Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Artes Cênicas

RAIMUNDA EVANE DE BARROS SOUZA

MEMÓRIAS DOS POVOS DA FLORESTA:
Algumas Brincadeiras e Jogos Tradicionais em Tarauacá

Tarauacá
2016

RAIMUNDA EVANE DE BARROS SOUZA

MEMÓRIAS DOS POVOS DA FLORESTA:
Algumas Brincadeiras e Jogos Tradicionais em Tarauacá

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Artes Cênicas do Departamento de Artes Cênicas do Instituto de Artes, pela modalidade Universidade Aberta do Brasil, da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Artes Cênicas.
Orientador: Profª. Doutora Sulian Vieira Pacheco

Tarauacá

2016

RAIMUNDA EVANE DE BARROS SOUZA

MEMÓRIAS DOS POVOS DA FLORESTA:
ALGUMAS BRINCADEIRAS E JOGOS TRADICIONAIS EM TARAUACÁ

Trabalho de conclusão de curso aprovado, apresentado a UnB – Universidade de Brasília, no Instituto de Artes, Departamento de Artes Cênicas - CEN como requisito para obtenção do título de licenciatura em Teatro com nota final igual a MM sob a orientação do(a) professor(a) Doutora Sulian Vieira Pacheco.

Tarauacá-AC, 09 de julho de 2016.

Sulian Vieira Pacheco
Professora Doutora Sulian Vieira Pacheco

Angélica Beatriz Souza e Silva
Professora Mestre Angélica Beatriz Souza e Silva

Débora S. de Azevedo
Professora Mestre Débora Silva de Azevedo

Dedico este trabalho à minha querida avó Mercedes, pelas orações em todos os momentos, à minha família e aos amigos que sempre estão presentes em minha vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que vem me abençoando e me ajudando a não fraquejar nos momentos difíceis.

A meu filho Nicholas pelo apoio nessa etapa tão difícil da vida.

A todos os colegas de trabalho, em especial a minha amiga Maria Celiuda Mourão que me auxiliou nas horas que precisei;

A tutora presencial **Milene Figueiredo**, que sempre me incentivou e pela disponibilidade durante todo o curso.

Ao coordenador **Raimundo Nonato Melo da Silva**, pelo compromisso com todos os alunos.

À minha Orientadora: **Prof. Sulian Vieira Pacheco**, pela paciência e o compromisso de estar sempre me auxiliando durante todo o trabalho de conclusão de curso.

Aos moradores de Tarauacá nas pessoas de Yomar Freire da Silva Moreira, José da Silva o “Chupetinha”, Geferson Fernandes de Souza e Manoel Martins que colaboraram com suas memórias ensinando-me alguns jogos e brincadeiras do Capítulo 2.

A todos que contribuíram direta e indiretamente para a realização deste trabalho, minha gratidão. Só posso dizer: Muito Obrigada!

Sumário

Dedicatória..... **03**
Agradecimento..... **04**
Resumo..... **06**

Introdução..... **07**

Capítulo 1 – Jogos, brincadeiras tradicionais e a cultura de Tarauacá **11**
1.1 - Jogos, Brinquedo e Brincadeira..... **11**
1.2 - Jogos e Brincadeiras e suas funções culturais..... **14**
1.3 - Uma brevíssima história do povo de Tarauacá..... **16**

Capítulo 2 – Os Jogos e Brincadeiras dos Povos da Floresta **19**
2.1- Algumas Brincadeiras e Jogos..... **19**
2.2 - Comentários sobre Brincadeiras catalogadas..... **27**

Considerações Finais..... **29**

Referências..... **31**

RESUMO

O principal objetivo da monografia tratou-se de considerar noções de jogo e brincadeira que apoiem a compreensão das brincadeiras e jogos tradicionais infantis como formas de produção e restauração da memória social, especialmente aquelas coletadas a partir das minhas memórias e de alguns moradores de Tarauacá, no estado do Acre. Os objetivos específicos foram: explicitar noções de jogo/brincadeira e suas relações com o desenvolvimento infantil em sociedade; realizar levantamento de brincadeiras tradicionais por meio de entrevistas com, pais, avós, parentes e pessoas da terceira idade, que moram na comunidade e catalogar algumas brincadeiras tradicionais infantis considerando como elas podem favorecer o desenvolvimento social e o fortalecimento da memória cultural. O primeiro capítulo aborda as noções gerais de jogos e brincadeiras e o lugar do lúdico do nosso desenvolvimento social. O embasamento teórico da pesquisa se deu pelos seguintes autores: Gildo Volpato, Tizuko Kishimoto, Vivian Araújo, entre outros. Aborda também aspectos da história de Tarauacá, como povos que têm suas vidas muito relacionadas às florestas. O segundo capítulo tratou-se de expor a partir do exercício de memória, da pesquisa em sites e da colaboração de pessoas cidadãos idosos de Tarauacá, levantamentos que permitiram comparar as brincadeiras e organizá-las de acordo com algumas qualidades das brincadeiras apontadas no capítulo 01. O trabalho foi de suma importância quanto ao resgate de brincadeiras tradicionais, pois seus resultados foram positivos no tocante a cultura de Tarauacá e a motivação para as pessoas a manterem suas tradições e passar para futuras gerações.

Palavras-Chave: Brincadeiras tradicionais. Jogos. Cultura de Tarauacá.

Introdução

Nessa monografia de conclusão do curso de Licenciatura em Teatro, nosso objetivo maior é considerar noções de jogo e brincadeira que apoiem a compreensão de algumas brincadeiras e jogos tradicionais infantis como formas de produção e restauração da memória social, especialmente aquelas coletadas a partir das minhas memórias e de alguns moradores de Tarauacá, no estado do Acre.

Assim, vou começar falando da minha infância em Tarauacá já que o nosso tema são as brincadeiras e os jogos tradicionais. Fui criada pela minha avó, uma senhorinha que adorava ler literatura de cordel, e todos os finais de semana durante a noite juntavam- se os vizinhos e eles iam para a casa de avó, ouvi-la ler os cordéis e durante a semana, como de costume, minha avó sentava na minha cama e contava histórias para eu dormir.

Ah! Nas noites de luar juntavam-se as crianças vizinhas, meus irmãos e primos que moravam próximos para brincar de adivinhação, boca de forno, cantigas de roda e cirandas. Minha infância foi traçada por momentos inesquecíveis, éramos criados com liberdade, para brincar na rua e com os colegas vizinhos. Era uma brincadeira atrás da outra, nós meninas andávamos de tamanco de lata de leite em pó e os meninos de perna de pau, brincavam também de baladeira, jogar bola, era muito divertido naquele tempo.

Nós estávamos sempre inventando algum tipo de brincadeira jogar coquinho, com minhas colegas da escola na hora do intervalo e quando estava em casa brincava de fazer comidinha com minhas duas irmãs no quintal de casa, pois tínhamos um quintal bem espaçoso, com muitas fruteiras. Quando não estávamos brincando no quintal, a gente brincava na rua de barra do rouba, pular corda, macaca, bolinha de gude, que aqui na nossa região é conhecida como peteca.

O tempo passou, e eu tive um filho. Daí já não era mais a minha avó quem contava histórias para o bisneto, e sim o bisneto, que contava para ela. Como eu trabalho a noite, ele ficava com ela em casa e ela pedia para ele ler para ela. Essa integração entre por meio das narrativas e leituras entre os dois foi muito boa, pois além de estreitar os laços entre eles também ajudou meu filho em sua aprendizagem, através do estímulo da leitura.

Agora, memórias mais próximas: Um dia ouvi um anúncio no rádio e uns cartazes que tinham sido expostos nas escolas e nos locais públicos ofertando três cursos de nível superior em Tarauacá pela Universidade de Brasília, para as áreas de Licenciatura em Teatro, Música e Artes Visuais. Interessei-me pelo curso de Artes Visuais e me dirigi ao local da inscrição, mas desisti em fazer inscrição para esse curso pois tinha uma quantidade muito maior de inscritos e talvez não tivesse chance de conseguir uma vaga. Então fiz minha inscrição para a área de Teatro com a expectativa de conseguir uma boa colocação e fiquei em dúvida se passaria nesse vestibular, pois até então não tinha nenhuma experiência nessa área. Para minha surpresa consegui uma vaga. Tem sido um grande percurso de conhecimentos até aqui, o curso me trouxe uma gama ampla de conhecimento e aprendizagem.

Depois que passei a fazer o curso a Escola de Ensino Médio “Dr. Djalma da Cunha Batista”, instituição onde eu trabalho, passou a me fazer convites para participar de eventos que a escola promove com o intuito de descobrir talentos. Trabalho em dois turnos, e minha função na escola é de Auxiliar de Secretaria, cuido das notas dos alunos e faço transferências de alunos e avisos de interesse do corpo docente e discente. A escola é reconhecida pelo excelente trabalho que realiza através de seus projetos culturais. *Mão na Arte* é um projeto de pintura, onde os alunos expressam seu talento para as artes plásticas. No FEMEM, *Festival de Música do Ensino Médio*, os alunos mostram suas vozes, descobrindo talentos para a música.

Essa escola oferece um lugar especial para as diferentes artes, contudo, de modo geral, pode-se afirmar que a arte é utilizada em muitas escolas apenas como um suporte para trabalhos referentes a datas comemorativas do calendário escolar.

De que modo então, podemos aproximar nossas escolas dos saberes e práticas artísticas, sobretudo a arte teatral? Os jogos e brincadeiras tradicionais poderiam nos aproximar das práticas cênicas?

A prática de contar histórias e o ato de ouvir as histórias contadas, por exemplo, não parece mais tão atraente e desejado como era antigamente, já que as formas de entretenimento para as crianças, mesmo em lugares recônditos, podem ser diversas, especialmente na era da internet. Contudo, esta parece ser uma prática lúdica e de entretenimento tradicional que, mesmo possivelmente distante do cotidiano da maioria das famílias atuais, tem encontrado nas escolas a

resignificação de seu lugar na sociedade. Jogos e brincadeiras tradicionais poderiam ser resignificados pelas escolas, aproximando as práticas lúdicas às práticas teatrais.

Creio que, no âmbito da educação infantil, também as brincadeiras tradicionais são relevantes para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças, pois através das mesmas os alunos podem desenvolver algumas habilidades como: a socialização, a criatividade, a memória, a oralidade, a expressão corporal. Além disso, acredito que eles podem permitir ao professor perceber os traços da personalidade de cada criança, bem como seu comportamento em grupo.

Durante a realização do terceiro estágio supervisionado que realizei na Escola de Ensino Infantil Valdina Torquato do Nascimento verificou-se que, assim como a linguagem teatral é pouco utilizada nas aulas, as brincadeiras e jogos tradicionais, também poderiam encontrar um espaço muito mais importante do que atualmente eles têm nessa escola.

Conversando informalmente com pessoas idosas, observei que alguns se sentiam sozinhos por não terem com quem conversar. Questionados a respeito do grau de atenção que seus filhos ou netos disponibilizam a eles, frequentemente respondiam: “Esses meninos de hoje não dão atenção aos mais velhos, só querem saber de televisão, celular, computador...”. Observei que se sentem solitários e identificam a ‘vida moderna’ como um fator que os isolou mais ainda, pois todos têm que trabalhar, e as crianças quando não estão na escola, estão no computador, no celular e tabletes.

Ao perder, por exemplo, o costume de contar histórias, alguns laços no interior das famílias podem ficar mais fragilizados: anula-se um momento que proporcionava, não somente entretenimento, mas um verdadeiro momento de cumplicidade, e admiração entre as gerações de parentes nas famílias. As brincadeiras e jogos tradicionais poderiam ser uma porta de entrada, ou um modo de introduzir tanto os diversos agentes da escola, quanto as crianças ao teatro? Por outro lado, as brincadeiras e jogos tradicionais poderiam integrar os idosos da cidade e as tradições guardadas em suas memórias e as crianças, fazendo uma ponte afetiva e histórica entre as gerações de Tarauacá?

Motivada por estas questões, considerando o curto tempo para a realização da monografia, optei por um objetivo que pode me instrumentalizar futuramente para

respondê-las. Nessa perspectiva, traçamos nossos objetivos específicos que são: explicitar noções de jogo/brincadeira e suas relações com o desenvolvimento infantil em sociedade; realizar levantamento de brincadeiras tradicionais por meio de entrevistas com, pais, avós, parentes e moradores em geral, que moram na comunidade e catalogar algumas brincadeiras tradicionais infantis considerando como elas podem favorecer o desenvolvimento social e o fortalecimento da memória cultural.

O nosso Capítulo 1 abordará os seguintes pontos: noções gerais de jogos e brincadeiras e o lugar do lúdico no nosso desenvolvimento social. Para embasamento teórico da pesquisa, foram utilizados autores como Gildo Volpato, Tizuko Kishimoto, Vivian Araújo, entre outros. Aqui também serão apresentados alguns aspectos da história de Tarauacá com foco na formação cultural da cidade a fim de considerarmos as brincadeiras tradicionais e suas relações com a diversidade cultural e a memória da cidade.

O Capítulo 2 será dedicado à exposição a partir do meu exercício de memória, da pesquisa em sites e da colaboração de pessoas cidadãos idosos de Tarauacá. Esse levantamento nos permitiu comparar as brincadeiras e organizá-las de acordo com algumas qualidades da brincadeira que apontamos no capítulo 1.

Capítulo 1 – Jogos, brincadeiras tradicionais e a cultura de Tarauacá:

Neste capítulo abordaremos como jogos e brincadeiras tradicionais podem contribuir para o desenvolvimento pessoal e social do indivíduo bem como para a produção e o resgate cultural. Também apresentaremos alguns aspectos da formação cultural do povo de Tarauacá como um povo originalmente vinculado à floresta

1.1– Jogos, Brinquedo e Brincadeira:

Segundo Tizuko Kishimoto, no Brasil termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando baixo nível de conceituação de cada um. A autora aponta pesquisadores como Gilles Brouger e Jacques Henriot que desvendam parte dos sentidos atribuídos ao termo jogo ao destacarem três níveis de atribuições que o jogo pode ter: 1) O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; 2) um sistema de regras e 3) um objeto (apud Kishimoto, 2000, p. 16).

Em relação ao primeiro caso, o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social:

> Há um funcionamento pragmático da linguagem, do qual resulta um conjunto de fatos ou atitudes que dão significados aos vocábulos a partir de analogias. As línguas funcionam como fontes disponíveis de expressão. Elas exigem o respeito a certas regras de construção que nada têm a ver com a ordem do mundo. A designação não tem por objetivo compreender a realidade, mas manipulá-la simbolicamente pelos desejos da vida cotidiana (KISHIMOTO, 2000, p. 16).

A noção de jogo assim estaria associada a uma intervenção do sujeito que brinca sobre a ordem do mundo, assim como a língua o faz. Assim, o que importa não é obedecer à lógica dos fenômenos naturais e, sim, respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais.

Já em relação ao segundo caso, entende-se que um sistema de regras permite identificar em qualquer jogo uma estrutura de sequências que o define e distingue de outros, mesmo quando usamos o mesmo objeto ou brinquedo. Quando

alguém joga que estaria ao mesmo tempo realizando as regras do jogo e vivenciando uma situação lúdica (KISHIMOTO, 2000, p. 17).

Já em relação ao terceiro caso, refere-se ao objeto concreto em torno do qual são estabelecidas as regras para as ações lúdicas, ou seja, um ou mais objetos com os quais se joga, que se aproximam e se diferenciam do brinquedo, como veremos adiante.

Assim, esses três aspectos permitem uma primeira compreensão do jogo, situando-o como uma atividade lúdica que ganha sentidos diferenciados de acordo com a cultura, as regras e objetos que a caracterizam (KISHIMOTO, 2000, p. 17).

Já brinquedo se aproxima do objeto em um jogo, pois é em relação à ele que é possível criar ações lúdicas, mas também se afasta uma vez que o brinquedo é indeterminado quanto ao seu uso. No que diz respeito ao brinquedo, Kishimoto menciona o seguinte:

> Brinquedo é outro termo indispensável para compreender esse campo. Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. (KISHIMOTO, 2000, p. 18).

A autora menciona a importância do brinquedo para o exercício da imaginação das crianças, pois cada uma brincará com o objeto de forma diferente da maneira que aprende. O objeto de um jogo, como por exemplo, peças de dominó, que estão inicialmente relacionados às regras para as ações lúdicas, eles têm uma função específica. Mas um brinquedo apresenta-se mais passível de se transformar em diversas coisas na livre imaginação das crianças, não se relacionando a regras pré-estabelecidas.

> O vocábulo "brinquedo" não pode ser reduzido a pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil (KISHIMOTO, 2000, p. 21).

Kishimoto menciona ainda que o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade, representando-a. Uma representação é algo presente no lugar de outra coisa. Representar é corresponder

a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência (KISHIMOTO, 2000, p. 19).

O fabricante ou sujeito que constrói brinquedos neles introduz imagens que variam de acordo com a sua cultura. Cada cultura tem maneiras de ver a criança, de tratar e de educar (KISHIMOTO, 2000, p. 19). Assim, o brinquedo não reproduz apenas objetos, mas uma totalidade social, lembrando que “o brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação” (KISHIMOTO, 2000, p. 21).

Até foram apresentadas as reflexões da autora sobre o jogo e o brinquedo que nos levam inevitavelmente para outro parente próximo que é a brincadeira, como a ação humana propriamente dita em torno do jogo e do brinquedo:

> E a *brincadeira*? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo (KISHIMOTO, 2000, p. 21).

Mais precisamente, o que chamamos de brincadeiras tradicionais surgiram de atos folclóricos e populares. Passadas de geração em geração as brincadeiras são transmitidas na maioria das vezes por meio da cultura oral, sendo passadas de geração a geração, sendo alteradas de acordo com as situações sociais e culturais dos povos que as desempenham. Para Kishimoto:

> A tradicionalidade e universalidade das brincadeiras assentam-se no fato de que povos distintos e antigos, como os da Grécia e do Oriente, brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. (KISHIMOTO, 2000, p. 38)

Segundo a autora, a imagem da infância é reconstituída pelo adulto por meio de um duplo processo: de um lado, ela está associada a todo um contexto de valores e aspirações da sociedade, e, de outro, depende de percepções próprias do adulto, que incorporam memórias de seu tempo de criança.

Assim se a imagem da infância reflete o contexto atual, ela é carregada, também, de uma visão idealizada do passado do adulto, que contempla sua própria infância. A infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores,

modo de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto. Os jogos infantis despertam em nós o imaginário, a memória dos tempos passados.

1.2- Jogos e Brincadeiras e suas funções culturais:

Algumas escolas e até as famílias, veem as atividades lúdicas apenas como um passatempo para preencher as horas vagas, um período de descanso ou como a hora de a criança gastar um pouco de energia, e não leva em consideração a importância desse momento.

Entendemos que as atividades lúdicas são de suma importância para o aprendizado das crianças, pois são atividades que em sua prática reúnem interesses que exigem concentração das crianças, aonde é a partir dos jogos, brinquedos e brincadeiras que as crianças conseguem criar, imaginar, fazer de conta, experimentar, medir, logo, elas conseguem aprender.

A concepção de brincar, assim como a de criança e a de infância, se modificou ao longo do tempo. Do mesmo modo, as formas e jeitos de brincar se modificam de acordo com cada época. Os brinquedos que estão ligados às transformações do mundo, participam da construção da infância, que é vivida diferentemente conforme a época, cultura e classe social.

Sabemos que a criança no seu brincar, constrói e reconstrói simbolicamente sua realidade e recria a existente. Porém, esse brincar, criativo, simbólico imaginário, enquanto forma infantil de conhecer o mundo e se apropriar originalmente do real, para algumas pessoas parece estar sendo ameaçado pela interferência da indústria cultural e, consequentemente, pela falta de compreensão dessa necessidade no ambiente escolar.

Segundo Gildo Volpato, apesar de toda interferência da indústria cultural em torno do brinquedo, e da própria desvalorização da brincadeira de faz- de- conta no âmbito escolar, as crianças não são meras receptoras do que é veiculado, vendido permitido. Nesse processo, há também uma reelaboração pelas próprias crianças dos elementos de seu patrimônio cultural (VOLPATO, 2002, p.224).

Por outro lado, ainda podemos identificar que algumas crianças ainda recriam suas próprias brincadeiras, produzindo seus próprios brinquedos com materiais da região ou do nosso cotidiano como, por exemplo, as pipas, que são construídas com

papel de seda e talos da folha do buritizeiro ou os *tamancos* que podem ser construídos com latas de leite vazias, entre outros.

De acordo com Kishimoto muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras se modificam, recebendo novos conteúdos. A força de tais brincadeiras explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. (1993, p.21)

Assim, nós desejamos nesse trabalho apoiar o resgate de brincadeiras e jogos tradicionais, para que possamos ter uma geração mais afetiva, sociável e saudável, além de valorizar a cultura de nossos antepassados, bem como despertar a criatividade e interação da criança em relação a memória da sociedade em que está inserido.

1.3- Uma brevíssima história do povo de Tarauacá:

Vale ressaltar que os jogos e brincadeiras, os quais considerarei no próximo capítulo foram aprendidos por nós no convívio com um povo que vive localizado no estado do Acre, na cidade de Tarauacá. Por este motivo agora tratamos um pouco de nossa história.

Tarauacá é formada por uma mistura de nordestinos que aqui habitaram durante a alta da exploração da borracha no período da segunda guerra mundial; com habitantes nativos que aqui já residiam, de modo que essa fusão de culturas resultou em um legado cultural bastante miscigenado.

No princípio eram os nossos habitantes nativos: habitavam as terras do município duas tribos indígenas Kaxinawás e Jaminawás, que se localizavam as margens do rio Tarauacá (que na linguagem indígena quer dizer rio de muitos troncos) e o rio Murú. Trata-se de um povo de cultura rica e diversificada que contribuiu muito para nossa formação cultural e social com suas tradições e costumes. Esses povos hoje se subdividem em quatro etnias (Kaxinawá, Yawanawá, Katukina e Ashaninka) e ainda residem por aqui distribuídos tanto nas aldeias como na cidade.

Segundo dados do senso de 2015 Tarauacá, que fica distante de Rio Branco 385 km, tem uma população, estimada em 2015, de 38.819 habitantes (IBGE, 2015).

A cidade foi fundada a partir do seringal de nome Foz do Murú em 01 de outubro de 1907 às margens do rio Tarauacá. Foi emancipada politicamente em 23 de outubro de 1912 quando passou a se chamar Seabra. A cidade se desenvolveu a partir do cultivo do abacaxi gigante, da pecuária, extrativismo de borracha e madeira e algumas indústrias e em 1943 recebeu o nome de Tarauacá.

Conforme Júnior Feitosa, com as grandes secas ocorridas no Nordeste, obrigou milhares de nordestinos a se deslocarem para cortarem seringa nos seringais dos Rios Tarauacá e Murú. Segundo o autor, esses nordestinos foram os primeiros a subirem até a categoria dos rios e demarcarem as terras, para a formação dos seringais:

> Quando lá chegaram, expulsaram os habitantes nativos, que lá se encontravam. Através de um movimento denominado de “correrias”, ou melhor, na verdade, por analogia, o “holocausto indígena”, onde milhares de índios foram mortos, dizimados, tiveram suas vidas ceifadas, de forma covarde e cruel, bem como tiveram seus filhos tomados de suas mães para serem mortos, a ponta da faca, ou a bala, de rifles (FEITOSA, 2013, s.p.).

Um seringal é formado por árvores de seringueiras, nativas da Amazônia podem medir até 30 metros. Elas produzem o látex, que é ainda considerado a maior fonte de borracha natural. As árvores foram largamente exploradas na primeira metade do século XX, num primeiro ciclo relacionado à Revolução Industrial e em um segundo ciclo relacionado à Segunda Guerra Mundial.

Segundo Jorgemar Monteiro, os Soldados da Borracha foi o nome dados aos brasileiros que entre 1943/1945 foram alistados e transportados para a Amazônia pelo SEMTA (Serviço Especial de Mobilização de Trabalhadores para a Amazônia), um contingente calculado em mais de 55 mil, sendo na grande maioria nordestinos, com o objetivo de extrair borracha para os Estados Unidos da América na II Guerra Mundial (2011, p.21).

Monteiro nos diz que em um seringal os soldados viviam em barracões e ou em casebres e ali alguns, que sobreviveram às doenças ou aos ataques de animais peçonhentos ou predadores, residiam por muitos anos. Ao longo desses anos eles constituíam famílias e se estabeleciam aqui. Até hoje, temos muitos ex-soldados da borracha que vivem em Tarauacá, não mais exercendo a função, mas aposentados.

Em uma entrevista ao senhor Manoel Martins da Silveira de 89 anos, ex-soldado da borracha que veio do nordeste nessa missão e aqui constituiu família, Ele nos contou um pouco de sua experiência de vida nos seringais:

> Quando completei 18 anos de idade fui enviado para o Acre, mas como soldado da infantaria e com a proposta de ganhar dinheiro e assim poderia ter uma vida boa, mas quando cá cheguei deparei-me com uma realidade totalmente diferente do paraíso que havia nos prometido, passei fome e frio tendo que acordar todos os dias ás 4 da manha e com uma lamparina sobre a cabeça e um rifle e uma faca de cortar seringueira ia cortar seringa, foi assim que dediquei 14 anos servindo a pátria, logo veio a necessidade de formar família foi onde conheci Maria Socorro minha esposa e tivemos 10 filhos. Naquele tempo não havia energia elétrica, televisão muito menos celular, mas foram sob essas condições que criamos todos os nossos filhos (SILVEIRA, 2016, s.p).

Assim como o estilo de vida era bem diferente dos dias atuais, eram também as brincadeiras e jogos segundo as pessoas mais antigas. Achamos que este legado poderia ser melhor preservado para que seja sempre reavivado e não esquecido, mesmo diante das pressões sociais que estreitam o campo da brincadeira colocando-o em oposição ao campo da produtividade, como já foi destacado no item anterior.

Tarauacá, assim como em qualquer cidade em desenvolvimento, vive um processo de mudanças, onde os hábitos sociais e meios de se comunicar vêm passando por transformações e inovações tecnológicas, onde se pode observar brinquedos artesanais ao lado de outros industrializados, é o tradicional convivendo com o moderno, pois vivemos numa sociedade, fragmentada na qual coexistem, o passado , o presente e o futuro.

Para Maria Albuquerque, professora que atua junto ao projeto *Jogos e Brincadeiras Tradicionais de Rio Branco,* no Acre, desenvolvido pela Fundação Municipal de Cultura Garibaldi Brasil, o convívio com outras pessoas como pais, avós, tios, primos e vizinhos, está ficando cada vez mais escasso ou mesmo “desaparecendo”, fazendo com que se percam algumas das formas mais fortes de transmissão e perpetuação das tradições: como a oralidade, a vivência de práticas lúdicas do cotidiano social e o domínio das técnicas de confecção de brinquedos caseiros (ALBUQUERQUE, FIGUEIREDO, MACHADO, BORTOLI, DAMÁZIO, RIBEIRO & LOBO, 2007, p. 6)

Diante desse fato, destaca-se a necessidade de se resgatar, registrar e revitalizar os jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais, considerando como parte integrante da cultura local, parte de seu patrimônio imaterial, que transmitido de geração em geração, expressam diferentes valores e concepções. Como expressão cultural, nos possibilitará enxergar estilos de vida, maneiras de pensar, sentir e falar e, sobretudo de brincar e interagir específicos da cultura local do município de Tarauacá.

Trata-se, portanto, do fortalecimento das identidades culturais do município, através das memórias recuperadas através de conversas com moradores que vivem na comunidade local, da pesquisa em sites e blogs especializados que tem como objetivo divulgar tais expressões lúdicas e das minhas memórias.

Capítulo 2 - Os Jogos e Brincadeiras dos povos da floresta:

Aqui vamos expor e organizar o levantamento de brinquedos e de brincadeiras tradicionais por meio de conversas informais com, pais, avós, parentes e pessoas da terceira idade, que moram na comunidade de Tarauacá, nas cercanias da escola Escola de Ensino Médio *Dr. Djalma da Cunha Batista*. São eles, na ordem em que são citados nesse trabalho: Manoel Martins, Raimunda Evane, José da Silva o “Chupetinha”, Yomar Freire da Silva Moreira e Geferson Fernandes de Souza.

A seguir vamos comentar brevemente sobre os colaboradores no levantamento das brincadeiras aqui organizadas:

Manoel Martins tem 89 anos e é morador da Rua Houbigant de Morais, Centro Tarauacá, Acre. É titulado como “Soldado da Borracha”, pois o mesmo é um dos jovens nordestinos da cidade de Sobral, no Ceará, que veio para Tarauacá, na época da alta exploração da borracha como soldado da infantaria. O tempo passou e seu Manoel constituiu família e não voltou mais para sua cidade natal, residindo até os dias de hoje em Tarauacá.

Raimunda Evane de Barros Souza tem 46 anos e reside na Rua Valdomiro Amorim, Tarauacá, Acre. É a autora desta pesquisa, que ainda traz na memória as brincadeiras que a distraíam e a faziam sonhar quando criança.

José da Silva conhecido como “Chupetinha” tem 26 anos e é morador do Bairro Senador Pompeu, Tarauacá, Acre. Participa de trabalhos voluntários, vestido de palhaço ele se apresenta em escolas, abrigos de idosos, praças e creches da cidade, alegrando ao público com suas histórias e brincadeiras.

Yomar Freire da Silva Moreira, 77 anos, moradora da Rua Valdomiro Amorim, Tarauacá, Acre. Nascida na zona rural do município de Tarauacá, tem em suas memórias muitas histórias e brincadeiras de sua infância.

Geferson Fernandes de Souza, 22 anos, morador da Rua Valdomiro Amorim, Tarauacá, Acre. É estudante de engenharia, tem nas suas memórias brincadeiras e brinquedos de sua infância, que ele mesmo produzia.

Cabe ressaltar que a nossa intenção não foi destacar as brincadeiras aqui apresentadas em relação a dezenas de outras possíveis de serem identificadas, mas sim, iniciar um processo de organização de algumas brincadeiras que, a partir da minha vivência e da vivência de alguns outros moradores da cidade fui capaz de

organizar e descrever durante este processo. Buscamos alguns jogos e brincadeiras em sites especializados uma vez que soube de sua popularidade passada, mas não os conhecia.

2.1– Algumas Brincadeiras e jogos:

As brincadeiras que serão descritas e caracterizadas conforme alguns aspectos que a compõem, observados no Capítulo 1, são as seguintes: Barra do rouba, Boca de Forno, Bola de Gude, Cabas, Cinco Marias, Coquita, Jogo da Onça, Macaca ou Amarelinha, Perna de Pau, Pular Corda, Pular Elástico, Queima e Taco ou Tacobol.

Propomos-nos a apresentar o nome por meio do qual a brincadeira é conhecida e suas variações, a fonte a partir da qual nos foi possível fazer a descrição da brincadeira, as suas características conforme a universalidade ou regionalidade, a individualidade ou coletividade, a necessidade de brinquedos ou objetos ou a presença de falas ou parlendas e, por fim, a descrição da brincadeira propriamente dita.

Barra do rouba

Fonte: Manoel Martins.

Características: Regional nessa versão, coletivo, necessidade de um marco de referência, presença de falas (contagem).

Como Brincar:

Outro nome dado à brincadeira era “mancha” era quando os meninos (a) se reuniam e por sorteio como “zero ou um”, ou “par ou impar”, o que ficasse por ultimo tinha o dever de pastorar a “mancha”. Geralmente um poste de luz era usado como uma mancha, um vigia virado para o poste de cabeça baixa, contava até 10. Então saiam seus ajudantes para procurar os que haviam ido se esconder, então aquele que fosse capturado por um membro responsável por cuidar da mancha seria o novo responsável por cuidar do poste. Como os ajudantes eram escolhidos?

Os ajudantes eram escolhidos, dessa forma: A criança que deverá procurar os demais elementos do grupo deve permanecer de olhos fechados e contar até 10 para que todos tenham tempo de se esconder. Após a contagem, a criança que foi

escolhida para começar a brincadeira, sai em busca dos amiguinhos que estão escondidos. Para ganhar, a criança que está procurando deve encontrar todos os escondidos e correr para a Mancha, que pode ser uma árvore, poste ou muro, brincávamos próximo a nossa casa, nossa mãe ficava sempre “de olho” nos observando.

Boca de Forno

Fonte: Raimunda Evane de Barros Souza.

Características: universal, coletiva, sem brinquedos ou objetos, com presença de falas.

Como brincar:

O grupo escolhe quem será o mestre, responsável por propor os desafios para o grupo. A ordem pode ser encontrar um objeto de uma cor específica ou mesmo dar uma volta completa no quarteirão. O último a cumprir a prova leva um castigo. A turma decide a quantidade e a intensidade dos "bolos", que pode ser de pai, mãe, filho ou anjo - do mais forte ao mais fraco. (fonte?)

Diálogo

MESTRE - Boca de Forno.
CRIANÇAS - Forno!
MESTRE - Jacarandá.
CRIANÇAS - Já!
MESTRE - Quando eu mandar.
CRIANÇAS - Vou!
MESTRE - E se não for?
CRIANÇAS - Apanha!

Bola de Gude

Fonte: Manoel Martins.

Características: universal, individual ou coletiva, necessidade de brinquedos ou objetos, sem presença de falas.

Como Brincar:

A brincadeira é a mesma que se faz nas cidades. A diferença é que as próprias crianças confeccionam as bolinhas de gude com barro. Elas fazem uma pasta com terra e água, enrolam a massa no formato de pequenas bolas, como se fossem brigadeiros, e esperam secar.

O jogo pode ser feito de diferentes formas. Uma das mais populares é desenhar um circulo no chão e colocar as bolinhas de gude dentro dele. Os competidores devem tentar tirá-las da roda, utilizando as bolinhas de gude que têm na mão. Se conseguirem, levam a bola que estava no circulo. Ganha quem ao final da brincadeira, tiver mais bolinhas de gude em seu poder.

Não é prático, mas há o prazer de colocar a mão no barro e modelá-lo que, já é em si outra atividade divertida.

Cabas

Fonte: Site Planeta Sustentável

Características: Regional, coletiva, sem necessidade de brinquedos ou objetos, sem falas ou parlendas.

Como Brincar:

Esse jogo é uma espécie de jogo de pega-pega que mais de um pegador. Caba é o nome que os índios dão aos maribondos, um inseto muito comum na mata, cuja picada causa bastante dor e, às vezes, até febre.

A brincadeira deve ser jogada em grupo: formam-se duas equipes, uma de cabas e outra de trabalhadores da roça. As cabas ficam amontoadas, como se fossem um ninho de maribondo e, quando são cutucadas pelos roceiros, saem correndo para picá-los. Quem é pego, vira caba. A moral da brincadeira é que “quem mexe em casa de maribondo, sai picado”.

Cinco Marias

Fonte: Raimunda Evane de Barros Souza.

Características: Universal, coletiva ou individual, necessidade de brinquedos ou objetos, sem presença de falas ou parlendas.

Como Brincar:

Para se jogar essa brincadeira é preciso usar pedrinhas ou sementes de frutas, aqui se joga com sementes de frutas.

1º passo:

- Se joga uma semente para o alto, enquanto se tenta pegar uma das quatro, sem tocar nas demais.

- Esperar a que está no alto cair também na mesma mão. Repetir com todas as outras que estão no chão.

2º passo:

- Jogar as cinco sementes caroços de fruta e tomar de novo uma delas;
- Jogar as sementes para o alto e pegar de duas em duas as demais.

3 passo:

- Jogar as cinco sementes no chão e tomar uma delas;
- Jogar as sementes para o alto e pegar primeiro uma e depois três, de uma só vez.

4º passo:

- Jogar as cinco sementes e tomar uma delas;
- Jogá-la para o alto e, enquanto ela volta, pegar as quatro de uma só vez, aparando rapidamente também a primeira.

Essa é uma das formas de jogar, mas existem várias outras. Depende de sua criatividade. Para esse jogo a melhor semente é a de dendê, por causa do seu tamanho e formato, cabem certinho os cinco caroços dentro da mão!

Coquita

Fonte: Site Planeta Sustentável.

Características: Regional, individual, necessidade de brinquedos ou objetos, sem presença de falas ou parlendas.

Como Brincar:

Esse brinquedo é conhecido, hoje como bilboquê, mas os índios o chamam de “coquita” e usam elementos da natureza para confeccioná-lo.

O nome do jogo surgiu, porque eles utilizam a coquita, uma semente que parece um sino, para criar o brinquedo. Na ponta mais fina da semente, amarra-se um barbante com um pequeno cabo de madeira. A brincadeira consiste em jogar a coquita pra cima e tentar equilibrar sua parte mais grossa no pau. Na falta de uma semente desse tipo, você pode usar o gargalo de uma garrafa de plástico para brincar.

Jogo da Onça

Fonte: Site Planeta Sustentável.

Características: Regional, em dupla, necessidade de brinquedos ou objetos, sem presença de falas ou parlendas.

Como Brincar:

Esse é um típico jogo de tabuleiro indígena, mas sem o tabuleiro! Eles desenham a cartela no chão e as 15 peças do jogo são pedrinhas: a maior representa a onça e as outras, menores, cachorros. A brincadeira é entre duas pessoas. No estilo do jogo de damas, o objetivo é o competidor que representa a onça "comer" os cães. O jogador que representa os cães, por sua vez, deve encurralar a fera para que ela não consiga se movimentar. De que modo ele encurrala a fera? Como é o tabuleiro?

Este jogo é jogado no chão, como tabuleiro traçado na areia. No lugar de peças, os índios utilizam pedras. Uma pedra representa a onça e outras 14, bem parecidas, representam os cachorros. Ele é jogado por dois jogadores. Um deles atua como onça, com o objetivo de capturar os cachorros do adversário. A captura é feita como no jogo de damas. O jogador que atua com os cachorros tem o objetivo de encurralar a onça e deixa-la sem saída, sem possibilidade de se movimentar, ou seja, ficou sem saída.

Macaca ou Amarelinha

Fonte: Raimunda Evane de Barros Souza.

Características: Universal, coletiva ou individual, necessidade de brinquedos ou objetos, sem presença de falas ou parlendas.

Como Brincar:

Existem várias formas de brincar, mas eu brincava dessa forma: desenha-se no chão uns quadrados com giz ou pega-se uma vareta e risca o chão, desenhando assim os quadrado, depois de desenhado escolhe-se um dos participantes(criança) que irá brincar primeiro, ela tem de pular primeiro em um pé só ,depois com os dois, sobre o quadrado riscado no chão, evitando pisar nas casas onde foi lançada a pedrinha ou outro objeto qualquer que seria usado para lançar na direção da marca da casa sempre direção até chegar ao "céu", o ponto final da brincadeira., se erra vai começar tudo de novo até chegar no objetivo principal que é o "céu".

Perna de Pau

Fonte: José da Silva, “Chupetinha”.

Características: Universal, individual, necessidade de brinquedos ou objetos, sem presença de falas ou parlendas.

Como Brincar:

Pegar duas ripas de madeira e pregar em cada uma delas um pequeno taco também de madeira que sirva de apoio para o pé. No início, é aconselhável ficar marchando no mesmo lugar por um tempo até adquirir equilíbrio e as pernas se acostumarem. Em caso de desequilíbrio, deve-se cair para a frente usando as mãos para amortecer a queda. Há quem consiga andar de ré e até pulando com um pé só. Segundo José, que é palhaço “Chupetinha” ficar em pé e andar com as pernas de pau é preciso ficar com as pernas juntas uma da outra para se equilibrar e não cair.

Pular Corda

Fonte: Yomar Freire da Silva Moreira.

Características: Universal, coletiva ou individual, necessidade de brinquedos ou objetos, com presença de falas ou parlendas.

Como Brincar:

É possível brincar sozinho, em dupla ou em grupo. Se estiver em dupla, amarre uma das pontas da corda em algum lugar, assim um participante pode bater para que o outro pule. Quando o grupo é maior, duas pessoas batem a corda, girando-a, para que os demais brinquem. Alguns conseguem pular junto com outra pessoa ou com duas cordas ao mesmo tempo. Enquanto aguardam, os demais contam ou cantam as músicas com as instruções sobre como se deve pular. Ganha quem conseguir pular mais vezes com os pés juntos sem errar e sem pisar na corda.

Música:

Um homem bateu em minha porta e eu abri;
Senhoras e senhores ponham a mão no chão!
Senhoras e senhores: Pulem em um pé só!
Senhoras e senhores: deem uma rodadinha!
E vá pro olho da rua!

Pular Elástico

Fonte: Raimunda Evane de Barros Souza.

Características: Universal, coletiva, necessidade de brinquedos ou objetos, sem presença de falas ou parlendas.

Como Brincar:

O principal acessório é uma tira de elástico grande (de cerca de 3 metros de comprimento), com um nó unindo as duas pontas, e três participantes. Dois ficam em pé, um de frente para o outro e distantes cerca de 2 metros. O elástico deve ficar ao redor das pernas deles, que precisam ficar abertas para segurá-lo esticado. Uma terceira pessoa deve pular dentro do retângulo formado pela tira e fazer desenhos e amarrações com as pernas. A primeira sequência é bem simples: a criança se posiciona ao lado do elástico e deve pular com os dois pés juntos para dentro dele.

Depois, pula novamente abrindo as pernas de modo que um pé caia para cada lado de fora do elástico. No terceiro movimento, ela deve fazer um giro de 180º, deixando as tiras se enrolarem em seus tornozelos. Por fim, deve pular para o lado externo do elástico enquanto gira o corpo para soltar-se da amarração.

O elástico começa rente ao chão, mas à medida que a pessoa consegue fazer os movimentos corretamente, ele vai subindo. Então, quem conseguir pular mais alto ganha o jogo.

Queima

Fonte: Manoel Martins.

Características: Universal, coletiva, necessidade de brinquedos ou objetos, sem presença de falas ou parlendas.

Como Brincar:

Se faz uma roda e um joga para o outro dando assim 4 toques, no quinto toque quem pegar a bola tem o objetivo de tacar a bola contra o corpo do oponente e este se for tocado é desclassificado, assim quem ficar imune até o fim ganha o jogo.

Primeiro é traçado um circulo no meio do local ou seja na rua ou tem que ser um terreno plano, ai os participantes são divididos em dois grupos iguais, que ficam cada um de um lado do campo. O objetivo de cada um é “queimar” os integrantes do time adversário, acertando um a um com a bola até que não sobre ninguém.

Os times tiram a sorte (par ou ímpar, bola ao ar etc.) para decidir quem começa. Um dos jogadores fica com a bola. Ele tem direito a um arremesso de dentro de seu território (o limite é a linha central), e os adversários podem se afastar o máximo que conseguirem, sem sair dos limites de sua área.

Taco ou Tacobol

Fonte: Geferson Fernandes de Souza.

Características: Universal, coletiva, necessidade de brinquedos ou objetos, sem presença de falas ou parlendas.

Como Brincar:

Deve- se formar duas duplas, cada uma composta por um rebatedor, que segura um taco de madeira, e um arremessador. Eles ficam em uma base (um círculo desenhado no chão) e no centro dela encontra-se uma garrafa plástica com um pouco de areia dentro. Quem arremessa deve tentar derrubar a garrafa do time adversário jogando uma bolinha de borracha (ou de tênis) com a mão. Cabe ao rebatedor do outro time defendê-la. Se a garrafa for derrubada, o time que atirou a bola ganha um ponto. Se o rebatedor conseguir defendê-la ou se a bolinha não acertar a garrafa, quem jogou deve correr para pegá-la e voltar à sua base. Enquanto isso, os adversários correm, fazendo um "oito" nas duas bases e, quando se encontram, batem as mãos. Cada volta completa, sem que o arremessador tenha voltado para seu lugar de origem, vale um ponto. O time que completar cinco pontos ou mais primeiro vence a partida. Feito isso, as funções são invertidas: rebatedores vão para o arremesso e arremessadores vão para as rebatidas.

2.2- Comentários sobre a experiência de catalogar as brincadeiras:

Na conversa com alguns moradores para saber deles sobre as brincadeiras que costumavam brincar em suas infâncias em Tarauacá, fui percebendo outros significados nas suas experiência e vivências de lembrar o passado e modo de vida dos moradores retratarem as mudanças ocorridas no meio social.

O crescimento das cidades, a ausência de espaços públicos voltados para lazer são fatores que devem ser considerados na diminuição do espaço do brincar na sociedade atual, conforme Volpato (2002, p. 225). Os jogos, as brincadeiras e os

brinquedos, muita das vezes, pouco praticados e/ou lembrados no ambiente escolar, foram incorporados à nossa cultura corporal, através do contato com diferentes povos que aqui chegaram e, consequentemente, sendo transmitidos de geração a geração, independentemente do ensino formal.

O jogo tradicional guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico e assumem características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudanças e universalidade. O brinquedo é produto de cada sociedade e por isso apresenta os traços culturais específicos de cada povo (Kishimoto, 1993. p. 20).

Observei que conhecemos mais brincadeiras de cunho universal do que brincadeiras regionais, que de fato pertencem aos povos indígenas, os primeiros habitantes das florestas. Para descrever os jogos Coquita, Jogo da Onça e Cabas precisei recorrer ao site Planeta Sustentável. Os jogos podem guardar a produção de um povo, de um certo período da história, pode ser a memória da infância de um dada sociedade, mas ele precisa ser vivenciado. Contudo esse não parece ser o caso desses três jogos.

Eu creio que seja relevante que as crianças conheçam os brinquedos e brincadeiras antigas, resgatando assim tradições, os valores, aproximando mais o contato delas com os familiares, que às vezes sentem-se solitários, proporcionando momentos de criação e interação entre gerações.

Por ainda considerar os jogos e brincadeiras tradicionais como formas de comunicação entre as gerações de um grupo social, nos interessa colaborar para estimular a presença de tais atividades lúdicas na comunidade de Tarauacá, onde nasci, cresci, constitui família e trabalho.

Considerações Finais:

Nas minhas considerações finais gostaria de começar falando de como foi para mim fazer o Curso de Licenciatura em Teatro à distância. Para mim não foi fácil, pois não tinha nenhum acesso a internet, a inclusão digital estava começando a chegar no município e nem todos tinham acesso a essa tecnologia não sabia como acessar a plataforma, encontrei muitas dificuldades logo no início.

Nascida em uma cidade onde só se ouvia falar em um curso de teatro pela televisão, ou nos livros, pois na época que se iniciou o curso não tínhamos campus universitário, quem quisesse estudar teatro ou outra modalidade de ensino tinha que se deslocar do município e ir para outras localidades fora do município. Além do mais, fui alvo de muitas risadas quando dizia que estava fazendo um curso de teatro, perguntavam se eu ia ser atriz, ai tinha que explicar que esse era um curso de licenciatura, esse curso não seria para atuar, mas para trabalhar com crianças e adultos em salas de aulas, pois o mesmo ajuda muito no desenvolvimento e na capacidade de se comunicar, na convivência em grupo e em sociedade.

Então estudar teatro para mim foi muito bom, como sou tímida me ajudou muito a superar minha timidez e a dificuldade que tinha em fazer amizades, com as experiências que fui aprendo ao longo do curso, fui percebendo que o teatro é algo transformador, abre uma janela para a vida, por ser uma arte coletiva o teatro aprimora a convivência em grupo, ajuda a conhecer a nós mesmos.

Quanto a experiência do curso de teatro em relação as brincadeiras tradicionais pude perceber que o teatro já estava muito mais próximo de mim do que eu achava antes de começar o curso. O teatro tem em sua base o potencial lúdico, assim como todas as brincadeiras e jogos que aqui descrevemos. Por meio do teatro se elabora um discurso, contudo as brincadeiras, assim como os jogos teatrais são maneiras de experimentar a linguagem da vida em sociedade.

Assim, vejo possibilidades de maior aproximação entre o ensino de teatro e tais brincadeiras no contexto da minha região, atribuindo agora outro importante papel do resgate de tais brincadeiras em relação à memória social da comunidade.

Por outro lado, observei que a maioria das brincadeiras registradas era de cunho universal ao invés de cunho regional. Creio que o trabalho poderia ter investigado mais brincadeiras tradicionais regionais, contudo este fato me mostrou

que tenho mais contato com as brincadeiras universais do que com as regionais e caberia futuramente investigar sobre essas razões.

Essa monografia mostra a importância de reviver o que deu encanto e alegria à vida e que poderá alegrar ainda mais com as novas gerações que vão surgindo, pois se podem usar as culturas, brincadeiras e jogos usados por seus avós e pais, para que cada geração tenham a magia e o brilho de ser criança, por isso os jogos e brincadeiras tradicionais contribuem bastante para o desenvolvimento infantil.

O trabalho, além de me permitir fazer uma pesquisa de conceitos, me proporcionou o prazer de entrevistar pessoas da terceira idade e reviver com eles parte de suas memórias de infância. É através dessas oportunidades que podemos tecer a nossa memória ou reconhecer o que foi ficando para trás, como as brincadeiras indígenas. Assim podemos manter viva a cultura, brincadeiras e jogos em memória dos que um dia se divertiram bastante.

Referências:

ARAÚJO, Vivian C. Reflexões sobre o Brincar Infantil. Curso de Educação Física da UERN, 2014. <http://docplayer.com.br/7037339-Reflexoes-sobre-o-brincar-infantil.html>

FEITOSA, J. Cem anos de História de Tarauacá. Rio Branco-Acre: 2013.<http://www.ac24horas.com/2013/04/18/em-artigo-professor-reconstitui-100-de-historia-de-tarauaca> Acesso em 12 de junho de 2016.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

MONTEIRO, J. O Amazonas na Segunda Guerra Mundial. São Paulo: Editora Canal 6, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação. São Paulo: Editora Cortez, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos Tradicionais Infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

SPITZCOVSKY, D. Natureza inspira brincadeiras dos índios. 2013. <http://planetasustentavel.abril.com.br/planetinha/fique-ligado/natureza-brinquedos-indios-brincadeiras-738895.shtml>. Acesso em 12 de junho de 2016.

VOLPATO, Gildo. Jogo e Brinquedo : Reflexões sobre a partir da Teoria Crítica, Educ. Soc., Campinas, vol. 23, n. 81, p. 217-226, dez. 2002.

ALBUQUERQUE,M. FIGUEIREDO, E. MACHADO, F. BORTOLI, C. DAMÁZIO, M., RIBEIRO, R. LOBO, A. Brincando como Antigamente: Jogos e Brincadeiras Tradicionais de Rio Branco/AC, 2007. <http://www.cbce.org.br/docs/cd/resumos/072.pdf.> Acesso em 08 de maio de 2016.

Sites consultados:

Brasileirinhos
< //brasileirinhos.wordpress.com/brincadeiras/> Acesso em 12 de junho de 2016.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
<http://cidades.ibge.gov.br/xtras/perfil.php?codmun=120060>. Acesso em 01 de julho de 2016.

Planeta Sustentável
<http://planetasustentavel.abril.com.br/planetinha/fique-ligado/natureza-brinquedos-indios-brincadeiras-738895.shtml>. Acesso em 12 de junho de 2016.