio da definição de conceitos e reflexões apresentados por autores como Kishimoto, Huizinga, Maluf, Brougère, Vygotsky e outros. Neste capítulo traçou-se a revelação do universo lúdico no contexto do Brasil e no mundo, como também se apresenta o lúdico no cotidiano das crianças indígenas, como são as práticas lúdicas indígenas no processo de modernização.

No segundo capítulo, “Como a ludicidade aconteceu e vem acontecendo na atualidade na Comunidade Indígena Tabalascada”, buscou-se analisar as práticas lúdicas da Comunidade Indígena Tabalascada e compreender que, por meio das narrativas orais, as práticas lúdicas foram o guia para as conclusões apresentadas nas sistematizações identificadas na comunidade.

Importa salientar que após a realização das atividades com os indígenas, sempre eram feitos registros diários de campo, na busca de uma compreensão prévia sobre o que foi revelado no decurso da pesquisa entre o investigador e o investigado. Os diários de campo contribuíram, pois na medida em que se finalizávamos os trabalhos, ainda no calor das falas, o narrador relatava suas impressões, sentimentos e opiniões acerca dos fatos e memórias, naquilo que se constituíam diálogos, conversas que sempre continuavam por mais algumas horas.

Para o desenvolvimento deste capítulo, as análises foram fundamentadas nos conceitos teóricos de Paul Ricoeur, Kishimoto, Clifford, Brougère, Huizinga, Koch-Grunberg e outros estudiosos que vêm pesquisando no Brasil e no mundo sobre o lúdico.

Diante de uma atitude interdisciplinar, ao colocar-me como uma pesquisadora capaz de observar a comunidade sob uma perspectiva geral e local. Para mim essa parte foi uma das mais fáceis, isso por ser indígena e saber que não houve impeditivos na relação com a comunidade, visto que um dos desafios do pesquisador é conseguir manter sua presença no campo, de modo que respeite as normas de interação social em suas especificidades na comunidade.

Acreditamos que esta obra contribuirá para o registro e valorização dos conhecimentos tradicionais dos povos indígenas em seus processos de ensinar e aprender, suas vozes revelaram a importância da ludicidade presentes nas

práticas cotidianas, bem como para todos os que demonstrarem interesse por esse objeto de estudo.

*Edlamar Menezes da Costa*

## UM OLHAR NA LUDICIDADE INDÍGENA

Desde o período de colonização no Brasil já se tinha a revelação do universo lúdico por meio de fotos e gravuras, que retratavam as formas de viver de lusitanos, novos brasileiros, índios e escravos, estes dois últimos revelavam suas atitudes curiosas e estranhas. Nessas formas se proporcionava às crianças o desenvolvimento de aprendizagens levando-as à aquisição de novos conhecimentos e habilidades, de forma natural e agradável, enquanto brincavam aprendiam, com ludicidade (SILVA, 2007).

Kishimoto (1997) aponta que em nosso contexto infantil de brincadeiras, há modelos e formas de brinquedos trazidos e perpetuados por crianças portuguesas, negras e índias. Sabe-se que o Brasil, sendo um país originário da miscigenação de povos, herdou muito da cultura produzida por esta mistura e não seria, com certeza, diferente no caso das brincadeiras infantis.

O folclore português foi passado de geração em geração por meio da oralidade, sendo conhecidas as lendas, contos e superstições, objetos de estudo nas escolas e nas brincadeiras. Com a ampla mistura existente na população dos brasileiros fica difícil afirmar qual a ascendência específica dos brancos, negros e indígenas nas brincadeiras e nos jogos tradicionais infantis, na atualidade.

O termo lúdico, conforme Marinho et al (2007), tem sua origem no latim na palavra “*ludus*” que quer dizer jogo, e o termo estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao momento prazeroso. Mas a terminologia evoluiu muito nas pesquisas de várias áreas de estudo, na psicologia, na educação, na antropologia, na sociologia, dentre outras, de modo que deixou de ser considerado apenas o sentido de jogo. O lúdico são ações do brincar, levando aos meios de transmissão e ressignificação da cultura na qual o ser humano

está inserido, os aspectos universais da interação, incluindo semelhanças entre os gêneros e entre os contextos culturais.

No tocante à etimologia do vocábulo “*ludus*”, Huizinga traz uma importante contribuição ao afirmar que:

Contrastando fortemente com a heterogeneidade e a instabilidade das designações da função lúdica em grego, o latim cobre todo o terreno do jogo com uma única palavra: *ludus*, de *ludere*, de onde deriva diretamente *lusus*. Convém salientar que *jocus*, *jocari*, no sentido especial de fazer humor, de dizer piadas, não significa exatamente jogo em latim clássico. Embora *ludere* possa ser usado para designar os saltos dos peixes, o esvoaçar dos pássaros e o borbulhar das águas, sua etimologia não parece residir na esfera do movimento rápido, e sim na da não seriedade, e particularmente na da ‘ilusão’ e da ‘simulação’. *Ludus* abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar.

Na expressão *lares ludentes*, significa ‘dançar’. Parece estar no primeiro plano à ideia de ‘simular’ ou de ‘tomar o aspecto de’. Os compostos *alludo*, *colludo*, *iludo* apontam todos na direção do irreal, do ilusório. Esta base semântica está oculta em *ludi*, no sentido dos grandes jogos públicos que desempenhavam um papel tão importante na vida romana, ou então no sentido de ‘escolas’. No primeiro caso o ponto de partida semântico é a competição; no segundo, é provavelmente a ‘prática’. (HUIZINGA, 2008, p. 29).

Dessa afirmação, há que se acreditar que já há muito tempo não só os romanos, como Huizinga (2008) afirma, mas Souza (1996) aponta que os egípcios e maias já destacavam o lúdico com grande importância nas brincadeiras e nos jogos, pois para eles, por meio das práticas lúdicas, as gerações mais jovens aprendiam com os mais velhos os valores e o conhecimento de sua cultura. Para Chateau (1984 apud SOARES, 2008, p. 5), “[...] a aprendizagem que decorre do ato de brincar é evidente [...] é muito claro que o jogo exercita não apenas os músculos, mas a inteligência”.

No entanto, o lúdico refere-se a uma dimensão que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação. Abrange atividades prazerosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou

vontade alheia. Maluf (2009, p. 9) atribui uma relação do lúdico ao crescimento pessoal do indivíduo:

A busca do saber torna-se importante e prazerosa quando a criança aprende brincando. É possível, através do brincar, formar indivíduos com autonomia, motivador para muitos interesses e capazes de aprender rapidamente. É só acreditar, fazendo do brincar momentos de grandes conquistas.

Nesse afã, o autor aponta que o lúdico pode levar a uma compreensão de que é no brincar que as crianças passam a desenvolver sua criatividade, proporcionando o desenvolvimento da aprendizagem prazerosa e construindo sua autonomia sem a burocracia que se tem na vida adulta.

O significado de lúdico para Wiess (2002, p. 71) é de que o “[...] processo de jogar, brincar, representar e dramatizar como condutas semelhantes na vida infantil [...]”, logo, a criança está conhecendo e percebendo o mundo, pois assim o lúdico torna-se uma peça fundamental no trabalho com ela.

Para Piaget (1984), o lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social, que possui um sistema de regras e se constitui em um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, conduz a criança à identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade... e o jogo “[...] como um processo de ajuda ao desenvolvimento da criança, acompanha-a, sendo ao mesmo tempo uma atividade consequente de seu próprio crescimento.” (PIAGET, 1984, p. 44).

Vygotsky (1984) destaca que o lúdico ocorre na interação com as práticas lúdicas que envolvem simbologia e brinquedos e que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão deste autor “[...] a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.” (Vygotsky, 1984, p. 29).

Deste modo, ao apresentar estas relações e conceitos, os autores suscitam que o lúdico compreende o brincar, as brincadeiras, o jogo, como todo ato que a criança faz de forma voluntária e prazerosa, bem como quando ela passa a desenvolver sua criatividade, seu raciocínio e constrói seus conhecimentos.

Assim, o lúdico propicia a aprendizagem, desenvolve as habilidades na criança tornando-a autônoma.

As crianças ao desenvolver atividades com ludicidade irão gradativamente interiorizar regras de conduta, respeito e noções de certo e errado. Elas podem experimentar sensações e se colocar no lugar do outro para experimentá-las sob esse ponto de vista, podendo entender melhor os sentimentos que norteiam as situações. Ao abordar a conduta de se viver ludicamente, Seber (1995, p. 55) faz uma exposição sobre o modo como a ludicidade se apresenta na vida da criança:

A conduta de viver de modo lúdico situações do cotidiano amplia as oportunidades não só de compreensão das próprias experiências como também de progresso do pensamento. A criança se apoia na imaginação para reproduzir recordações ligadas aos momentos em que toma banho, se alimenta, dorme, passeia. Quanto mais ela puder brincar, refazendo diferente o seu dia a dia melhor entenderá o significado dessas experiências e maior condição de progresso o seu pensamento alcançará.

Portanto, consideradas as várias definições do lúdico, compreende-se a importância deste para as crianças, independente do seu pertencimento étnico, viver no mundo lúdico propicia-lhe o desenvolvimento das competências e habilidades motoras, sociais e afetivas, inerentes às fases da infância, respeitadas as suas especificidades e contexto cultural.

Percebe-se que, de tudo que foi abordado sobre a ludicidade, as crianças da Comunidade Indígena Tabalascada vivenciam essas definições. Elas não se dedicam às práticas lúdicas como um mero passatempo, mas como um processo de maturação, que propiciam o desenvolvimento, bem como na promoção dos processos de socialização, isso porque os indígenas possuem suas próprias formas de socializar as crianças no meio em que vivem, e nesta socialização, a ludicidade está muito presente. Nesse sentido, Piaget (1976) confirma que a brincadeira está na imitação que surge da preparação reflexa e da imitação que consiste na reprodução de um objeto ou ato, na presença do mesmo.

No transcorrer da pesquisa foi possível observar que as crianças indígenas da Comunidade Indígena Tabalascada imitam o trabalho realizado pelos adultos, brincando de trabalhar. De acordo com a Psicologia, o processo de imitação passa por várias etapas, nisso as crianças serão capazes de representar um objeto na ausência do mesmo, porque ocorreu uma ação simbólica de realidades ausentes. Essa imitação se dá porque o mundo da brincadeira é uma antecipação do mundo dos objetos e das ocupações adultas.

A criança indígena ao fazer parte da cultura em que vive, desempenha o papel do adulto no seu mundo lúdico. Suas brincadeiras tornam-se uma preparação para as funções que serão desempenhadas na vida adulta. A criança brinca porque tem um papel, um lugar específico na sociedade, e não apenas porque o faz de conta compõe sua natureza. Na cultura indígena, desde muito cedo, as crianças aprendem com seus pais várias atividades do seu dia a dia, onde elas passam a fazer as imitações dessas atividades. Dentre as brincadeiras observadas na Comunidade Indígena Tabalascada, ao se questionar quatro irmãos que “brincavam de casinha” falaram que estavam construindo a casa para depois ir representar um personagem: o pai, a mãe, os filhos e os irmãos e fazer comidinha.

Em outro momento, observamos as crianças brincando de carrinho com vários pedaços de pau, outras brincando com os animais domésticos, meninos com baladeiras para balar passarinhos para confecção de cocares.

Dessas brincadeiras, podemos dizer que são formas que as crianças encontram para representar o cotidiano em que estão inseridas. Ao brincar, elas estão incorporando valores sociais, morais que compõem sua cultura. Ao brincar de trabalhar, por exemplo, de flechar, de caçar, de casinha, implica que se apropriam de características e dos atos da realidade. É a reprodução do meio em que a criança está inserida. Brincando, as crianças demonstram seu direito de encontrar no mundo suas identidades.

Ressaltamos que a importância da educação familiar indígena na qual se tem a compreensão dos processos pelos quais os povos indígenas afirmam seus projetos de futuro. Principalmente reafirmando as identidades étnicas, tradições e saberes, bem como dando ênfase ao desenvolvimento

socioambiental no que concerne à sustentabilidade e garantia das gerações futuras e seus territórios.

## O lúdico no cotidiano das crianças indígenas

Cada etnia determina os aspectos culturais que formam a infância de suas crianças a partir do que julga útil e legítimo para a comunidade em que estão inseridas, procurando fazer a orientação e socialização dos saberes que lhes possibilitará o desenvolvimento físico, sócio, afetivo e cognitivo. Por meio de práticas que garantam a apropriação desses conhecimentos, dentre as singularidades dessa etapa da vida humana, está presente a ludicidade.

Pontuando sobre esse aspecto, Oliveira (2008, p. 1, grifo nosso) propõe que as práticas lúdicas estão sempre presente no cotidiano em que vive a criança:

Entre os sinais diacríticos que definem a infância, a ludicidade sempre se destacou uma vez que esta fase do ciclo da vida é compreendida como a fase, por excelência, da vivência do lúdico. Assim, a literatura antropológica existente sobre a infância entende que o apelo ao lúdico é uma marca da infância e sempre que for dada à criança a chance de agir ela formatará sua ação ludicamente. *A importância da ludicidade para as crianças de qualquer cultura se dá pelo fato de que a infância é o momento em que se inaugura o processo de socialização na vida do indivíduo, devendo permanecer este processo ao longo de toda a sua vida. Mas é no primeiro momento, na infância, que a socialização aparece em seu furor. E esta socialização infantil se utiliza do ludismo para garantir a sua efetivação.*

Ao discorrer sobre o lúdico indígena, é necessário abordar sobre o “jogo” em suas muitas definições, norteadas por boa parte da reflexão sobre a esfera lúdica a partir do que Johan Huizinga (2008, p. 16), na sua obra clássica sobre o jogo *Homo Ludens*, quando analisa o significado do jogo como elemento da cultura, resumindo características como:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. [...] desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendências a se rodearem de segredo e a sublinharem suas diferenças em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

Nesta obra também há uma associação dos jogos e brincadeiras às atividades diárias e produtivas como a caça, a pesca, a colheita, a produção de artefatos, a construção de casas. A curiosidade, a aptidão, a criatividade envolvida nessas ações e em tantas outras, permite reconhecer a seriedade da dimensão presente nas atividades cotidianas e produtivas.

Ao considerar que se deve reconhecer a seriedade nas atividades do cotidiano, Oliveira (2011), em sua pesquisa apresenta que as práticas lúdicas das crianças indígenas Guarani na Aldeia Três Palmeiras são planejadas sistematicamente em horários pré-determinados, assim descritos:

Pela manhã, seu grande compromisso é com a escola diferenciada da aldeia, que frequentam das 7:00 às 9:00h. Deste horário até o meio dia, dividem seu tempo com brincadeiras na cabana central (protegendo-se do sol) e na ajuda de seus familiares nos afazeres domésticos. Na parte da tarde estão mais livres para brincadeiras, ainda que continuem envolvidas ajudando suas famílias (cuidando das crianças menores, buscando água, levando e trazendo coisas entre as casas). Com o sol um pouco mais ameno, exploram mais o ambiente da aldeia, na maioria em grupos de brincadeiras. (OLIVEIRA, 2011, p. 99).

As crianças desta aldeia/comunidade têm a permissão para desenvolver as mais diversas práticas lúdicas no seu cotidiano, isso porque nota-se um ambiente agradável e bem diversificado. Para os indígenas, grande parte das brincadeiras está inserida no fazer das atividades diárias, no aprender fazendo, a partir das que são realizadas pelos pais com seus filhos.

Na Comunidade Indígena Tabalascada, em Roraima, não poderia ser distinto, pois a ludicidade está presente no dia a dia dos seus moradores. Quando estão realizando os processos de produção da farinha e seus

derivados, as crianças estão presentes nos diversos momentos e ambientes sem nenhuma obrigação. Participam como divertimento ou lazer, entre risadas e afazeres, quando se cansam e são autorizados pelos adultos procuram outras práticas lúdicas para executarem, tais como andar de bicicleta, correr atrás um do outro, subir em árvores e depois eles voltam sem nenhuma obrigação imposta pelos adultos que se encontram para a farinhada.

Podemos dizer que a ludicidade indígena acontece em ambientes que fazem parte do cotidiano infantil, na família ou comunidade, de acordo com os significados culturais das pessoas que ali vivem. As crianças, ao brincar, vão descobrindo e aprendendo no convívio com seus pares, familiares próximos ou parentes da mesma idade ou até mais velhos, quando em visitas, reproduzem suas brincadeiras e repassam seus conhecimentos, em atividades que propõem uma construção social e cultural.

Dessa forma, reforçando em suas pesquisas, o antropólogo Baldus (1970) aponta que é essencial a relação que ocorre na natureza para quem está se divertindo e ao mesmo tempo aprendendo, isso quando se tratava de comunidades indígenas. Logo, se vê que o mundo da criança está ligado ao do adulto, apenas separados pelo viés da diversão, da ludicidade.

A natureza é o elemento propulsor do brincar indígena, visto que os demais, presentes no meio ambiente, como sementes, folhas, cabaças, pedaços de paus, frutos, argila, entre outros, são utilizados nas brincadeiras e nos jogos criativamente inventados pelas crianças indígenas. Observando as brincadeiras e jogos vivenciados pelas crianças indígenas, é possível perceber que são brinquedos naturais, ou seja, retirados da natureza, utilizados para se divertirem ao redor de suas casas ou em correria pelo pátio da escola, no barracão da comunidade. Baldus (1970, p. 65) ressalta que entre os brinquedos feitos por algumas etnias destacam-se:

Os Bakairis com as bolas de palha, os Paresis com as de seiva, os piões entre os Tapirapés, as petecas e bonecas de barro entre os Karajás, apitos e bonecas de algodão são feitas pelos Rikbaktsas e as flechas de buriti feitas pelos Xavantes, entre outros. A prática lúdica entre os índios brasileiros ainda é uma atividade viva e exerce um importante papel na socialização dos membros das comunidades indígenas.

Essa realidade constitui-se em um dos desafios que os povos indígenas têm, entre tantos outros, manter viva a identidade étnica e cultural, buscando caminhos que possibilitem pelo menos uma convivência intercultural, onde aspectos fundamentais da formação da criança e da construção da sua identidade sejam resguardados. Isso porque a criança, por meio do brincar, aprende e se diverte, faz atividades, começa a construir seu conhecimento e convívio social. Logo se entende que o jogo/brincadeira possui ordem e é regra, possibilitando à criança a construção de limites e o respeito a estes. Portanto, considera-se Vygotsky (1994, p. 118), quando afirma que:

A criança começa com uma situação imaginária, que é uma reprodução da situação real, sendo a brincadeira muito mais lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu, do que uma situação imaginária nova. À medida que a brincadeira se desenvolve, observamos um movimento em direção à realização consciente do seu propósito.

No momento em que acontecem os jogos/brincadeiras, a ludicidade promove o envolvimento no processo em que as crianças participam, levando tal participação à necessidade de desenvolverem-se normas para o jogar/brincar e, finalmente surgem as regras, que possibilitarão o processo de aprendizagem e respeito, além da divisão na participação/ trabalho. E para notar que a história do lúdico jamais poderá ficar isolada da influência dos portugueses, dos negros e dos índios nas brincadeiras das crianças brasileiras, a ludicidade é muito ampla e rica em materiais de pesquisa, por isso a preferência pelo tema abrangeu com intensidade também esta pesquisa, na reconstrução das práticas sociais da infância onde o lúdico se compôs e continua presente na história e narrativas daqueles que se fizeram sujeitos.

Para situar o jogo no tempo, Kishimoto (1997, p. 16) pontua que:

A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e no Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem da mesma forma .

Logo, esses jogos foram e continuam sendo transmitidos entre gerações, perpassados por meio de conhecimento empírico e conservam-se na memória

das sociedades. Vêm sendo repassados de geração a geração da mesma forma, por meio da oralidade, e assim tornaram-se conhecidos também os mitos, as lendas, os contos e é claro, o objeto desse estudo que são as práticas lúdicas indígenas.

A influência dos indígenas nas brincadeiras infantis não é uma tarefa fácil para identificar, devido à imensidão e à diversidade cultural desses povos. Ao citar o artefato lúdico em algumas comunidades indígenas, as mães fazem o brinquedo para os seus filhos, como por exemplo, a figura de animais em barro cozido. A tradição indígena em que as bonecas de barro, figuras nas quais predomina o feminino, não sendo “simples brinquedo, mas elementos de religiosidade”. Kishimoto (1997, p. 60) descreve brincadeiras que são realizadas até hoje: “A prática de utilizar aves domésticas como bonecos, bem como o uso do bodoque<sup>1</sup> e do alçapão<sup>2</sup> para pegar passarinhos e depois criá-los, são tradições que permanecem na infância brasileira”. O papel da mulher indígena tem uma forte contribuição, pois ela é base do exemplo familiar, suas atividades estão relacionadas à confecção dos alimentos para a família e na construção dos utensílios de cozinha, bem como de adornos e vestimentas utilizados nas práticas culturais e rituais, bem como de outros costumes que estão presentes até hoje, no cotidiano.

O modo de brincar das crianças indígenas se torna muitas vezes simbólico, isso porque o jogo não possui o mesmo sentido entre eles, predominam as brincadeiras junto à natureza. As brincadeiras funcionam sempre como uma preparação para a vida adulta, levando as crianças à realização de pequenas tarefas domésticas como ir para roça, descascar a mandioca, pegar lenha, cozinhar, cuidar de irmãos menores, dentre outras.

Herrero (2010) apresenta os resultados de sua pesquisa realizada na Aldeia do Alto Xingu, afirmando que para a realização da ampla maioria das brincadeiras e jogos são aproveitadas o entorno existente a terra, a água, a fogueira, a palha de buriti, um tronco, a estrutura da casa, o corpo, o corpo do outro. Em suma, percebe-se que na confecção de alguns brinquedos indígenas são utilizados materiais que estão ao alcance da criança indígena, que estão disponíveis na natureza.

Ainda nos dias atuais existem brinquedos indígenas que permanecem nas brincadeiras das crianças brasileiras, tais como o “o jogo do fio”, conhecido também por “cama de gato”; “a matraca”, cujo “movimento de virar e esticar o fio produz um ronronar que diverte os meninos”; a peteca, que é feita pelos adultos e crianças indígenas, brinquedo que tem sua origem nas tribos tupis do Brasil (KISHIMOTO, 1997, p. 67).

Segundo Kishimoto (1999, p. 61), da tradição indígena ficou no brasileiro o gosto pelos jogos e brinquedos imitando animais. Paulo Freire (1999, p. 17) coloca “[...] o próprio jogo do bicho, tão popular no Brasil, originou-se neste resíduo animista e totêmico da cultura indígena, sendo reforçado pela África”.

Em afirmações como estas vem à confirmação de que as crianças indígenas têm a ludicidade como uma forma de aprendizagem por meio das várias atividades do dia a dia da comunidade, o que pode ser diretamente observado durante o trabalho etnográfico junto às crianças da comunidade Tabalascada, quando da realização dos seus afazeres de casa, da roça, sem como se estivessem brincando.

Os brinquedos para as crianças indígenas são instrumentos que possibilitam a compreensão da funcionalidade sociocultural do meio em que vivem, bem ao contrário da repressão/imposição existente na cultura das crianças urbanas. As crianças indígenas não são castigadas, mas levadas a compreender seus erros sempre em conversas, sem gritos, a criação ocorre sem violência. Quando uma criança ganha algo, logo vai dividir com as demais que estiverem juntas, construindo o processo de socialização dos bens, e de apropriação do conceito e respeito à coletividade. Também não foram observadas atitudes de violências/agressões físicas entre elas, sempre estão sorrindo com tudo que realizam.

Ainda se vê entre os indígenas a falta de competitividade, que é “[...] uma característica das populações primitivas, de vida comunitária, pois precisam da cooperação para sua sobrevivência.” (KISHIMOTO, 1997, p. 67). Mesmo entre os adultos não há a figura de um vencedor, não há competição nos jogos que são realizados, apontando a autora que:

O sentido do jogo como conduta típica de criança, não se aplica ao cotidiano de tribos indígenas. Atirar com arco e flecha não é uma brincadeira, é um treino para caça. Imitar animais são comportamentos místicos tanto de adultos como de crianças, reflexos de símbolos totêmicos antigos. Misturados com os adultos, participando de tudo na tribo, pequenos curumins não se distinguem por comportamentos particulares como o brincar. Adultos e crianças dançam, cantam, imitam animais, cultivam suas atividades e trabalham para sua subsistência. Mesmo os comportamentos descritos como jogos infantis não passam de forma de conduta de toda tribo. As brincadeiras não pertencem ao reduto infantil. (KISHIMOTO, 1997, p.72).

Embora ainda se tenha nos dias atuais a influência indígena nas brincadeiras infantis, pode-se dizer que não possuem a mesma característica, nem a mesma finalidade. O significado é distinto, sendo que, por exemplo, o brincar em outras culturas é pertinente ao mundo infantil, embora não se tenha dúvida de que brincando, a criança estará realizando associações entre o mundo real e o seu mundo naquele instante.

Inserir a criança e sua produção lúdica num contexto cultural é algo que Brougère (1997) aponta como fundamental. O pesquisador deve necessariamente conhecer a cultura onde a brincadeira se desenvolve a fim de não incorrer no erro de considerar algo que naquele ambiente não constitui o fenômeno. Essa tem sido uma preocupação recorrente visto que em certos contextos onde as crianças mantêm forte proximidade com os adultos, suas brincadeiras muitas vezes se confundem com atividades adultas.

O estudo de Gosso (2005) identificou a ocorrência desse fato numa tribo indígena brasileira é um exemplo disso. Nesta pesquisa, observou que as crianças indígenas não sofrem castigos ou repreensões, possuem um grau de liberdade elevado, principalmente quando comparadas às crianças dos grandes centros urbanos e brincam como quaisquer outras crianças. As brincadeiras para essas crianças permitem que elas exercitem não somente habilidades físicas como também habilidades sociais, cognitivas e afetivas fundamentais para a manutenção dos relacionamentos durante a vida adulta. Elas demonstraram maior necessidade em fazer uso de habilidades físicas do que crianças urbanas devido aos desafios impostos pelo contexto em que vivem e às oportunidades de entrar em contato com um ambiente vasto e desafiador.

Essas constatações corroboram com as afirmativas sobre as influências ambientais nos estilos e tipos de brincadeiras, ao mesmo tempo em que permitem a identificação de um comportamento que é tipicamente humano. A dizer, brincar é característico da espécie humana, porém suas diversas facetas apresentam-se de acordo com as particularidades socioculturais exibidas pelas crianças durante suas brincadeiras (GOSSO, 2005).

Enfim, podemos colocar que o lúdico constituirá sempre uma atividade inerente ao ser humano. E entre os indígenas as atividades de dança, caça, pesca e luta sempre foram tidas como de sobrevivência, deixando, muitas vezes, o caráter restrito de divertimento e prazer natural. Caracterizando a própria cultura, possibilitando a educação familiar e representando sempre as formas próprias de viver. Ao praticar a ludicidade, o indígena em qualquer momento da vida, seja quando criança ou já adulto, o faz sem dúvida como uma tarefa que se exige um sentido real, verdadeiro em que todos devem estar preparados para realizar de acordo com suas aprendizagens, recebidas dos seus antecedentes, visando à socialização desse conhecimento. Ou seja, as práticas lúdicas estão sempre preparando para vida e desenvolvendo em vários aspectos, tais como habilidade física, a criatividade, a socialização, o convívio e respeito familiar e coletivo, até na sexualidade, dentre outros.

Na concepção dos indígenas, ao praticar a ludicidade, há sempre o que aprender e isso ocorre ao longo da vida. Desse modo, percebe-se que no universo lúdico indígena as crianças têm possibilidade de compreender que a cultura é vista como algo abundante para sua construção. Afinal, não são somente as crianças indígenas que estão aprendendo com as práticas lúdicas, mas todos os sujeitos que estão inseridos na realidade cotidiana da comunidade, até mesmo os adultos e os idosos.

## **As práticas lúdicas nas comunidades indígenas no processo de modernização**

As práticas lúdicas, por serem entendidas como atos prazerosos de brincar e jogar das crianças ou mesmo de outras fases da vida, permitem sempre mergulhar na cultura e no seu caminho ao longo dos tempos. Esses atos repetitivos são manifestados em cada ação e cada jogo, bem como carregam consigo as brincadeiras perpetuando e se renovando a cada geração, permitindo a recriação e evolução nos novos jogadores ou brincantes, em todos os povos. Como se brincava e como eram os brinquedos são invenções que vão se renovando em cada contexto cultural, resguardadas as especificidades nas diferentes épocas.

Com a modernização e advento da tecnologia, além do intenso contato das comunidades indígenas com outras sociedades não indígenas, houve um impacto na utilização das práticas lúdicas em suas formas e dos objetos utilizados pelas crianças indígenas para brincarem. A entrada de brinquedos industrializados nas comunidades indígenas vem alterando a ludicidade existente no universo da criança indígena, ocorrendo na medida em que as tecnologias presentes nos brinquedos começam a ser adotadas na prática e rotina, a tomar o espaço das brincadeiras e práticas lúdicas tradicionais.

Dessa forma, podemos afirmar que as novas tecnologias, potencializadas pelo processo de consumo e *marketing*, contribuem para que imagens extraordinárias fortifiquem um mercado consumidor, tendo como base o fascínio das pessoas por atividades que carreguem mensagens de aventura, fortes emoções e, de preferência, que seja capaz de fazê-las se deslocar das rotinas cotidianas.

Isso por que as brincadeiras nas comunidades indígenas ocorriam e ocorrem ainda até hoje em todos os lugares, na terra, na água, na mata, dentro

de suas moradias e nos arredores, no entorno da comunidade sempre com uma ligação forte com os animais e a natureza.

Logo, grande parte das práticas lúdicas nas comunidades indígenas, que encantavam não só as crianças como os adultos, que faziam parte do cotidiano de várias gerações, estão desaparecendo devido à influência da televisão, da entrada e utilização de brinquedos industrializados e da tecnologia, uso de computadores, celulares e games a cada dia.

A presença das tecnologias de informações e de comunicação vem alterando principalmente as formas de socialização e de acesso ao conhecimento por parte das crianças indígenas. Essa modernização proposta por esses meios e instrumentos de massificação tem invadido as comunidades indígenas e tem sido responsável pelo desaparecimento de outras formas e espaços de aprendizagem, nos quais as crianças estão aprendendo sobre outros modos de ser e maneiras de viver, atendendo aos apelos do *marketing*, da publicidade, do consumo e entretenimento.

Nessa perspectiva, Oliveira (1992, p. 59) aponta sobre o que a criança é capaz em sua aprendizagem por meio de brincadeiras e no que se transforma o seu aprendizado:

A criança aprende através da brincadeira a encontrar sua própria vida, nas pessoas reais, a complementação para suas necessidades afetivas e cognitivas. Ela não precisa mais deformar a realidade para assimilá-la, ela aprendeu a conviver, a lidar, a compensar e a lidar através da interação com os outros, com objetos reais.

Para melhor compreensão de como a infância vem sendo vivenciada pelas crianças indígenas e como está acontecendo o processo da modernização nas comunidades indígenas, é necessário perceber como os modos e práticas sociais se manifestam na realidade cultural, possibilitando um conhecimento aprimorado de como se dá a ludicidade indígena e de como estão as condições de vivência da infância dos povos indígenas na contemporaneidade.

Vale ressaltar também que Koch-Grunberg (2006) em uma de suas expedições pelas regiões de Roraima, descreveu de que modo às crianças

indígenas se comportavam e como era realizada a educação familiar e comunitária:

Quando vencem a timidez inicial; [...] essas crianças são criaturas mais confiantes e alegres que possam imaginar. Aceitam cada brincadeira minha, com alegria, mas nunca se comportam mal. São amáveis e educadas; [...] vivem em grande harmonia entre si; [...]. Nunca vi dois deles brigando, ou mesmo batendo no outro. Não há dúvida de que os pais dão bom exemplo e, nesse aspecto, são também os melhores professores para um europeu. É extremamente raro a criança indígena ser repreendida com palavras duras ou mesmo castigada pelos pais; [...] constante influência dos brancos; [...] trabalhar para eles; [...] essas crianças inocentes e, ao mesmo tempo sensíveis, tornam-se carrancudas e fechadas ou impertinentes e atrevidas. O encanto natural se vai. (KOCH-GRUNBERG, 2006, p. 64-65).

No entanto, essa é uma realidade que não se encontra mais nas comunidades indígenas, percebe-se que as brincadeiras nesses contextos, mesmo constituindo-se de importância para as crianças sem distinção de cultura, com o processo de modernização que vem afetando-as, têm ficado de lado e as práticas lúdicas que seriam para elas uma contribuição para a vida, estão deixando de ser vivenciadas.

Logo, para as crianças que vivem nas comunidades indígenas, a brincadeira não é um mero passatempo, as práticas lúdicas ajudam no processo de maturação e desenvolvimento infantil, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo. Isso porque nas comunidades indígenas os adultos e crianças dançam, cantam, imitam animais, cultivam suas atividades. Os adultos trabalham para seu sustento e de sua família e mesmo os comportamentos descritos como brincadeiras infantis são, muitas vezes, forma de conduta de toda comunidade indígena, trazendo os ensinamentos necessários à vida em coletividade.

Nesse sentido, esses acontecimentos são verídicos, pois na comunidade em que foi feita a pesquisa, ouvimos de alguns narradores que com o passar do tempo, o brincar no malocão e na frente das casas na comunidade, as atividades do correr, subir em árvores e tomar banhos nos igarapés e nos rios, dentre outras muitas outras brincadeiras indígenas, estão cada vez mais

escassas, visto que neste tempo de modernidade e com as tecnologias compondo desenfreadamente a realidade e contextos indígenas, na maioria das comunidades de Roraima já se faz uso da televisão, do computador e dos celulares.

Os diversos usos que as crianças fazem da TV incluem a referência aos desenhos animados e seriados, aos quais todas elas têm acesso, como tema para conversar e brincar, servindo de base para a organização de interações coletivas, inclusive no espaço escolar. Da mesma forma, os significados compartilhados pelo público infantil, por meio do acesso às produções televisivas, possibilitam a construção de saberes e se estendem aos produtos enfatizados nas propagandas, remetendo à análise do consumo como intermediador de relações no cotidiano das crianças (OLIVEIRA, 1992).

Portanto, as brincadeiras tradicionalmente indígenas estão sendo substituídas por outras. A modernização das práticas e afazeres domésticos, as necessidades profissionais dos pais nas comunidades, fazem com que as crianças indígenas fiquem sozinhas em casa e passem a usar esses instrumentos tecnológicos com mais frequência e por não ter, muitas vezes, nenhum adulto que possa estar interferindo nesses espaços e utilização desses meios, como pedir que desliguem a televisão, o computador, o vídeo *game*, se elas ocupam seus tempos livres diante desses produtos?

Essas mudanças conforme Oliveira (2008, p. 81) se deram “[...] principalmente, com as transformações no mundo do trabalho, quando a sociedade teve que se adaptar à nova realidade do mercado e da produção [...]”, onde as comunidades indígenas não ficam longe desta realidade, isso porque a humanidade vive em um mundo de milhares de informações disponíveis pelos meios de comunicação, pela via da produção e consumismo.

Daí vem à influência na vida e na cultura da criança indígena, onde a cada dia elas estão sendo influenciadas pelo consumo de brinquedos industrializados e também pelo mundo da informatização. Oliveira (2008, p. 81) fala da grande influência do consumo que a sociedade em geral atribuiu para o mundo das crianças que chega à desvalorização do lúdico nas comunidades indígenas:

Essa sociedade apela, incansavelmente para o consumo, criando, no indivíduo, a necessidade de consumir mercadorias. Para o público infantil, os brinquedos industrializados são referências marcantes, além de outros acessórios, como roupas de marcas, enlatados, CDs infantis, etc. No caso dos brinquedos, estes já estão prontos, fazem toda a simulação (choro, som, movimento) e a criança apenas permanece frente ao brinquedo passivamente, olhando e observando como expectadora.

Nestes contextos, a cultura do consumo tem moldado o campo social, construindo desde muito cedo na criança e no adolescente a experiência com o moderno e vê-se que os meios pelos quais isso acontece é a invasão da mídia no cotidiano das crianças indígenas, um exemplo é a televisão que “[...] transformou a vida e a cultura da criança, as referências de que ela dispõe [...] influenciou, particularmente, sua cultura lúdica.” (BROUGEÈRE, 1995, p. 50).

Deste modo, devido às mudanças na realidade e da sobrevivência familiar nas comunidades indígenas e também tecnológica, pode-se entender porque as brincadeiras de antigamente repassadas de gerações a gerações, os ensinamentos do cotidiano que eram ensinados por necessidade de aprendizado e com prazer, para a manutenção da identidade étnica, passam a ter uma desvalorização cultural e começam a ser substituídas por jogos eletrônicos e brinquedos industrializados.

Essas mudanças que vêm ocorrendo na sociedade refletem diretamente na vida das crianças, pois estão cada vez mais cedo sendo solicitadas a realizar atividades extras, encaminhadas às instituições de ensino, realidade também percebida nas comunidades indígenas, onde agora as escolas passam a assumir as responsabilidades de cuidar (creches e escolas de educação infantil) e educar (demais modalidades de ensino escolar/fundamental/médio e profissionalizante), e, é neste ambiente que elas terão o primeiro contato com a escola, ainda em seu período de infância (3 aos 5 anos), tarefas antes atribuídas aos pais, mães e avós indígenas. As crianças só iam à escola a partir dos sete anos e enquanto não completavam essa idade, as meninas ficavam em casa para aprender os afazeres domésticos, e os meninos iam para a roça com os pais aprender a plantar, caçar e pescar, atividades que garantissem a sobrevivência familiar e comunitária.

Ressaltamos ainda que, nas muitas vezes em que se realizou a observação participante ao longo da pesquisa na Comunidade Indígena Tabalascada, foi possível observar que entre as crianças indígenas não há violência, levam uma vida tranquila e que brincando elas aprendem diversas atividades do cotidiano, que não há gritos e nem brigas entre os irmãos, tudo que fazem é com prazer e que tem motivos de risos em todas em suas atividades por mais simples que sejam, sendo-lhes atribuídos os afazeres domésticos elementares e necessários, que contribuem com a coletividade. Nesse sentido, há entre os avós, pais e educadores um consenso sobre a importância da infância e que devem vitalizar e valorizar as práticas culturais, os costumes tradicionais e introduzi-los na vida das crianças.

Friedmann (2005, p. 73) explica que é na infância que a criança aprende e tem necessidade de externar seus sentimentos:

[...] com alma, com essência, com significado, aquela na qual as pequenas e simples atitudes, momentos, gestos, sabores, brinquedos, cantos, histórias, pinturas, produções, toques e olhares significativos, valorizados. Uma infância na qual o ser humano esteja sensível e voltado às manifestações de carências, agressividades, dificuldades, interesses, desejos, conflitos dos gestos, do espaço, das produções artísticas, do significado oculto das brincadeiras das crianças.

Portanto, que não seja pelo processo da modernidade e tecnologias disponíveis no universo indígena que as práticas lúdicas deixem de ser valorizadas ou entrem em desuso, mas que todos na comunidade validem o cuidado com a forma como as crianças se desenvolvem, se caracterizam, abstraem e vivenciam a cultura, os costumes e valores do seu povo, adquirindo-os no contexto em que estejam inseridas.

Nesse sentido, ainda, Santos (2002, p. 12) relata que não se deve ver a ludicidade como divertimento, mas sendo uma necessidade do ser humano:

[...] uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não poder ser apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para

uma saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

Diante do exposto sobre as formas de brincar, as brincadeiras atuais e os brinquedos que foram se modificando no decorrer do tempo e da história, que se percebe o quanto o lúdico é indispensável e deve estar presente na vida da criança, pois é no brincar que se realiza na integralidade dos aspectos físico, sócio, afetivo, cognitivo e cultural.

É imprescindível considerar que, por meio das brincadeiras, as crianças passam a desenvolver suas capacidades/competências e habilidades, e que tudo isso se adquire a partir da realidade em que estejam inseridas, pois vão atribuindo significados e passam a reproduzir o que já conhecem. Entendidas assim, as atividades lúdicas são indispensáveis à concretude da vida e proporcionam uma aprendizagem apreciativa.

Acreditamos que as práticas lúdicas indígenas possam servir de instrumentos educativos nas escolas indígenas, contribuindo para a autoafirmação dos indígenas, já que, durante os eventos, são revividas as histórias e as relações sociais que os constituem ao jogar, se pintar, ao dançar e se apresentar.

## **A LUDICIDADE: COMO ACONTECEU E VEM ACONTECENDO NA ATUALIDADE NA COMUNIDADE INDÍGENA TABALASCADA**

Assim como outros indígenas espalhados pelo mundo inteiro, os Wapixana e os Macuxi em Roraima, em especial os moradores da Comunidade Indígena Tabalascada, têm na tradição oral a forma de efetivar a transmissão de conhecimentos entre as gerações. Suas crenças, costumes, e práticas lúdicas eram, e ainda são recordados e repassados em momentos e espaços diversos em que a oralidade é a mediação.

As práticas lúdicas constituíram-se no principal foco desse estudo e para isso foram realizadas as observações participativas durante toda a pesquisa e as conversas com os moradores. As expectativas foram as mais variadas, pois pesquisar não é tarefa fácil e não se sabia como seria a aceitação do projeto pela comunidade, qual a disponibilidade dos narradores em colaborar.

Nesta etapa da pesquisa, partimos da premissa apresentada por Clifford (1998, p. 24-25) quando afirma que “A observação participante obriga seus participantes a experimentar, tanto nos termos físicos quanto intelectuais, as vicissitudes da pesquisa [...] a etnografia é marcada por uma acentuada ênfase no poder da observação”. Logo nos faz crê que a observação participante é uma das partes mais importantes na etnografia.

De maneira geral foram utilizadas três estratégias: a abordagem qualitativa, a observação participativa e a etnografia que, somadas, proporcionaram a sistematização das práticas lúdicas na comunidade Tabalascada.

A partir de várias leituras e interpretações, as práticas lúdicas são encontradas em várias culturas. Desde os tempos primitivos, a ludicidade é inerente à natureza do homem, seja qual for sua origem. Isso não garante o mesmo nível de importância à dimensão lúdica nas diferentes sociedades humanas, pelo fato de haver uma grande variação encontrada no modo como são repassados os jogos, as brincadeiras, as danças, a cultura e principalmente, a socialização.

Por ser variável a organização da vida social e individual, estudiosos comentados nos capítulos anteriores, consideraram que o lúdico é um elemento importante para o desenvolvimento do ser humano e esses resultados começam a provocar muitas reflexões, em vários campos das ciências sociais, da psicologia, sociologia e antropologia.

Para o levantamento etnográfico recorreremos às indicações dos próprios moradores, o que foi muito importante, porque se referiam aos seus valores e pertenciam ao seu universo sociocultural. Ninguém melhor do que os indígenas que vivem em contato direto com as matas, rios, convívio do cotidiano familiar - lugares onde vivenciaram e vivem até hoje suas experiências com os parentes e antepassados, os quais foram lembrados com muito respeito, ora se via até lágrimas em seus olhos.

Homens e mulheres simples, de corações abertos, aposentados, professores, farinheiros, roceiros, que dispuseram de seus tempos para narrar o que conhecem muito bem. Para eles, fazer parte desta investigação, foi voltar ao passado com minuciosos detalhes.

Agendar com antecedência, para que não houvesse desencontros, é estratégia a que o pesquisador deve estar atento, pois nem sempre a disponibilidade dos narradores coincide com a urgência da pesquisa em pauta. Compartilhar suas histórias em suas narrativas tão singelas e ricas em detalhes proporcionou momentos de alegria, satisfação, lembranças e plateia participativa ao redor. Apresentamos, a seguir, cada um dos narradores:

Na casa do senhor Alderisio (Wapixana, 67 anos), quem me levou foi o filho dele, o Aldenisio. Fui bem recebida pela sua esposa, Dona<sup>3</sup> Chica, dizendo que ele estava para roçar, mas que eu me sentasse para esperar, assim

fiz. Logo ele chegou, oferecendo tucumãs e farinha. Falei-lhe o que desejava, e marcamos o dia de nosso encontro ocorrido no dia 16 de fevereiro de 2013.

Na casa da Dona Cezarina (Wapixana), mais conhecida por dona Nega, apresentei-me a ela quando estava na casa da farinha. Com algumas filhas e netos faziam farinha e raspavam mandioca. Sentei-me e também fui participar do trabalho. Conversando com Dona Cezarina, marcamos para o dia 16 de fevereiro de 2013. Como combinado, ao chegar, ela estava a minha espera toda arrumada, não tinha nem ido para roça por que tinha esse compromisso.

Ao chegar à casa de Dona Maria Alaíde, no dia 19 de março de 2013, fui bem recebida, conversamos um pouco sobre o objetivo da minha visita. Ela propôs em fazer naquele dia mesmo. Dona Alaíde foi relembrando sua infância com muito entusiasmo e emoção que, ao narrar, as lágrimas iam rolando em seu rosto, sempre me seu rosto.

No dia 18 de março de 2013, foi o dia marcado para fazer para nossa visita na casa do Seu Melquior. Ao chegar fui direto para a casa de farinha, onde a esposa, a nora e os netos estavam, mas seu Melquior estava dormindo numa rede na varanda da sua casa, foram chamá-lo e começamos o trabalho tomando caxiri. Durante nossa conversa, ele me fez um pedido para irmos buscar lenha, no dia que combinamos formos, foi uma alegria, por que eles já estavam sem lenha para fazer farinha.

A vista à casa do Senhor Cesar fui por duas vezes para marcar as gravações das narrativas e não o encontrava. No dia 21 de março de 2013, quando cheguei a sua casa, fomos conversar sobre a minha pesquisa para marcar o melhor dia. Logo, ele disse que era melhor que fosse naquele dia mesmo porque era difícil encontrá-lo em casa, só estava naquele dia porque estava faltando água na comunidade.

No dia em que fui à casa de Dona Cléia, já estava de saída para seu sítio e pediu que eu voltasse no próximo final de semana, no sábado porque ela vinha para sede só aos finais de semana para participar da missa no domingo, voltava à tarde para suas plantações e criações. Assim o fiz, no dia 24 de março de 2013, com uma plateia imensa de filhos, netos e outros parentes iniciamos nossa conversa.

Dona Rosilda, primeira Macuxi a morar na comunidade indígena Tabalascada, reside um pouco afastada da sede. Ao chegar à sua casa ela estava um pouco doente, pois tem diabetes, conversamos e marcamos uma data, mas no dia que marcamos, infelizmente, ela tinha ido para o hospital com glicose muito alta. Voltei no dia 21 de março de 2013, mas ela ainda estava doente, mesmo assim me recebeu com muita alegria e falou que íamos assim mesmo realizar as atividades.

Sempre que encontrava com o Professor Vitor, ele estava ocupado, falou que era melhor nos encontrarmos aos finais de semana. No dia 05 de junho de 2013, cheguei à comunidade e perguntei se podíamos fazer as gravações, ele falou que sim. Quando cheguei a sua casa ele já estava deitado em uma rede na casa de farinha e logo começamos a conversar.

A casa do senhor Tennyson (Macuxi), por ser umas das primeiras casas da sede da comunidade sempre passava por ali. No dia 05 de junho de 2013, parei para conversar com ele para pudéssemos ouvir suas histórias, e no entusiasmo ouvimos seus relatos no mesmo dia.

Ao chegar à casa do Seu Cosme, no dia 17 de fevereiro, foi marcado antecipadamente, ele não estava, mas ouvia um barulho de machadada bem perto e fui em direção do barulho, lá estava o senhor Cosme fazendo uma derrubada para esperar o trator para arar a terra para ele fazer sua plantação. Fomos para a casa dele durante nossa conversa, ele sempre estava lembrando o que já tinha vivido.

Durante os encontros com os moradores, era comum nos solicitar algum tipo de ajuda, tais como levar alguém ao médico, buscar lenha, levar mandioca de uma roça pra outra, buscar mandioca, entre outros, isto por que o carro (do meu pai) que utilizei para fazer as visitas possui carroceria. Nesse convívio, ficaram muitas lembranças e boas amizades que jamais poderão ficar no esquecimento.

Após eu ter deixado esclarecido os objetivos da pesquisa, os moradores da comunidade foram contando suas infâncias, brincadeiras, brinquedos, fazendo uma comparação com a modernidade, além de transmitirem nos relatos o que

ouviam de seus pais. O interessante é que todos sempre procuravam também falar um pouco sobre suas vidas.

Ressaltamos que os relatos são encarados como pontos de vista das histórias vividas, acontecimentos que se compõem e constroem vidas. Sendo assim, não serão identificados neles verdades ou mentiras, e sim uma versão dos fatos, “[...] a memória repassada por essa sociedade de tradição oral não são uma memória literal, e sim narrações adaptadas.” (LE GOFF, 1996, p. 429).

A memória faz o homem lembrar acontecimentos vividos, que por sua razão, foram significativos e marcaram sua existência num determinado período.

[...] A memória, onde cresce a história, que por sua vez a alimenta, procura salvar o passado para servir o presente e o futuro. (LE GOFF, 1996, p. 423;483).

Nesse sentido, o entendimento de Le Goff (1996) é de que a memória permite a sobrevivência do passado, não existe uma memória espontânea e verdadeira, a memória sempre estabelece um recorte seletivo. No contexto das narrativas elas passam a garantir uma continuação do processo histórico e as memórias, individuais ou coletivas dão suporte para que a história se caracterize viva, são vivências e experiências que os sujeitos vivenciaram.

Lembrando de que a ênfase maior nas narrativas sobre as práticas lúdicas na Comunidade Indígena Tabalascada ampliou-se, pois que são seres humanos e suas presenças nas narrativas permitem uma realização plena. Sabemos que ao transcrever estamos colocando seu pensamento ou do outro no papel, no entanto, “[...] a voz é o verbo encarnado na escritura.” (ZUMTHOR, 1993, p. 113). Ou seja, a voz é corpo, é linguagem, é ritmo, a voz participa da nossa individualidade, ao mesmo tempo em que nos faz ser social.

Apesar de termos conhecimento de que as práticas lúdicas indígenas estão também marcadas pelos deveres e afazeres, no qual estão presentes diretamente os jogos e brincadeiras, de certa forma, passam a ter limites ou restrições quanto ao tempo livre dos afazeres para o lazer, tempo fora da

escola tanto na infância como na juventude, tempo de descanso para os aposentados, entre outros. Essa realidade não está distante da comunidade indígena.

Mesmo que se tenha idealizado esses tempos como adequados para adquirir a experiência das práticas lúdicas, sempre se depende de oportunidades que ofereçam tanto a sociabilidade, quanto a criatividade, bem como o prazer. Tudo que contemple o desenvolvimento dessas experiências entre crianças, jovens e adultos, para quem a existência dessas práticas não apenas propõe a sobrevivência da cultura, provocam também, qualidade no processo de interação cultural.

Por ser a seletividade uma das características da memória, não foi ignorado o fato de que o narrador na hora de relatar suas lembranças age de modo seletivo. Nesse sentido, sabemos que, nenhuma narrativa é completa, fechada, pois em função de uma série de questões se realizam recortes, se retira sentidos, institui silêncio (MONTENEGRO, 2007). Foi pontuado aos narradores participantes desta pesquisa que ao trabalhar com histórias de vida, a narrativa deve ser livre, não estar condicionada a critérios, pois é o modo como pretendem declarar suas memórias que sejam relatadas e assim como queiram registrar (BOSI, 2006).

Todos os dias vivenciados na Comunidade foram participando de todas as atividades do cotidiano. Foram feitas anotações, filmagens, fotografias das brincadeiras das crianças, das atividades que os jovens e adultos praticavam, sempre levando em consideração as práticas lúdicas que eram repassadas para todos. Por ser indígena e ouvindo as narrativas, vieram lembranças boas do meu tempo de criança, o que foi muito bom, às vezes eu intervinha e falava “*dessa brincadeira também brinquei*”, assegurando mais ainda importância dos relatos, as experiências dos narradores, que serviram como uma ligação para se contar as experiências de hoje, pois o que se conta hoje faz refletir o que as outras pessoas vivenciaram no seu passado.

Nesse sentido, utilizamos gravações em vídeo, pois todas as vezes que iniciávamos as nossas conversas, nos contavam inicialmente suas vivências, reconstituindo cenários, ambientes, lembrando os nomes dos amigos, parentes e participantes das suas memórias. As gravações em vídeo facilitaram

para que pudéssemos demonstrar as *performances* das histórias contadas pelos próprios narradores, pois o caráter performativo é um elemento que não poderia dissociar-se da história narrada. Como Zumthor (1997, p. 247) afirma “[...] a *performance* configura uma experiência, mas ao mesmo tempo é a própria experiência. Acreditamos que os trabalhos que resultam em produções escritas acabam se afastando da experiência dos narradores”.

As análises desenvolvidas neste capítulo buscam dar resposta às questões norteadoras da pesquisa, ou seja, como são repassadas as práticas lúdicas e se atualmente são praticadas na comunidade. Para tanto, buscamos evidenciar as práticas lúdicas tradicionais e as interferências da modernidade, e a importância dessas atividades no cotidiano familiar e educacional.

## **Conhecendo o tradicional e o moderno nas práticas lúdicas na Comunidade Indígena Tabalascada**

As práticas lúdicas estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando-se indispensáveis para o desenvolvimento mental, intelectual e social. De alguma forma o lúdico se faz presente. Compreendemos que os jogos e as brincadeiras tradicionais é uma modalidade específica da cultura lúdica de determinadas épocas e lugares, conservando características e particularidades de um povo, em um determinado momento da história, assumindo significados que dependem do contexto sociocultural de referência (KISHIMOTO, 1999).

As práticas lúdicas que existiam na comunidade Indígena Tabalascada aparecem algumas acompanhadas dos adultos, isso porque eles ensinavam as crianças e orientavam para a vida cotidiana, permeadas pelos mitos, pelos ensinamentos dos mais velhos, entre outros elementos da cultura peculiares a cada etnia. Entre os Wapixana e Macuxi, as brincadeiras e os jogos aparecem com frequência tanto nas narrativas como na vivência, o que foi observado durante as coletas com os adultos, enquanto as crianças estavam brincando.

Nesse sentido, houve contato com diferentes colaboradores, sendo estes homens e mulheres, com idade entre 40 a 86 anos. Em suas narrações, os indígenas contam sobre suas infâncias, brincadeiras, brinquedos, jogos, além de transmitirem os relatos do tempo de seus pais e avós.

Benjamim (2002), em seus estudos coloca que, quando se passa a refletir a respeito dos brinquedos e dos jogos, assim como o mundo da infância está cheio das marcas do mundo adulto no qual as crianças se inserem, são colocados à disposição da criança pelo mundo adulto só adquirindo conotação de brinquedo quando ela faz a interação com sua força imaginativa, que passa a ser despertada ou desenvolvida pela tensão que trava como o

brinquedo/brincadeira. Essa ideia é complementada por Almeida (2006, p. 544) que, ao estudar o brinquedo e a cultura do brincar, fundamentado em Benjamim, ressalta que a natureza pertence às múltiplas faces do brinquedo

[...] imprime-lhe um caráter mais que material: a simbologia deste instrumento de brincar atravessa a fronteira do físico em direção ao espiritual e faz dele um instrumento que promove interação, diálogo [...], além de possibilidades lúdicas e de sociabilidade.

A ideia do filósofo, fazendo a relação entre o brinquedo, à criança e o adulto, está presente nas falas dos moradores da Comunidade Indígena Tabalascada, com narrativas bem claras, com as que seguem:

[...] A gente brincava com meu irmão de arco e flecha. Flechava todo bichinho que a gente encontrava por ai. Flechava os peixinhos também que encontrava. Você sabe né que a brincadeira do índio era assim (informação verbal)<sup>4</sup>.

[...] Vou fazer um carro, a gente pegava o caranã<sup>5</sup>, fazia a roda, colocava tipo o eixo da roda. Ai pegava garrafa pra puxar também como se fosse um carro, ele pegava minhas bonecas de milho, boneca de mandioca, ai colocava no carro, a gente tinha vontade ter as coisas [...] com o meu irmão só brincava mesmo de fazer roça, de cozinhar, de asar as coisas, como a mamãe fazia, nós fazia também. [...] Vamos caçar, essa brincadeira gerava coisa verdadeira, porque ele dizia assim vamos caçar e a gente ia mesmo, nós matava tatu, matava cutia (informação verbal)<sup>6</sup>.

[...] A gente fazia panelinha de barro, a gente fazia bonequinha, os animais, vovó fazendo o dela né, carregava barro dela pra gente fazer a nossa parte, porque ela, ela brigava com nós, o barro criança não brincava (informação verbal)<sup>7</sup>.

[...] Brincava de talinha de pau pra fazer um cercado pra os boi, aí nós colocava pegava manga verdinha era o nosso gado aí a gente fazia, tirava tala de buriti, não era de najá<sup>8</sup> não, ai nós colocava perna, fica dentro do curral, colocava quebrava pedacinho de pau pra fazer o curral, nós fazia pra gente cera de abelha e fazia cabeça dele redondo os olhos, e perna e braço ai já ia pro curral, fazia muito ficava em pé ai a gente brincava de curral. [...] Nós

juntava fruta dão<sup>9</sup> por ai pra poder brincar, o dão era a nossa bola, aí a gente amontoava, jogava pra cima ai outro pegava, outro não pega, o dão também era a nossa peteca, tinha muito, naquele tempo não tinha bola (informação verbal)<sup>10</sup>.

[...] A gente inventava um avião, a gente colocava muito pena, a gente colocava pena no sabugo quebrava sabugo no meio, não tem aquele fofinho no meio a gente colocava aquele rabo de galo, que mamãe matava às vezes galo, galinha, assim, a gente fazia um monte, pra jogar (informação verbal)<sup>11</sup>.

[...] A primeira caça que matei tinha oito anos, sete anos mais ou menos, assim guiado por ela (avó) [...] Ele (pai) ensinava a flechar, fazia uma roda e colocava uma coisa ao meio pra gente ficar flechando o que acertava, ele era respeitado (informação verbal)<sup>12</sup>.

[...] O carro de boi, caranã, madeirinhas, sabugo de milho, e usava essa imaginação com as latas de conservas, de sardinha que era a carroceria do carro (informação verbal)<sup>13</sup>.

O mundo do adulto presente nos relatos era um mundo próximo ao mundo das crianças, pois a vida acontecia no entorno das moradias, nas roças onde passavam muito tempo com seus filhos. Naquele período, produziam sua subsistência nas casas de farinha, no mato com a caça, ou nos rios com a pesca, desde cedo já participavam, de alguma forma, destas atividades. Assim sendo, brincar de caça e pesca, arco e flecha, o carrinho de sardinha, uma imitação do carro de bois, construções de roça, fazer coisas com barro, todos os objetos pertencentes ao universo adulto e utilizados nos afazeres, constituíam uma brincadeira com referência ao mundo do adulto.

O fato de Seu Cosme, Dona Cezarina, Dona Maria Alaíde, Dona Rosilda, Seu Vitor e do Seu Tenison, quando crianças, em suas práticas lúdicas construírem brinquedos que imitavam o mundo do adulto demonstra a capacidade de criação e imaginação que as crianças possuem, além de confirmar a atração pelo mundo do adulto que as crianças têm, não se trata de uma cópia em miniatura simplesmente, e sim de um mundo recriado para os seus interesses, suas brincadeiras, representações reais e simbólicas que lhes remetem ao prazer, à construção, ao conhecimento. Em relação a esse aspecto,

Vygotsky (1998, p. 137) afirma “[...] a essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais [...]”, sendo assim quando as crianças passam a criar no seu mundo, por meio da produção de miniaturas do mundo dos adultos, a margem de liberdade, imaginação e criatividade aumentam.

A importância do brincar para a criança é uma construção histórica, quando brinca experimenta sensações antes desconhecidas, entra no mundo do adulto, reproduz as relações sociais e de trabalho de forma lúdica e se apropria do mundo em seu processo de construção como sujeito histórico-social. Segundo Vygotsky (1998) o brincar cria a zona de desenvolvimento proximal na criança. Seja pela criação, pela imitação ou ainda pela definição de regras específicas.

As brincadeiras tradicionais são passadas de geração a geração, modificadas como o passar do tempo ou podem permanecer da mesma forma. Essas brincadeiras são filiadas ao folclore e incorporam a cultura popular, são transmitidas oralmente e possuem características de anonimato, permanecendo na memória das crianças. A origem de tais brincadeiras é desconhecida, ninguém conhece a origem da amarelinha ou do pião. “Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional garante a presença do lúdico, da situação imaginária.” (KISHIMOTO, 2009, p. 39).

Foi possível compreender a ludicidade presente nas narrativas ligadas também às práticas de gerações anteriores, com suas experiências vividas com jogos e brincadeiras tradicionais, narrando sobre as brincadeiras que realizavam, com irmãos, parentes e outros moradores da comunidade. Apresentamos algumas destas narrações:

[...] As brincadeiras dos meninos era cavalo de pau, então pião (informação verbal)<sup>14</sup>.

[...] Quando juntava todas as crianças, a gente brincava de roda, a gente brincava de bom barqueiro, bom barqueiro, naquele tempo já a gente via, as crianças de Boa Vista, não de onde vinha, eu sei que ensinavam a gente, a fazer

bom barqueiro, o que mais a gente brincava era de roda, juntava muita gente, muitas crianças, vamos brincar de roda, tanta laranja madura maninha que cor são ela, então, era de brincar de cirandinha eu lembro que a gente brincava com as outras crianças (informação verbal)<sup>15</sup>.

[...] Brincava mais no final de semana, brincava de papagaio, a pipa né?. Eu vi um rapaz fazer [...] Brincava todo mundo junto, menina e menino da brincadeira de rato com gato. Tudo em Wapixana<sup>16</sup>. Eu não sei quem trouxe essas brincadeiras pra cá. A brincadeira de manja, de se esconder, a gente nem sabia o que era policia, a gente brincava (informação verbal)<sup>17</sup>.

[...] A gente brincava de roda, tudo em Macuxi<sup>18</sup>, né? (informação verbal)<sup>19</sup>.

[...] As brincadeiras que papai ensinava era sempre tinha momento, não tinha nada pra fazer, ajuntava muita criança brincava de roda, brincadeira de caça e o caçador, a brincadeira de resistência, a luta corporal, já começava aprender desde criança (informação verbal)<sup>20</sup>.

[...] O nosso cabo de guerra na nossa brincadeira com os nossos amigos era o cipó escada de jabuti<sup>21</sup>, papai tirava na mata e trazia pra gente, ele trazia aí a gente tinha essa nossa diversão (informação verbal)<sup>22</sup>.

As falas dos narradores descrevem suas vivências, momentos da vida cotidiana, brincadeiras tradicionais, lembranças que constituem suas identidades individuais e coletivas. Apesar de serem os narradores adultos, em algumas observações participativas, as crianças estiveram presentes, ora pela parte da manhã e ora pela parte a tarde, devido ao turno das aulas na escola na comunidade.

O ritmo das práticas lúdicas é intenso, presente nas atividades diárias, pois as crianças não gostam de ficar sem se movimentarem. A ida à roça aconteceu no dia em que solicitaram que levasse alguns moradores de uma casa para a roça deles. Neste dia, ao chegar para ir à roça as crianças estavam contentes, foi uma alegria só, alguns tiveram que ficar, porque o carro não comportava a todos. Na roça, foram algumas horas arrancando a mandioca e fazendo montes de maniva para serem carregados para o carro.

As crianças da comunidade não têm hora para praticar a ludicidade, costumam brincar diariamente desde o amanhecer até ao anoitecer. Sempre estão envolvidas no preparo da farinha, em uma roda de pessoas (FIGURA 1) elas estão também, no descascar da mandioca, no colocar a mandioca de molho na água, no colocar a massa para torrar no tacho, por elas mesmas paravam, começavam a brincar (FIGURA 2) e depois retornavam para a roda da farinhada na casa de forno.

Figura 1 - Criança participando do trabalho da farinhada



Fonte: A autora (2013).

Algumas crianças, principalmente as meninas vão ajudar no trabalho doméstico. Já alguns meninos maiores vão para a roça colher mandioca e plantar maniva<sup>23</sup> (FIGURA 3), acompanhar seus pais na caça, na pesca e algumas vezes já se juntam dois, três ou mais e vão sozinhos caçar.

Figura 2 - Crianças brincando



Fonte: A autora (2013).

Figura 3 - Criança e adolescentes participando da colheita da mandioca e maniva



Fonte: A autora (2013).

Certa ocasião, ao passar de uma casa para outra observei algumas crianças brincando de fazer casinha (FIGURA 4), neste dia era quase uma hora da tarde, o sol estava muito quente e parecia uma hora normal para brincarem.

Figura 4 - Crianças construindo uma casinha para brincarem



Fonte: A autora (2013).

Ao observar as Figuras 5 e 6, aparecem bonecas industrializadas, diferentemente de como eram as bonecas com que brincaram os narradores:

[...] a gente inventava, fazendo boneco velho de papel, de sabugo de milho, né? Fazia bracinho, fazia cabelo tudo mesmo a gente inventava (informação verbal)<sup>24</sup>.

[...] quando já tava o milho grande, já tinha macaxeirinha, maninha vou fazer boneca pra ti, aí fazia boneca de mandioca, de milho, quando o milho era novo, ele fazia cabelo vermelho, cabelo branco, ele mesmo colocava os bracinhos, as pernas (informação verbal)<sup>25</sup>.

[...] A minha irmã tinha as bonecas feita tudo de sabugo de milho com pedaço de madeirinha e usava as sementes das frutas, da castanha do caju, aquilo a gente transformava eles como nosso brinquedo do nosso dia a dia (informação verbal)<sup>26</sup>.

A brincadeira de casinha, que até hoje está presente entre as crianças, representam seu imaginário, o simbólico que constrói o mundo adulto e suas representações. Enquanto brincam, elas estão interagindo o tempo todo, experimentam papéis diferentes, com variedade de atitudes sociais, reproduzem práticas que observam entre os adultos, daí advém o aprendizado da importância das relações entre os humanos e, sobretudo, o mundo de coisas que envolvem o viver em sociedade.

Figura 5 - Criança brincando de casinha com sua boneca



Nunes (1997), em sua dissertação de mestrado em antropologia ao observar as crianças na aldeia A'uwé-Xavante, aponta que no ato desta brincadeira, elas estariam ampliando práticas para serem relacionadas às outras culturas.

A 'brincadeira de casinha' oferece imensas possibilidades de reflexões sobre leitura que a criança faz da sua sociedade, desde o grupo doméstico até o universo de todas as relações comunitárias, elaborando-as, reformulando-as e expressando-as, manifestando apreensão de traços culturais através de uma prática mais comum entre as crianças de todas as culturas e de todas as épocas. (NUNES, 1997, p. 197).

Assim, de uma forma ou de outra a criança está inserida em uma brincadeira de faz de conta, por exemplo, quando usa sua imaginação para brincar com outras crianças de papai, mamãe e filhos, distribuindo papéis e incorporando outros. Elas passam a realizar entre si um tipo de interação social que é de suma importância para sua formação enquanto pessoa, realizando trocas variadas quando riem, se desentendem, choram ou trocam carinhos que só são possíveis numa situação imaginária.

Figura 6 - Criança brincando de boneca



Fonte: A autora (2013).

Dona Cléia (2013) diz que: “[...] Brincava assim também, os mais grandes era o nosso pai e mãe, fazia o casal, agora os mais miudinhos eram nossos filhos (informação verbal)”.

Com o advento das tecnologias de informação e meios de comunicação de massa como a televisão e internet, já disponíveis nas comunidades indígenas,

muitas crianças acabam deixando as brincadeiras tradicionais e buscam o lúdico em jogos de computadores, de celulares e em brinquedos eletrônicos.

A cena (FIGURA 7) foi observada na casa do Seu Fausto, morador da comunidade. São seus netos que já utilizam a tecnologia, gostam muito de jogar no computador, celular e ficam com frequência na frente da televisão assistindo aos vídeos de desenhos animados e filmes infantis.

Figura 7 - Crianças jogando no celular



Fonte: A autora (2013).

Certa ocasião, ao chegar numa casa da comunidade, observamos um menino que estava com uma baladeira<sup>27</sup> tentando balar passarinhos que

pousavam nas árvores, perguntei para a avó dele por que ele queria os passarinhos; ela me respondeu que ia fazer um cocar das penas para usar na semana dos povos indígenas. Hoje, ainda é comum a brincadeira da baladeira (FIGURA 8), veem-se sempre os meninos com essas penduradas em seus pescoços. Seu Alderisio coloca como ele viu pela primeira vez e o que achou dessa brincadeira:

[...] baladeira eu vim conhecer depois de grande que ai o papai foi em Boa Vista, trouxe do comércio, mas não achei muito bom não sabe, balar de baladeira, pra mim mais era flecha, é, pra mim era flecha mesmo, flechava e via o bicho cai com fecha, baladeira não aprendi balar muito não, usei pouco baladeira (informação verbal)<sup>28</sup>.

Figura 8 - Criança balando



Fonte: A autora (2013).

Os jogos são práticas culturais lúdicas que se inserem no cotidiano das sociedades em diferentes partes do mundo e em diferentes épocas da vida das pessoas. Por outro lado, eles também cumprem papéis diversos relacionados à expressão da cultura dos povos. Kishimoto (2009, p. 17) exemplifica tal dimensão histórica mostrando que “[...] se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos

para a arte da caça e da pesca [...]” (FIGURA 9), ou seja, que o brinquedo representa uma das maneiras de guardar história da humanidade.

Figura 9 - Criança brincando de flechar para acertar no alvo



Fonte: A autora (2013).

O arco e a flecha são instrumentos que fazem parte da cultura das diversas etnias indígenas. Eram utilizados não somente para as disputas em festas comemorativas, mas com objetivo de instrumentalizar a sobrevivência por meio da caça e pesca e para proteção da comunidade, pois foram utilizados como arma em conflitos com outros povos. As técnicas necessárias ao seu uso são aprendidas nessas sociedades por meio de jogos e brincadeiras que desenvolvem habilidades específicas desde muito cedo, na infância (ALMEIDA, 2008).

O autor reforça ainda que após o contato com o não índio e a assimilação de uma série de comportamentos culturais, algumas etnias mantêm o uso desses instrumentos com outros sentidos, enquanto outras não têm mais o costume de “flechar”.

Interessante narrar também duas práticas lúdicas presenciadas por várias vezes, chamada de taco (FIGURA 10), as crianças gostam muito dessa brincadeira na comunidade. A brincadeira do taco por não ser uma brincadeira tradicional, vinda de outro país, já é muito conhecida por outras crianças de outras etnias.

Figura 10 - Brincando da brincadeira de taco



Fonte: A autora (2013).

Outra brincadeira é roda corda, também não tradicional indígena, mas muito utilizada pelas crianças na comunidade.

Esta brincadeira de roda corda (FIGURA 11) as crianças gostam muito, brincam entres si, é um divertimento, todos querem ganhar, pois lutam para a corda não tocar nas pernas, ficam brincando horas.

Figura 11 - Criança Brincando da brincadeira roda corda



Fonte: A autora (2013).

Uma prática lúdica vivenciada todos os dias nesta comunidade pelas crianças (FIGURA 12), feminino (FIGURA 13), adolescentes (FIGURA 14), jovens e adultos do sexo masculino (FIGURA 15), é o futebol. Todas as tardes a prática do jogo de futebol é exercitada, existem dois campos um grande e um pequeno feitos por eles mesmos. Em todas as festas de comemoração fazem

campeonatos, adquirem premiações variadas desde dinheiro até refrigerantes. A paixão é tão grande pelo futebol, que esse jogo é apreciado até pelas crianças que estão começando a dar seus primeiros passos.

Figura 12 - Bebê brincando com bola de futebol



Fonte: A autora (2013).

Observando os relatos e as Figuras (12, 13, 14 e 15), observamos que era muito diferente de como brincavam e com era a bola de antigamente: Dona Cléia, Sr. Tenison e Dona Rosilda comentam:

[...] Nós juntava fruta dão<sup>29</sup> por ai pra poder brincar, o dão era a nossa bola, aí a gente amontoava e jogava pra cima aí outro pegava, outro não pega, o dão também era a nossa peteca, tinha muito, naquele tempo não tinha bola (informação verbal)<sup>30</sup>.

[...] A nossa bola nesse tempo a gente amarrava vários pedaços de pano e fazia a nossa bola, que a gente brincava o nosso futebol ai mesmo em casa (informação verbal)<sup>31</sup>.

[...] A gente fazia bola de palha de milho de todo tamanho (informação verbal)<sup>32</sup>.

Figura 13 - Mulheres jogando futebol



Fonte: A autora (2013).

Figura 14 - Adolescentes jogando futebol



Fonte: A autora (2013).

Figura 15 - Jovem e adultos jogando futebol



Fonte: A autora (2013).

Algumas práticas lúdicas tradicionais estão entrando em desuso, sendo praticadas somente quando tem comemoração na comunidade como a disputa de arco e flecha, cabo de guerra, teatro da homologação da terra, dança do parixara<sup>33</sup>, pular corda. Ouvimos de uma professora quando estava ensaiando a dança do parixara na sala de aula que “[...] as crianças tinham que levar mais a sério o ensaio, por estavam aprendendo sua cultura”.

A dança do parixara na comunidade Indígena Tabalascada não é mais praticada como antigamente, quando era como festejo diário após o trabalho nas roças da comunidade, comemorar a fartura da plantação ou o chamado da chuva.

Figura 16 - Comunidade dançando parixara



Fonte: A autora (2013).

O Senhor Cesar e a Dona Rosilda nos contam como vivenciaram a dança do parixara quando eram crianças:

[...] Eu nunca dancei na minha vida esse tal de parixara, mas eu vi o meus pais dançar, mas assim não fazendo festa aqui assim pra dança do parixara como eles fazia: iam na roça, aí da roça quando voltava é que se preparava todo mundo, fazia aquelas saias e tudo, aí vinha andando de lá pra cá, aí as mulherada sabia que estão vindo, vinham encontrar. Nunca vi fazer festa para dançar parixara como agora (informação verbal)<sup>34</sup>.

[...] nós dançava muito parixara, nossa dança, né? Antigamente deixada pelos antepassados, pra nós conservemos o que a nossa vida de índio, a nossa etnia, valorizar o que é nosso, nossa fala, nossa dança, nossa vida, nossa comida, nossa bebida, tudo nós procura conservar. Quem era dançador era meu avô, dançavam a noite todinha, tinha caxiri, natal, às vezes ano novo, às vezes em eventos, nas festas na comunidade. Dançava até o dia amanhecer. Os velhos vão dançar até de manhã, as crianças assim como nós ia dormir (informação verbal)<sup>35</sup>.

Figura 17 - Mulher servindo caxiri na dança do parixara



Fonte: A autora (2013).

Dona Rosilda lembrou-se de como eles brincavam a dança do parixara:

[...] a gente brincava parixara, brincava a tucua, arerua, tudo a gente imitava os velhos também sabe, nós fazia nossa saia, nossa saia dos velhos era olho de buriti bem esticadinho palha de buriti, a nossa era de palha de coco,

folha de banana, assim pra gente fazer nossa festinha, nossa brincadeira era assim no passado (informação verbal)<sup>36</sup>.

As práticas lúdicas, vivenciadas hoje, pelas crianças da comunidade são bem variadas e quase sempre realizadas debaixo das árvores. Andar de bicicleta (FIGURA 18), brincar com os animais da casa (FIGURA 19), fazem balanços nos galhos das arvores para brincarem (FIGURA 20), gostam muito de subir nas árvores por prazer e, às vezes, para pegar frutas (FIGURA 21).

Figura 18 - Criança brincando de bicicleta



Fonte: A autora (2013).

Figura 19 - Criança brincando com animais



Fonte: A autora (2013).

As crianças da comunidade brincam das mais variadas brincadeiras: correr uma atrás das outras; subir nas árvores frutíferas para pegar frutas para comerem, quando não, subir só para ter prazer de estar subindo e descendo nas árvores; umas vão brincar de boneca; brincar com os filhotes de cachorro; andar de bicicleta; se embalar nas redes nos barracões; outras vão para frente da televisão assistir aos desenhos animados; e, umas até brincar nos jogos dos celulares de seus pais.

Figura 20 - Criança brincando de balançar



Fonte: A autora (2013).

Observamos a existência de brincadeiras comuns entre meninos e meninas nas quais participam juntos, outras são específicas, só para meninos e homens, só para meninas e mulheres.

Figura 21 - Criança brincando de subir nas árvores



Fonte: A autora (2013).

Gostam sempre de estar juntos. Todas essas práticas lúdicas estão sempre presentes na comunidade toda, pois a presença de crianças nas casas é constante.

Dessa observação, podemos colocar também que a ludicidade, entre outros aspectos, é diversa entre os povos.

## **As categorias do lúdico da Comunidade Indígena Tabalascada**

Após descrever as narrativas orais, as brincadeiras, os jogos e fazer análise das práticas lúdicas da Comunidade Indígena Tabalascada, as lembranças dos narradores apareceram e surpreenderam pela sua riqueza. Bosi (2006, p. 81) nos faz refletir colocando que a memória tem uma função social que jamais pode ser esquecida:

Uma lembrança é um diamante bruto que precisa ser lapidado pelo espírito. Sem o trabalho da reflexão e da localização, seria uma imagem fugidia. O sentimento também precisa acompanhá-la para que ela não seja uma repetição do estado antigo, mas uma reparação.

Diante da citação de Bosi, a sistematização das práticas lúdicas narradas, bem como as que foram observadas diretamente, aparecem 30 (trinta) brincadeiras diferentes, que serão classificadas estas entre duas categorias: Jogos simbólicos e Jogos de regras.

*1ª Categoria: jogos simbólicos*

Quadro 1 - Jogos simbólicos

CATEGORIA	PRÁTICAS LÚDICAS	OBSERVAÇÃO
Jogos simbólicos	Brincadeira de casinha; Brincadeira de carrinho de lata de sardinha e conserva; Brincadeira do carrinho de capenga; Brincadeira de bonecas de mandioca, sabugo e palha de milho. Brincadeira de casinha; Brincadeira de carrinho de lata de sardinha e conserva; Brincadeira do carrinho de capenga; Brincadeira de bonecas de mandioca, sabugo e palha de milho. Brincadeira de casinha; Brincadeira de carrinho de lata de sardinha e conserva; Brincadeira do carrinho de capenga; Brincadeira de bonecas de mandioca, sabugo e palha de milho.	Todos esses jogos simbólicos foram lembrados nas narrativas, e nas observações participantes. Foram vivenciados, tanto pelas crianças como pelos narradores que fizeram parte desta pesquisa com registros. Todos esses jogos simbólicos foram lembrados nas narrativas, e nas observações participantes. Foram vivenciados, tanto pelas crianças como pelos narradores que fizeram parte desta pesquisa com registros.

Fonte: A autora (2013).

Para melhor entendimento sobre os jogos simbólicos, apresentamos alguns conceitos de teóricos de diversas áreas de conhecimento.

Maluf (2009, p. 84) aponta que os jogos simbólicos são os que possuem as seguintes características:

Liberdade total de regras (a não ser aquelas criadas pela própria criança); desenvolvimento da imaginação e da fantasia; ausência de objetivos (brinca pelo prazer de brincar); ausência de uma rígida da realidade; assimilação da realidade ao eu (a criança adapta a realidade a seus desejos).

Kishimoto (2009), por sua vez, coloca que as meninas, ao brincarem os jogos de faz de conta, reproduziam a vida do engenho, onde as meninas negras eram tratadas como servas pela sinhazinha e que estes jogos sempre estão ligados como resultados de processos sociais:

O jogo simbólico auxiliava as meninas, tanto brancas como negras, a compreenderem a trama de relações de dominação na época e funcionava como mecanismo auxiliar para a incorporação dessas relações. A menina escrava, desde pequena, em seu papel de servir à senhora branca, obedecer-lhe e a menina branca, em seu posto de mando, de administradora de negras escravas. (KISHIMOTO, 2009, p. 46).

Em suas pesquisas sobre as brincadeiras indígenas, a autora explica que os indígenas ao “[...] imitar animais são comportamentos místicos tanto de adultos como de crianças, tem reflexos simbólicos antigos.” (KISHIMOTO, 2009, p. 47).

Nesta perspectiva, Vygotsky (1998, p. 135) aponta que:

A brincadeira fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência criando um novo tipo de atitude em relação ao real. Nela aparece a ação na esfera imaginativa numa situação de faz-de-conta, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real.

Vygotsky (1984) elenca os elementos fundamentais da brincadeira como sendo: a situação imaginária, a imitação e as regras. Segundo ele, sempre que ao brincar, a criança cria uma situação imaginária na qual assume um papel, que pode ser, inicialmente, a imitação de um adulto observado. Assim, a criança cria regras de comportamento que estão implícitas e são culturalmente constituídas.

De acordo com as concepções de Maluf, Kishimoto e Vygotsky, verificamos que o jogo simbólico sofre algumas modificações diante da proporção que a criança vai progredindo em seu desenvolvimento e o simbolismo faz parte da representação corporal do imaginário, utilizando regras, apesar de predominar a fantasia.

Isso quer dizer que, ao desenvolver um jogo simbólico, a criança ensaia comportamentos e papéis em atividades dos adultos, até coloca regras, ensaia atitudes, valores, hábitos e situações diversas.

## *2ª Categoria: jogos de regras*

Maluf (2009, p. 85) apresenta os critérios para enquadrar os jogos de regra, sendo necessário que:

Haja um objetivo claro a ser alcançado; existam regras dispostas sobre este objetivo; existam intenções opostas dos competidores; haja possibilidades de cada competidor levantar estratégias de ação. Nos jogos de regras existe o prazer do exercício, o lúdico do simbolismo, a alegria do domínio de categorias espaciais e temporais, os limites que as regras determinam a sociabilização de condutas que caracterizam a vida adulta.

Segundo Piaget (1978, p. 29), “[...] os jogos de regras são a atividades lúdicas do ser socializado”. Ou seja, por meio dos jogos de regras, a criança assimila a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis morais.

Para Macedo (1995, p. 8), os jogos de regras constituem-se em “[...] formas democráticas de intercâmbio social entre crianças ou adultos”. É necessária uma consideração recíproca, sendo a transgressão das regras uma falta grave. Os jogadores dependem, assim, um do outro, sendo a coletividade um caráter próprio dessa estrutura, além da importância do desenvolvimento da criança ao formular estratégias no decorrer da atividade, enfim, ser habilidoso na hora que estiver executando suas jogadas.

A partir dessas citações podemos dizer que os jogos de regras são necessários para que as convenções sociais e os valores morais de uma cultura sejam transmitidos a seus membros. Assim, as crianças ao brincarem, constroem a consciência da realidade e, ao mesmo tempo, vivenciam a possibilidade de transformá-la.

Quadro 1 - Jogos de regras

CATEGORIA	PRÁTICAS LÚDICAS	OBSERVAÇÃO
	Brincadeira da Raposa; Dança do Parixara; Brincadeira de pular corda; Brincadeira de peteca; Brincar de pular no rio, igarapé; Brincar de subir em árvore; Brincadeira de pular corda; Brincadeira do Balanço; Brincar de andar de	Todos esses jogos simbólicos foram lembrados nas narrativas, bem como nas observações participantes. Foram vivenciados, tanto pelas crianças como pelos narradores que fizeram parte desta pesquisa com registros. Todos esses

<p>Jogos de regras Jogos de regras Jogos de regras Jogos de regras</p>	<p>cavalo; Brincar de andar de bicicleta; Brincar de correr atrás de animais; Caçar; Pescar; Arco e flecha; Atirar com baladeira; Atirar com zarabatana; Lançar pedras na água. Brincadeira da Raposa; Dança do Parixara; Brincadeira de pular corda; Brincadeira de peteca; Brincar de pular no rio, igarapé; Brincar de subir em árvore; Brincadeira de pular corda; Brincadeira do Balanço; Brincar de andar de cavalo; Brincar de andar de bicicleta; Brincar de correr atrás de animais; Caçar; Pescar; Arco e flecha; Atirar com baladeira; Atirar com zarabatana; Lançar pedras na água. Brincadeira da Raposa; Dança do Parixara; Brincadeira de pular corda; Brincadeira de peteca; Brincar de pular no rio, igarapé; Brincar de subir em árvore; Brincadeira de pular corda; Brincadeira do Balanço; Brincar de andar de cavalo; Brincar de andar de bicicleta; Brincar de correr atrás de animais; Caçar; Pescar; Arco e flecha; Atirar com baladeira; Atirar com zarabatana; Lançar pedras na água.</p>	<p>jogos simbólicos foram lembrados nas narrativas, bem como nas observações participantes. Foram vivenciados, tanto pelas crianças como pelos narradores que fizeram parte desta pesquisa com registros. Todos esses jogos simbólicos foram lembrados nas narrativas, bem como nas observações participantes. Foram vivenciados, tanto pelas crianças como pelos narradores que fizeram parte desta pesquisa com registros. Todos esses jogos simbólicos foram lembrados nas narrativas, bem como nas observações participantes. Foram vivenciados, tanto pelas crianças como pelos narradores que fizeram parte desta pesquisa com registros. Todos esses jogos simbólicos foram lembrados nas narrativas, bem como nas observações participantes. Foram vivenciados, tanto pelas crianças como pelos narradores que fizeram parte desta pesquisa com registros. Todos esses jogos simbólicos foram lembrados nas narrativas, bem como nas observações participantes. Foram vivenciados, tanto pelas crianças como pelos narradores que fizeram parte desta pesquisa com registros.</p>
--	---	---

Fonte: A autora, 2013.

Na subsecção a seguir, apresentaremos a sistematização das práticas lúdicas ouvidas nas narrativas e de algumas outras que foram observadas durante toda a pesquisa na Comunidade Indígena Tabalascada.

## **Sistematização das práticas lúdicas**

Das práticas lúdicas presentes nas narrativas orais dos dez moradores da comunidade Tabalascada, bem como das que foram observadas no cotidiano e outras que estão em desuso, consideramos: o nome das práticas; materiais utilizados; faixa etária de seus participantes; e, o contexto social de realização.

Os brinquedos também variam entre os tradicionais e modernos. Existem jogos e brincadeiras tanto coletivos como individuais, reais com representação simbólica e todos acontecem nas moradias, no malocão<sup>37</sup>, nos igarapés, nas roças, na igreja ou em lugares escondidos nos arredores da comunidade.

No entanto, ao recriar, ao usar o imaginário simbolicamente em suas brincadeiras com os afazeres do cotidiano, a criança ao brincar e ao jogar, enfim ao praticar a ludicidade está vinculada ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao simbólico. A concepção de Kishimoto (1997, p. 21), sobre o “[...] homem como ser simbólico, que se constrói coletivamente e cuja capacidade é tremenda de pensar fazendo a ligação à capacidade de sonhar, imaginar, brincar e jogar [...]” inserido a realidade em que vive, permitindo sentir-se incluído à cultura de seu grupo. Isso fica evidente nas vozes das narrativas ouvidas nesta pesquisa.

Ao ouvir os narradores podemos colocar o quanto eles acham importante os seus filhos saberem como foi suas infâncias, quais foram suas brincadeiras e quais eram os brinquedos da época. Podemos estar refletindo por meio de Oliveira (1992, p. 59) quando este confirma que:

A criança aprende através da brincadeira a encontrar sua própria vida, nas pessoas reais a complementação para suas necessidades afetivas e cognitivas. Ela não precisa mais deformar a realidade para assimilá-la, ela aprendeu a

conviver, a lidar, a compensar e a liquidar através da interação com os outros, com objetos reais.

No entanto, serão expostas algumas brincadeiras narradas pelos moradores comunidade, bem como algumas que foram observadas a partir das crianças que, até hoje, sobrevivem em vários lugares da comunidade:

- Prática lúdica: Brincadeira de flecha

Figura 22 - Criança brincando de flechar



Fonte: A autora (2013).

*Etnia:* Wapixana/Macuxi

*Material:* Duas varas, pedaço de madeira para o alvo, cordão, pena, coco sem a água.

*Nº de Participantes:* Variado

*Sexo:* Masculino

*Local:* No descampado<sup>38</sup> da comunidade indígena, no mato.

*Objetivo:* Precisão, concentração e pontaria.

*Desenvolvimento:* Após a construção da flecha e do arco faz-se um alvo como desejam os participantes. Coloca-se a atenção e mirando o alvo é só flechar.

*Observação:* Se brinca com arco com a flecha em dia de festejos na comunidade indígena, poucos utilizam a flecha como instrumento para caçar. Tempos atrás era muito presente os mais velhos ensinarem os meninos a caçar usando o arco com a flecha, no qual essa brincadeira era praticada mais no mato, procurando passarinho, animais como paca, cutia, e outros para alimento.

- Prática lúdica: Brincadeira de bola

Figura 23 - A fruta dão (*Zizyphus mauritiana Lam*)



Fonte: A autora (2013).

- *Etnia*: Wapixana
- *Material*: Dão (*Zizyphus mauritiana Lam*)
- *Nº de Participantes*: Variado
- *Sexo*: Masculino/feminino
- *Local*: Quintal da casa
- *Objetivo*: percepção e atenção.
- *Desenvolvimento*: Nessa brincadeira se brinca de vários modos.  
1º Modo: Faz um círculo com a quantidade dos participantes presentes e se pega o dão e fica arremessando um para o outro sem deixar cair. Quem deixar

cair vai saindo, quem ganha é o último que ficar sem deixar o dão cair no chão.

2º Modo: Fica arremessando o dão com a mão para cima e aparando com a mesma mão, sem deixar cair, fazendo a contagem. Ganha quem jogar neste modo brinca-se só e para quando cansar.

- *Observação:* Essa brincadeira relatada por Dona Cléia nos surpreendeu, pois essa fruta é utilizada apenas como alimento, não se imaginava como um brinquedo. Chamada também de maçã de pobre, talvez por ter uma massa comestível entre a casca e a semente, fazendo lembrar a maçã verde.

- Prática lúdica: Brincadeira de casinha

Figura 24 - Crianças brincando de casinha debaixo das árvores



Fonte: A autora (2013).

- *Etnia*: Wapixana/Macuxi
- *Material*: palha, pedaço de pano, pedaço de madeira, etc.
- *Nº de Participantes*: Variado
- *Sexo*: Masculino/feminino
- *Lugar*: Quintal da casa
- *Objetivo*: Unir as crianças, fortalecer vínculos, criatividade.

- *Desenvolvimento*: Procurar um lugar apropriado para a construção da casinha, sempre é debaixo das árvores perto da casa de seus pais ou parentes. Nesta brincadeira, o simbólico está bem presente, em todos os momentos na hora de escolherem as pessoas para formarem a família, na hora de cozinhar a comida.

- *Observação*: A brincadeira de casinha é ainda muito utilizada pelas crianças da Comunidade Indígena Tabalascada, elas não têm hora para essa brincadeira. Os brincantes são muito criativos, sempre procuram utilizar as sombras das árvores, como também alguns materiais que são utilizados na construção de suas casas.

- Prática lúdica: Brincadeira da zarabatana

- *Etnia*: Macuxi/Wapixana

- *Material*: Talas de najá, fios de algodão.

- *Nº de Participantes*: Indeterminado

- *Sexo*: Masculino

- *Local*: Indefinido

- *Objetivo*: Coordenação visual, concentração.

- *Desenvolvimento*: Faz-se uma flecha pequena com tala de najá, na ponta da flecha dá-se um corte e colocava um pouco de veneno, depois de pronta, vão à caça dos animais, quando achar, faz o alvo e assopra.

- *Observação*: Os pais pouco repassam esta brincadeira, talvez por que não se constrói mais a zarabatana na comunidade indígena, prefere comprá-la.

- Prática lúdica: Brincadeira de galo

Figura 25 - Brincadeira de força com sabugos de milho



Fonte: A autora (2013).

- *Etnia*: Macuxi
- *Material*: Sabugo de milho
- *Nº de Participantes*: Dois
- *Sexo*: Masculino
- *Local*: Dentro ou fora da casa, no quintal, no malocão.
- *Objetivo*: força, resistência e agilidade.

- *Desenvolvimento*: Os dois participantes, cada um com sabugo de milho na mão, começam a briga, vencendo aquele que quebrar o sabugo do outro primeiro. Tendo que juntar certa quantidade de sabugo para fazer uma disputa em dupla. Quem conseguir quebrar mais rápido o sabugo será o ganhador.

- *Observação*: Nesta brincadeira, Dona Rosilda acrescentou que quem quebra o sabugo primeiro deve falar: “Meu galo ganhou, teu galo perdeu, teu galo já morreu”.

- Prática lúdica: Brincadeira do taco

Figura 26 - Criança brincando de taco



Fonte: A autora (2013).

- *Etnia*: Wapixana/Macuxi
- *Material*: Bola pequena, dois pedaços de pau, duas garrafas pet grandes.
- *Nº de Participantes*: duas duplas
- *Sexo*: Masculino/Feminino
- *Local*: Um lugar espaçoso, podendo ser no quintal.
- *Objetivo*: resistência, agilidade e força.
- *Desenvolvimento*: 04 (quatro) participantes que formam duas duplas. Faz-se uma linha imaginária, com uma distância de uns 4 a 5 metros, colocam-se as garrafas no início e no final desta linha, cava-se um pequeno buraco na

parte central da linha. Começa-se o jogo com umas das crianças rebatendo a bola para o membro da dupla que está no final ou início da linha, sendo que durante o tempo que os outros correm atrás da bola, a dupla que está com o taco fica cruzando de um lado para o outro e fazendo a contagem dos pontos todas as vezes que os tacos se tocam.

- *Observação:* É comum encontrar crianças brincando nos quintais da comunidade.

- Prática lúdica: Dança do Parixara

Figura 27 - Crianças dançando o parixara



Fonte: A autora (2013).

- *Etnia*: Wapixana/Macuxi
- *Material*: Saia feita de palha de buriti, chocalhos, tambores, cocás.
- *Nº de Participantes*: Indeterminado
- *Sexo*: Masculino/Feminino
- *Local*: malocão
- *Objetivo*: preservação da cultura, desenvolvimento da coordenação motora e visual, conceito de ordem.

- *Desenvolvimento*: Passos ritmados, entre casais, homens e mulheres, envolvendo crianças, jovens, adultos e idosos, que dançam em um ritmo constante. Enquanto estão dançando o caxiri (bebida feita a partir da fermentação da mandioca, batata e do caju) é oferecido aos dançantes.

- *Observação*: A apresentação da dança do Parixara acontece sempre nos eventos que acontece na comunidade.

- Prática lúdica: Cabo de Guerra

Figura 28 - Crianças brincando de cabo de guerra



Fonte: A aut

(2013).

- *Etnia*: Macuxi

- *Material*: Cipó escada de jabuti, corda.
- *Nº de Participantes*: Indeterminado
- *Sexo*: Masculino/Feminino
- *Local*: descampado.
- *Objetivo*: preservação da cultura, força, união e habilidade.
- *Desenvolvimento*: Basta um pedaço bem grande do cipó escada de jabuti e algumas crianças. Pronto! Já dá para brincar de cabo de guerra. Daí é só puxar o cipó/corda em sentidos contrários. Vence o grupo mais forte.
- *Observação*: Atualmente já não se brinca com o cipó escada de jabuti e sim com um pedaço de corda meio grossa. Essa brincadeira é bastante comum na comunidade indígena, eles brincam com grande disputa.

- Prática lúdica: Jogo de peteca<sup>39</sup>

Figura 29 - Petecas



Fonte: A autora (2013).

- *Etnia*: Wapixana/Macuxi
- *Material*: Petecas
- *Nº de Participantes*: Indeterminado
- *Sexo*: Masculino/Feminino
- *Local*: Descampado
- *Objetivo*: Concentração e força

- *Desenvolvimento*: Dois ou mais jogadores brincam com uma quantidade de petecas que tem em posse, iram tentar atingir as petecas do(s) outro(s). O jogo acaba quando um jogador conseguir ganhar todas as petecas do(s) outro(s) jogador(es).

- *Observação*: Nesta brincadeira, pode parecer que só apenas os meninos que brincam, pois era tradicionalmente masculina, mas muitas meninas brincam sem se importar com quem estão jogando. As crianças indígenas gostam muito desse jogo, fazem rodadas de jogadores e se observa que brincam frequentemente aos arredores de suas casas.

- Prática lúdica: Brincadeira de pular corda

Figura 30 - Crianças pulando corda



Fonte: A autora (2013).

- *Etnia*: Wapixana/Macuxi
- *Material*: Uma corda para que possam pular uma, duas ou mais pessoas.
- *Nº de Participantes*: Variado
- *Sexo*: Masculino/Feminino
- *Local*: Desacampado
- *Objetivo*: Concentração e agilidade
- *Desenvolvimento*: Duas pessoas pegam as pontas da corda e começam a rodar e os outros fazem uma fila para esperar sua vez de pular a corda. Costumam cantar a música: “O homem bateu na minha porta e eu abri / Senhoras e senhores põe a mão no chão / Senhores e senhores dê uma rodadinha e vai pro rumo da rua”.
- *Observação*: Nessa brincadeira se propicia grande socialização entre os brincantes.

- Prática lúdica: Brincadeira do Avião

Figura 31 - Avião indígena, feito de sabugo de milho



Fonte: A autora (2013).

- *Etnia*: Macuxi
- *Material*: Sabugo de milho, pena e cola
- *Nº de Participantes*: Indeterminado
- *Sexo*: Masculino/Feminino
- *Local*: Desacampado
- *Objetivo*: Força
- *Desenvolvimento*: Quebra-se o sabugo ao meio, coloca a cola no meio da parte do sabugo e depois se enfiam as penas. Para dar início a brincadeira, se faz uma fila e uma linha com uma distância de dez passos. E todos os

participantes vão jogar o seu avião, o ganhador será aquele que lançar o mais distante da linha que foi marcada.

- *Observação:* Nesta brincadeira se propicia força e harmonia entre os brincantes.

- Prática lúdica: Brincadeira de balar

Figura 32 - Criança brincando de balar



Fonte: A autora (2013).

- *Etnia*: Wapixana/Macuxi
- *Material*: Uma forquilha pequena, liga, pedrinhas ou frutas pequenas
- *Nº de Participantes*: Individual ou em conjunto
- *Sexo*: Masculino
- *Local*: Desacampado, quintal ou no mato.
- *Objetivo*: Atenção, coordenação visual e motora, mira e alvo.
- *Desenvolvimento*:
  - Desacampado: Marcam um lugar ou um objeto que irão balar. Começam

a balar um por vez, o ganhador é aquele que consegue atirar no lugar marcado ou o objeto escolhido mais vezes.

- Mato: Saem individualmente ou em conjunto e vão para o quintal ou mato à procura de passarinhos que irão tentar balar.

- *Observação*: Essa brincadeira é muito frequente na atualidade na comunidade indígena.

- Prática lúdica: Brincadeira de Subir nas Árvores

- *Etnia*: Wapixana/Macuxi

- *Material*: Árvores, principalmente frutíferas.

- *Nº de Participantes*: Indeterminado

- *Sexo*: Masculino/Feminino

- *Local*: Árvores

- *Objetivo*: Habilidade, força.

- *Desenvolvimento*: Nessa brincadeira escolhem uma árvore e vão tentar subir com rapidez; escolhem também uma árvore para subir e ficam conversando em cima ou escolhem aquelas árvores que com frutos para colherem e depois comerem, às vezes, no alto das árvores, quando conversando embaixo de suas sombras.

- *Observação*: Subir em árvores é muito difícil se vê alguém que nunca subiu em alguma árvore. É costume as crianças, em horas de folga, estarem em cima de alguma árvore, às vezes somente por prazer de subir e descer. Esta prática lúdica foi vista por várias vezes durante toda a pesquisa.

- Prática lúdica: Brincadeira da capemba

Figura 33 - Capemba de inajá



Fonte: A autora (2013).

- *Etnia*: Macuxi
- *Material*: Capemba, corda.
- *Nº de Participantes*: Dois (dupla)
- *Sexo*: Masculino
- *Local*: Desacampado
- *Objetivo*: Força, agilidade.
- *Desenvolvimento*: Sai uma turma de meninos para buscar capemba de inajá<sup>40</sup> no mato. Quando chegam de volta amarram um pedaço de corda, um senta na capemba e outro puxa e sai correndo apostando corrida, ganha a dupla daqueles que conseguirem chegar ao lugar marcado primeiro.

- Prática lúdica: Brincadeira de Casa de Barro ou Areia
- *Etnia*: Wapixana
  - *Material*: Barro ou areia
  - *Nº de Participantes*: Indeterminado
  - *Sexo*: Masculino/Feminino
  - *Local*: Na praia ou igarapé
  - *Objetivo*: Concentração
  - *Desenvolvimento*: Algumas crianças na praia ou na beira do igarapé e vão tentar fazer uma casa com a mão dentro, os ganhadores serão aqueles que ao tirar sua mão, a casinha não cair.
- Prática lúdica: Jogo de Futebol

Figura 34 - Crianças e adolescentes jogando futebol



Fonte: A autora (2013).

- *Etnia*: Wapixana/Macuxi
- *Material*: Bola
- *Nº de Participantes*: Vinte e dois
- *Sexo*: Masculino/Feminino
- *Local*: Campo de futebol e/ou lugar amplo para se fazer um campo de futebol
- *Objetivo*: Residência, agilidade, respeito às regras.
- *Desenvolvimento*: Entre os participantes escolhe-se um para ser o juiz. Formam-se dois times com números iguais de jogadores. E começa o jogo, ganha quem consegue fazer a maior quantidade de gols no determinado tempo que foi estipulado.

- *Observação:* Na comunidade, nesse jogo só se cumprem algumas regras quando se faz campeonato em tempo de festividade, quando há o juiz. É comum se juntar todos os que estão presentes.

- Prática lúdica: Brincadeira do Pião

- *Etnia:* Wapixana/Macuxi

- *Material:* Pião e barbante

- *Nº de Participantes:* Indeterminado

- *Sexo:* Masculino

- *Local:* Descampado

- *Objetivo:* Concentração, força e divertimento.

- *Desenvolvimento:* Juntam-se várias crianças e começam a lançar os piões no chão e o ganhador é aquele que deixar por mais tempo o pião rodando no chão. Nessa prática lúdica se brinca mais para diversão.

- Prática lúdica: Brincadeira de cavalo de Pau

- *Etnia:* Wapixana

- *Material:* Um pedaço de madeira, um pedaço de corda ou barbante.

- *Nº de Participantes:* Indeterminado

- *Sexo:* Masculino

- *Local:* Desacampado

- *Objetivo:* Diversão, ensinamento e criatividade.

- *Desenvolvimento:* Criam o cavalo de pau. Logo em seguida cavalga em espaço indeterminado. A criança, às vezes, aposta corrida.

- Prática lúdica: Brincadeira de Manja

- *Etnia:* Wapixana/Macuxi

- *Material:* Material humano

- *Nº de Participantes:* Indeterminado

- *Sexo:* Masculino/Feminino

- *Local:* Desacampado

- *Objetivo:* Agilidade

- *Desenvolvimento*: Se juntam várias crianças, sem ter determinado número de participantes, é escolhida uma entre eles, a manja, e começa a brincadeira. A pessoa que fica sendo a manja vai correr atrás dos outros até tocar em algum e logo o que foi tocado vai ser a manja e assim sucessivamente. A brincadeira tem o seu final quando vão se cansando.

- *Observação*: A brincadeira de manja é uma brincadeira tradicional, brincada até hoje pelas crianças, aonde vão se criando várias formas de brincar. Como por exemplo: manja cola, manja trepa, manja coca, regras que se usa para proteger da manja.

- Prática lúdica: Brincadeira de Embalar na Rede

- *Etnia*: Wapixana/Macuxi

- *Material*: Uma rede armada

- *Nº de Participantes*: Indeterminado

- *Sexo*: Masculino/Feminino

- *Local*: Malocão, debaixo de uma árvore.

- *Objetivo*: Força, divertimento, coragem.

- *Desenvolvimento*: Deita um ou mais participantes e um vai embalar a rede para as alturas. Só para quando algum vai desistindo da brincadeira.

- *Observação*: Nessa prática lúdica se tem muitos risos entre os participantes e, às vezes, algum adulto também entra na brincadeira para embalar e ser embalado. É muito comum se vê na comunidade essa brincadeira sendo executada principalmente debaixo dos malocões.

- Prática lúdica: Dança da Raposa

- *Etnia*: Macuxi

- *Material*: Música, material humano.

- *Nº de Participantes*: Indeterminado

- *Sexo*: Masculino/Feminino

- *Local*: Descampado

- *Objetivo*: Diversão

- *Desenvolvimento*: Juntam-se várias pessoas, escolhe-se um participante para ser a raposa, e para ir contando a história da raposa e todos vão

encenando, bem como vão cantando a música da raposa.

- *Observação*: Essa brincadeira é cantada normalmente na língua Macuxi ou na língua portuguesa.

- Prática lúdica: Brincadeira da Vara

Figura 35 - Crianças brincando da brincadeira de vara



Fonte: A autora (2013).

- *Etnia*: Wapixana

- *Material*: Duas varas com ganchos próprios e uma sem ganchos.

- *Nº de Participantes*: Varia

- *Sexo*: Masculino/Feminino

- *Local*: Desacampado  
- *Objetivo*: Coordenação motora, divertimento, força, agilidade.  
- *Desenvolvimento*: Pegam-se as duas varas com ganchos, enfiam-se no chão com uma distância que possa colocar a outra varra estendida e segura pelos ganchos. Os brincantes fazem uma fila com uma distância para poder correr e saltar a varra sem deixar cair. Assim vão correndo e levantando a varra até chegar uma hora que só um vai conseguir pular.

- Prática lúdica: Brincadeira Roda Corda

Figura 36 - Crianças brincando de roda corda



Fonte: A autora (2013).

- *Etnia*: Wapixana
- *Material*: Corda,
- *Nº de Participantes*: Indeterminado
- *Sexo*: Masculino/Feminino
- *Local*: Desacampado
- *Objetivo*: Diversão e resistência
- *Desenvolvimento*: Um participante pega o pedaço da corda e começa a rodar com a corda esticada na mão e os outros vão pulando sem deixar tocar na corda. Ganha aquele que fica por último.

- Prática lúdica: Brincadeira do Balanço

Figura 37 - Crianças brincando de balanço



Fonte: A autora (2013).

- *Etnia*: Wapixana/Macuxi
- *Material*: Um galho de árvore, pedaço de corda e um pedaço de madeira.
- *Nº de Participantes*: Individual/ grupo
- *Sexo*: Masculino/Feminino
- *Local*: Em uma árvore
- *Objetivo*: Força e divertimento
- *Desenvolvimento*: Pega o pedaço da corda, amarra em um galho de árvore uma das pontas da corda e a outra ponta se amarra o pedaço de madeira onde os brincantes vão sentar para se embalar ou ser embalado.
- *Observação*: É comum encontrar nas árvores dos quintais das casas da comunidade esse tipo de balanço.

- Prática lúdica: Brincadeira da Tamurai (Tucandeira)

- *Etnia*: Wapixana
  - *Material*: Formiga Tamurai
  - *Nº de Participantes*: Indeterminado
  - *Sexo*: Masculino/Feminino
  - *Local*: Malocão
  - *Objetivo*: Ser homens fortes e mulheres prendadas nos afazeres da casa
  - *Desenvolvimento*: O tuxaua chamava várias pessoas da comunidade de uma idade acima de 6 anos, crianças, jovens, adultos tanto homens como mulheres e começam o ritual.
  - *Observação*: Essa brincadeira não é mais executada não por proibição e sim por ficar no esquecimento e os tuxauas não fazem mais este ritual.

- Prática lúdica: Brincadeira de Roça

- *Etnia*: Wapixana
  - *Material*: Galhos
  - *Nº de Participantes*: Variado
  - *Sexo*: Masculino/Feminino
  - *Local*: Roça da família

- *Desenvolvimento*: Pegam vários galhos, enfiam-se no chão. Escolhe-se um pedaço de madeira para ser o terçado simbolicamente. Logo após que se faz a roça, todos que estão participando, vão brincar de roçar.

- Prática lúdica: Brincadeira de Correr atrás de Animais

- *Etnia*: Wapixana

- *Material*: Material humano e animais

- *Nº de Participantes*: Indeterminado

- *Sexo*: Masculino/Feminino

- *Local*: No mato, lavrado, ao redor da casa

- *Objetivo*: Agilidade, atenção.

- *Desenvolvimento*: Várias crianças se juntam e vão correr atrás de animais, ganha aquele que consegue pegar um animal primeiro.

- Prática lúdica: Brincadeira de Carrinho

Figura 38 - Carrinhos feitos de latas de sardinha e conserva



Fonte: A autora (201

- *Etnia*: Macuxi
- *Material*: Latas vazias de sardinha e conserva
- *Nº de Participantes*: Duplas
- *Sexo*: Masculino
- *Local*: Arredores das casas da comunidade
- *Objetivo*: Criatividade e diversão
- *Desenvolvimento*: Alguns meninos se juntam, confeccionam os carrinhos e vão brincar nos arredores de suas casas.
- *Observação*: É muito difícil se vê as crianças brincarem com carrinho desse tipo, é mais cômodo comprar carrinho industrializado.

Considerando os estudos da história em todos os aspectos, pois a história se constrói por experiências anteriores, o presente estudo se desenvolveu por meio das narrativas orais dos dez moradores escolhidos entre eles, por meio das suas lembranças de infância, desvelaram fatos e acontecimentos que, apesar de não constarem na história oficial, fazem parte da história real de suas vidas e tiveram sua parcela fundamental de contribuição na construção da Comunidade Indígena Tabalascada.

Antigamente, as brincadeiras das comunidades indígenas não tinham muita convivência com outras pessoas da cidade, eram mais isolados. As práticas lúdicas eram tidas como aprendizagem das tarefas do dia a dia: os meninos iam caçar e pescar com seus pais e com os demais homens da comunidade, as meninas ficavam em casa aprendendo a cozinhar, fazer caxiri, todas entendidas como aprendizagem de sobrevivência do cotidiano, foram repassadas de gerações em gerações. Esta pesquisa constituiu-se em um privilégio pelo fato de, nos inúmeros relatos, as memórias foram retornando aos lugares, aos fatos históricos, as festas típicas, seus modos de vida, e brincadeiras, relembando os ensinamentos de seus avós e pais, com tanta riqueza de detalhes, tudo pela trajetória memorial, reconstruindo histórias e vidas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegado ao final deste trabalho, pode-se agora dizer que são vários os pontos que merecem ser explanados a título de considerações finais. A princípio, de que nenhuma pesquisa é conclusiva, ao contrário, nos revelam que os aspectos observados e evidenciados assumem significações entre sujeitos pesquisados e pesquisador, num processo de convivência mútua que revela narradores e memórias, suscitam lembranças e fazem renascer a infância nesses adultos, socializando seus saberes e envolvendo as crianças em suas relações sócio culturais, numa experiência de troca e ressignificações, na vivência com as outras pessoas da Comunidade Indígena Tabalascada, entre a teoria acadêmica e a práxis comunitária. Pois foi por meio dessa convivência que se chegou à concretização dos objetivos, encontrando respostas e percebendo os caminhos, resultados encontrados durante todo o processo teórico-metodológico da investigação.

Nesta pesquisa, evidenciamos, por meio das narrativas orais, as práticas lúdicas dos Wapixana e Macuxi, moradores da Comunidade indígena Tabalascada, que o mundo da cultura é significativo e decorrente da história vivenciada entre estes povos e seus outros, onde tudo se torna uma possibilidade de sobrepor-se ao mundo natural, sendo esta cultura um instrumento de adaptação e construção.

Durante todo o processo de idas e vindas à Comunidade manifestaram-se momentos extremamente satisfatórios de convívio com os narradores. Na pesquisa, os moradores adultos (40 a 86 anos) apareceram em destaque como guardiões, testemunhas vivas de um tempo passado e, desse modo, foram elevados à condição de guias no exercício de rememoração do passado. Foi levando em consideração o que Le Goff (1992) retrata sobre a relação da linguagem e a memória, explicando que o narrar é uma extensão das possibilidades que as pessoas têm de armazenamento da memória e, em

consequência disso, saem dos limites físicos do corpo para estar interpostas nos outros e nos objetos, fazendo entrelaçamentos de memória coletivas e individuais que, por ter muitas repetições em muitos relatos, esses momentos deverão ser transformados em relíquias, levando ao registro dos vestígios imateriais que ainda possam existir nessas memórias (OLIVEIRA, 2001), com os quais os grupos narram sua origem, ensinam suas regras e orientam suas vidas.

As narrativas orais são textos verbais dos sujeitos envolvidos na pesquisa e registrar todos essas vozes foram utilizados instrumentos visuais e auditivos que possibilitaram abstrair as experiências vividas pelos narradores, dispostos a percorrer, por suas memórias, caminhos que levassem ao que poderia ser exposto ou não, resgatável e, por vezes inacessível. Como nos coloca Benjamim (1975), estes elementos nos deram a possibilidade de fazer uma reflexão sobre a história vivida, em que as vozes dos narradores e daquele que ouve e registra um acontecimento, se confundem. Em concordância com essa ideia, Bosi (2006) afirma que o ato de lembrar não é mesmo que reviver, mas sim o de construção do que se vive sob o olhar que se tem hoje vivido.

Houve também uma interação prazerosa com as crianças, justamente pelo fato de ter participado da atividade principal que é o brincar sempre nos espaços de entorno da casa, malocão, igarapés, estes são os lugares onde as crianças interagem em sua ludicidade, concorrendo para o seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois por meio dessas práticas formam conceitos, relacionando ideias, estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal, reforçam habilidades sociais, integram-se na sociedade e constroem seu próprio conhecimento.

Os atos de brincar são, sem dúvida, a representação do mundo adulto que circunda as crianças, em tempos passados ou atuais, apontando-se que o conhecimento das transformações socioculturais parece ter estreita ligação com o atual lugar ocupado pelas atividades lúdicas. A história indica que o afastamento ou aproximação do adulto das práticas lúdicas varia em razão de mudanças que ocorreram ao longo dos séculos, de maneira que os hábitos e os costumes relacionados à prática lúdica parecem ter acompanhado esse processo histórico (ARIÈS, 1981).

Por isso a interação entre crianças e os adultos é muitas vezes extremamente prazerosa e enriquecedora para ambos. Em algumas sociedades tradicionais, os adultos têm um papel fundamental em contar a história, da comunidade, da família, da infância, servindo de referência às novas gerações. Na comunidade Indígena Tabalascada alguns fazem essa prática realmente na tentativa de não deixar sua cultura, seus costumes serem esquecidos ou desvalorizados, chegando ao desuso.

Evidenciamos que a brincadeira espontânea das crianças pode contribuir com seus discursos, ricos em fantasia e ludicidade, com o processo de significação das experiências de vida ouvidas dos mais velhos. Além da natureza fantástica e expressiva próprias das brincadeiras observadas nas crianças. A interação com crianças nas atividades do cotidiano podem promover uma maior diversidade de experiências sociais com os adultos.

Constatamos a necessidade de não se restringir o desenvolvimento das habilidades de entretenimento, mas legitimar uma prática narrativa que possa ser aproveitada nas escolas como parte integrante do currículo. Desta maneira, poderia ser resgatada a possibilidade do exercício do verdadeiro papel do adulto na sociedade: o de alguém que reflete o significado da sua própria existência, do seu próprio drama, a vivência dos jogos e brincadeiras existentes, situando-se num contexto histórico-cultural e buscando uma continuidade que vá além da sua existência, prolongando-se às novas gerações. Este tipo de experiência educacional seria, por sua vez, fonte importante de pesquisas, gerando conhecimento sobre a interação destes atores sociais.

Como exemplo, não se quer afirmar que brincar de pipa seja muito melhor do que jogar videogame, as crianças de tempos passados faziam suas pipas, subiam nas árvores, corriam livremente pelas ruas, jogavam bolinha de gude, brincavam de pega-pega, de esconde-esconde, de dia e de noite, diferentemente das crianças de hoje, que se restringem aos espaços de suas casas e limitam-se a brincar apenas com vídeo game e outros jogos eletrônicos.

A diversidade de experiências é muito mais limitada para as gerações de hoje do que era outrora, para as gerações passadas. Também é evidente que esta atividade com jogos eletrônicos, por exemplo, possibilita que a criança de hoje jogue com outras ao mesmo tempo, estabelecendo uma interação virtual

com meninos e meninas de vários lugares do mundo. Esta é uma entre tantas possibilidades de experiência que não existiam nos tempos anteriores e que têm o seu valor, mas quase todas elas implicam numa eliminação de certas capacidades humanas, inclusive as motoras, pois utilizam um único sentido, que é quase sempre o da visão, e raramente a audição ou o tato, desprezando uma série de possibilidades perceptivas e de interação com outras crianças e com o meio natural.

Assim, os saberes dos jogos e brincadeiras podem ser transmitidos às crianças, por meio das histórias de infância vivenciadas, sem deixar de fora os mitos e lendas, bem como do abraço afetivo, das simbologias, dando a esse conhecimento um significado real, mesmo que seja transmitido por meio de símbolos, o que para as crianças pode significar a essência de sua vida, mesmo não sabendo o significado disso, ainda.

Paulo Freire (1982) salienta que educar não é a mera transferência de conhecimentos, mas sim conscientização e testemunho de vida, senão terá eficácia. Deste modo, as narrativas caracterizam como memória de um povo, trazendo ao presente um passado renovado. Essas narrativas de pertencimento, de origem, de identidade coletiva, passando a refletir a vida de um povo, saindo de uma lógica linear e de uma racionalidade dos não indígenas.

É nesta perspectiva que apresentamos, de uma forma objetiva e de fácil entendimento, como vêm acontecendo os ensinamentos das práticas lúdicas na Comunidade Indígena Tabalascada. Agora cabe ao leitor uma reflexão mais profunda sobre a ludicidade e suas relações com a apropriação de conhecimento e desenvolvimento das habilidades motoras, afetivas e cognitivas, de como são repassadas na comunidade.

Desta forma, esperamos que as informações contidas neste trabalho possam ajudar de forma direta ou indireta, objetivamente e concretamente, na compreensão do universo lúdico que já vivenciaram e estão vivenciando na atualidade, diante da sistematização das práticas lúdicas registradas e reconhecidas pelos moradores da Comunidade Indígena Tabalascada.

Esperamos ter contribuído para uma reflexão acerca das linguagens do brincar, ou melhor, do brincar como linguagem universal que ultrapassa barreiras, aproxima e faz inexistir quaisquer limitações físicas ou psíquicas em ambientes coletivos.

Por fim, concluímos que as práticas lúdicas podem e devem ser inseridas em uma proposta de educação como processo educativo coletivo, cultural e simbólico, onde as crianças possam vivenciá-las, revitalizá-las e abstrair os conhecimentos tradicionais que envolvem e ressignificam a cultura e os costumes da comunidade em que estão inseridas.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A.J.M. *Esporte e cultura: esportivização de práticas corporais nos jogos dos povos indígenas*. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação Física)–Universidade de Brasília, Brasília, 2008.

ALMEIDA, Danielle B L. de. Sobre brinquedos e infância: aspectos da experiência e da cultura do brincar. *Educação e Sociedade*, Campinas, v. 27, n. 95, p. 541-551, maio/ago. 2006.

ARIÉS, Philippe: *História social da criança e da família*. Tradução por Dora Flaksman. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

BALDUS, Herbert. *Tapirapé tribo Tupí no Brasil Colônia*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1970.

BAINES Grant, Stephen. A fronteira Brasil-Goiana e os povos indígenas. *Revista de Estudos e Pesquisas*, FUNAI, Brasília, v. 1, n. 1, p. 65-98, jul. 2004. Disponível em: <[http://www.funai.gov.br/projetos/Plano\\_editorial/Pdf/REP1-1/3](http://www.funai.gov.br/projetos/Plano_editorial/Pdf/REP1-1/3)>. Acesso em: 18 fev. 2013.

BENJAMIN, W. O narrador. In: OS PENSADORES. São Paulo: Abril, 1975.

BOAS. V. V. *PGM0101 Metodologia da pesquisa*. Caxias do Sul, RS: UCS, 2000. Disponível em: <<http://www.ucs.br/ccet/defq/vvbgmiss/aula1.pdf>>. Acesso em: 7 jun. 2013.

BOSI. E. *Memória e sociedade: lembranças de velhos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 1997.

CENTRO DE INFORMAÇÃO DIOCESANA (CIDR). *Índios de Roraima: Makuxi, Tuarepang, Ingarikó, Wapixana*. Boa Vista: Coronário, 1989.

COUDREAU, H. Voyage au Rio Branco, aux Montagnes de la Lune, au Haut Trombetta. *Bulletin de la Société Normande de Géographie*, 1987.

CLIFFORD, James. Sobre a autoridade etnográfica. In: A EXPERIÊNCIA etnográfica: antropologia e literatura no século XX. Rio de Janeiro: UFRJ, 1998.

DINIZ, E. Soares. A terminologia de parentesco dos índios Wapitxâna. *Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi*, Belém, n. 34, p. 1-11, abr. 1968.

FARAGE, N. *As flores da fala: práticas retóricas entre os Wapishana*. 1997. Tese (Doutorado) –Programa de Pós-Graduação em Letras, USP, São Paulo, 1997.

FERREIRA, A. B. H. *Novo aurélio século XXI: o dicionário da língua portuguesa*. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia*. 24. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

FRIEDMANN, Adriana. As linguagens simbólicas das crianças. *Revista Pátio Educação Infantil*, ano III, n. 8, p. 13-15, jul./out. 2005.

GEERTZ, C.A. *A interpretação da cultura*. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1989.

GOSSO, Y.; Morais, M. L. S.; Otta, E. Pivôs utilizados nas brincadeiras de faz-de-conta de crianças brasileiras de cinco grupos culturais. *Estudos de Psicologia*, Natal, v. 11, n. 1, jan./abr. 2006.

HERRERO, MARINA. *Jogos e brincadeiras na cultura Kalapalo*. São Paulo: Edições SESC SP, 2010.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento de cultura*. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. 15. ed. Petrópolis, RJ: [s.n.], 2009.

\_\_\_\_\_. O jogo e a educação infantil. In: JOGO, brinquedo, brincadeira e a educação. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

KOCH-GRÜNBERG, Theodor. *A distribuição dos povos entre o rio Branco, Orinoco, rio Negro e Yapurá*. Tradução de Erwin Frank. Manaus: INPA; EDUA, 2006.

\_\_\_\_\_. *Do Roraima ao Orinoco: observações de uma viagem pelo norte do Brasil e pela Venezuela durante os anos de 1911 a 1913*. Tradução Cristina Albert-franco. São Paulo: UNESP, 2006. v. 1.

LE GOFF, J. *História e memória*. 4. ed. Tradução de Leitão. Campinas: UNICAMP, 1996.

MACEDO, L. Os jogos e sua importância na escola. *Cad. Pesq.*, São Paulo, 1995.

MACHADO, Regina Coeli Vieira. *Brinquedos populares*. Recife: [s.n.], 2003. Disponível em: <[http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/index.php?option=com\\_content&view=article&id=464&Itemid=181](http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/index.php?option=com_content&view=article&id=464&Itemid=181)>. Acesso em: mar. 2013.

MALUF, Angela Cristina Munos. *Brincar: prazer e aprendizado*. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MALINOWSKI, Bronislaw K. *Os argonautas do Pacífico Ocidental*. São Paulo: Abril, 1978.

MARINHO, Hermínia Regina Bugeste et al. *Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade*. 2. ed. Curitiba: IBPEX, 2007.

MARQUES, Elder Silva. Conhecendo o malocão. [S.l.: s.n.] 2014. Disponível em: <<http://valoreseidentidademacuxi.blogspot.com.br/2014/01/conhecendo-o-malocao.html>>. Acesso em: jun. 2013.

MIGLIAZZA, E. C. Languages of the Orinoco–Amazon Region: current status.

In: KLEIN, Harriet E. Manelis; STARK, Louisa R. *South American Indian Languages restropect and prospect*. Austin: University of Texas Press, 1985.

MINAYO, M. C. S. (Org.). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MONTENEGRO, A. T. *História oral e memória: a cultura popular revisitada*. São Paulo: Contexto, 2007.

NUNES, Ângela Maria. *A sociedade das crianças A'uwé-Xavante: por uma antropologia da criança*. 1997. Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 1997.

OLIVEIRA, Kleber de; MENANDRO, Paulo R. M. *Brincando na aldeia*. Vitória, ES: GM, 2011.

OLIVEIRA, Vera Barros. *O símbolo e o brinquedo: a representação da vida*. Petrópolis: Vozes, 1992.

OLIVEIRA, Leide; SOUSA, Emilene. Brincar para comunicar: a ludicidade como forma de Socialização das Crianças. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 10., 2008, São Luís, MA. Anais... São Luís: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2008.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976.

\_\_\_\_\_ *Sobre a pedagogia*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998.

RICOEUR, Paul. *O Si-mesmo como um outro*. São Paulo: Papyrus, 1991.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. *O lúdico na formação do educador*. 5. ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

SEBER, M. *A escrita infantil: o caminho da construção*. São Paulo: Scipione, 1995.

SILVA, Sheila Helena Conceição da et al. Brinquedoteca: um espaço criativo: projeto do centro de educação. In: ENCONTRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA, 10., 2007, João Pessoa, PB. Anais... João Pessoa: UFPB, 2008. Disponível em: <[http://www.prac.ufpb.br/anais/xenex\\_xienid/x\\_enex/ANAIS/Area4/4CENEDES](http://www.prac.ufpb.br/anais/xenex_xienid/x_enex/ANAIS/Area4/4CENEDES)>. Acesso em: jun. 2013.

SOARES, Márton. *Jogos para o ensino de Química: teoria, métodos e aplicações*. Guarapari, ES: ExLibris, 2008.

SOUZA, Edison Roberto. O lúdico como possibilidade de inclusão no ensino fundamental. *Revista Motrivivência*, v. 8, n. 9, 1996.

STEPHEN G. Baines. *Os Índios Makuxi e Wapichana e sua relações com estados nacionais na fronteira Brasil-Guiana*. Monografia. Brasília, 2003.

TEIXEIRA, M. G. S. *A criança indígena no seu universo lúdico*. Disponível em <[www.uesb.br/anpuhba/artigos/.../Maria\\_das\\_Graças\\_Souza\\_Teixeira.Pdf](http://www.uesb.br/anpuhba/artigos/.../Maria_das_Graças_Souza_Teixeira.Pdf)>. Acesso em: maio 2010.

VILHENA, Altamiro. Dão, a “maçã de pobre”: você conhece esta fruta, popular em Roraima? Roraima, 19 dez. 2009. Disponível em: <<https://impressoesamazonicas.wordpress.com/2009/12/19/do-a-ma-de-pobre-voc-conhece-esta-fruta-popular-em-roraima/>>. Acesso em: mar. 2013.

VYGOTSKY, Lev Simyonovich. *Pensamento e linguagem*. 13. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

\_\_\_\_\_ *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZUMTHOR, Paul. *A letra e a voz: a “literatura” medieval*. Tradução de Amálio Pinheiro e Jerusa Pires Ferreira. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

WEISS, M. L. *Psicopedagogia clínica: uma visão dos problemas de aprendizagem escolar*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

## **REFERÊNCIAS**

) Arco para atirar bolas de barro endurecidas ao fogo, pedrinhas etc. (DICIONÁRIO..., 1999). ↵

) Armadilha disfarçada (DICIONÁRIO..., 1999). ↵

)

O uso do tratamento Dona/Seu, adotado nesta pesquisa, é comum na região amazônica para referir-se a pessoas de mais idade ou casadas, em substituição aos pronomes de tratamento Senhora/Senhor respectivamente. ↵

) Entrevista concedida por Sr. Cosme, em Comunidade Indígena  
Tabalascada/RR, em 2013. ↵

)

Está presente a Buritirana, palmeira que dá o nome ao buriti e seu nome na língua indígena macuxí é traduzido como "Caranã". Fonte: [www.boavista.rr.gov.br](http://www.boavista.rr.gov.br). ↵

) Entrevista concedida por Dona Maria Alaíde, em Comunidade Indígena Tabalascada/RR, em 2013. ↵

) Entrevista concedida por Dona Rosilda, em Comunidade Indígena Tabalascada/RR, em 2013. ↵

)

A palmeira “najá” ou “catolé”, cientificamente conhecida como *Maximiliana maripa*, é uma espécie nativa que está sendo pesquisada para a produção de biodiesel em razão do seu grande potencial para a produção de óleo. Ver PARENTE, E. J. S. *Biodiesel: uma aventura tecnológica num país engraçado*. Fortaleza: Tecbio, 2003. ↵

)

Nome científico: *Ziziphus mauritiana* Lam; família botânica: Rhamnaceae, Categoria: Características da planta: casca vermelho-escura quando maduro. Polpa esbranquiçada, compacta, envolvendo uma semente. Pouco se sabe sobre o dão. Ao que tudo indica, existe no Brasil restrito ao estado de Roraima, sendo cultivado com alguma frequência em quintais e pomares de Boa Vista. Fonte: Livro Frutas Brasil frutas. O dão em Roraima é chamado de Maçã de pobre. Fala da lembrança da pesquisadora. ↵

0)  
Entrevista concedida por Dona Cléia, em Comunidade Indígena  
Tabalascada/RR, em 2013. ↵

- 1) Entrevista concedida por Dona Rosilda, em Comunidade Indígena Tabalascada/RR, em 2013. ↵

2)

Entrevista concedida por Seu Vitor, em Comunidade Indígena  
Tabalascada/RR, em 2013. ↵

- 3) Entrevista concedida por Seu Tenison, em Comunidade Indígena Tabalascada/RR, em 2013. ↵

- 4) Entrevista concedida por Dona Cezarina, em Comunidade Indígena Tabalascada/RR, em 2013. ↵

- 5)  
Entrevista concedida por Dona Maria Alaíde, em Comunidade  
Indígena Tabalascada/RR, em 2013. ↵

6)

As brincadeiras eram todas na língua Wapixana, onde só se falava esta língua na época da infância do narrador. ↵

- 7)  
Entrevista concedida por Seu Cesar, em Comunidade Indígena  
Tabalascada/RR, em 2013. ↵

8)

As brincadeiras eram todas na língua Macuxi, no qual até hoje a narradora gosta de narrar sempre na sua língua materna. ↵

- 9) Entrevista concedida por Dona Rosilda, em Comunidade Indígena Tabalascada/RR, em 2013. ↵

0)

Entrevista concedida por Seu Vitor, em Comunidade Indígena  
Tabalascada/RR, em 2013. ↵

1)

Também chamada de pata-de-vaca por causa do formato de suas folhas, a escada-de-jabuti é um cipó típico em muitas florestas da América Latina. Ver:

<http://www.youtube.com/watch?v=8dCM3aSMo7Q>. ↵

- 2) Entrevista concedida por Seu Tennyson, em Comunidade Indígena Tabalascada/RR, em 2013. ↵

3)  
Pedaço do caule da mandioca que se planta. ↵

- 4) Entrevista concedida por Dona Cezarina, em Comunidade Indígena Tabalascada/RR, em 2013. ↵

- 5)  
Entrevista concedida por Dona Maria Alaíde, em Comunidade  
Indígena Tabalascada/RR, em 2013. ↵

- 6) Entrevista concedida por Seu Tenison, em Comunidade Indígena Tabalascada/RR, em 2013. ↵

7)

Conforme Machado (2003, s.p.) é conhecida “[...] também por setra, estilingue e atiradeira, sua utilidade é medir a pontaria dos participantes. É composto de três partes distintas: o gancho ou forquilha (cabo), o espástico e a malha”. ↵

- 8) Entrevista concedida por Seu Alderisio, em Comunidade Indígena Tabalascada/RR, em 2013. ↵

9)

De acordo com Vilhena (2009, s.p.), “Pequeno e simples como o nome. Muito comum em Roraima, é conhecido como “maçã de pobre”. E ele parece mesmo uma pequena maçãzinha verde. Sua consistência também lembra a da maçã, embora seu gosto seja menos definido”. ↵

0)  
Entrevista concedida por Dona Cléia, em Comunidade Indígena  
Tabalascada/RR, em 2013. ↵

- 1) Entrevista concedida por Seu Tenison, em Comunidade Indígena Tabalascada/RR, em 2013. ↵

- 2) Entrevista concedida por Dona Rosilda, em Comunidade Indígena Tabalascada/RR, em 2013. ↵

3)

Dança dos povos indígenas de Roraima, bem como nas comunidades fronteiras Brasil/Guyana/Venezuela. Hoje essa dança é uma forma mais de recepcionar com alegria as pessoas que vão visitar as comunidades, bem como em eventos que são convidados para apresentarem.

↵

- 4) Entrevista concedida por Seu Cesar, em Comunidade Indígena Tabalascada/RR, em 2013. ↵

- 5) Entrevista concedida por Dona Rosilda, em Comunidade Indígena Tabalascada/RR, em 2013. ↵

- 6) Entrevista concedida por Dona Rosilda, em Comunidade Indígena Tabalascada/RR, em 2013. ↵

7)

De acordo com Marques (2014, s.p.), “Malocão é um espaço comunitário utilizado pelos povos indígena na região amazônica e especificamente em Roraima”. ↵

8)

Diz-se de campo ou terreno desabitado, aberto, e sem vegetação. Fonte: <http://aulete.uol.com.br/descampado>

↵

9)

É uma pequena bola de vidro maciço, pedra, ou metal, normalmente escura, manchada ou intensamente colorida, de tamanho variável, usada em jogos infantis. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Berlinde> ↵

0)

Folha larga e consistente, que se desprende do mangará de  
algumas palmeiras (Inajá). Fonte:  
<http://www.dicionarioweb.com.br/capemba/> ↵

## **Sumario**

### APRESENTAÇÃO

### UM OLHAR NA LUDICIDADE INDÍGENA

#### O lúdico no cotidiano das crianças indígenas

As práticas lúdicas nas comunidades indígenas no processo de modernização

### A LUDICIDADE: COMO ACONTECEU E VEM ACONTECENDO NA ATUALIDADE NA COMUNIDADE INDÍGENA TABALASCADA

Conhecendo o tradicional e o moderno nas práticas lúdicas na Comunidade Indígena Tabalascada

#### As categorias do lúdico da Comunidade Indígena Tabalascada

#### Sistematização das práticas lúdicas

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

### REFERÊNCIAS