



UNIVERSIDADE FEDERAL DO NORTE DO TOCANTINS
CENTRO DE EDUCAÇÃO, HUMANIDADES E SAÚDE DE
TOCANTINÓPOLIS
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

RICARDO RODRIGUES DA SILVA

**BRINCADEIRAS TRADICIONAIS EM TOCANTINÓPOLIS –
TO: UM ESTUDO COM MORADORES DA RUA DO MATADOURO
NA REGIÃO DA BEIRA RIO.**

Tocantinópolis/TO

2022

RICARDO RODRIGUES DA SILVA

**BRINCADEIRAS TRADICIONAIS EM TOCANTINÓPOLIS –
TO: UM ESTUDO COM MORADORES DA RUA DO MATADOURO
NA REGIÃO DA BEIRA RIO.**

Artigo avaliado e apresentado à UFNT – Universidade Federal do Norte do Tocantins – Centro de Educação, Humanidades e Saúde de Tocantinópolis, Curso de Licenciatura em Educação Física para obtenção do título de graduação e aprovado em sua forma final pelo (a) Orientador(a) e pela Banca Examinadora.

Orientador (a): Dr. Mayrhon José Abrantes Farias

Tocantinópolis/TO
2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins

S586b Silva, Ricardo Rodrigues.
Brincadeiras tradicionais em Tocantinópolis - To: Um estudo com moradores da rua do matadouro na região da beira rio. / Ricardo Rodrigues Silva. – Tocantinópolis, TO, 2023.

23 f.

Artigo de Graduação - Universidade Federal do Tocantins – Câmpus Universitário de Tocantinópolis - Curso de Educação Física, 2023.

Orientador: Mayrhone José Abrantes Farias

Coorientador: Adriano Filipe Barreto Granjeiro

1. Cultura corporal. 2. Brincadeiras. 3. Tradição. 4. Memória. I. Título

CDD 796

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

FOLHA DE APROVAÇÃO

RICARDO RODRIGUES DA SILVA

BRINCADEIRAS TRADICIONAIS EM TOCANTINÓPOLIS – TO: UM ESTUDO COM MORADORES DA RUA DO MATADOURO NA REGIÃO DA BEIRA RIO.

Artigo avaliado e apresentado à UFNT – Universidade Federal do Norte do Tocantins – Centro de Educação, Humanidades e Saúde de Tocantinópolis, Curso de Licenciatura em Educação Física para obtenção do título de graduação e aprovado em sua forma final pelo (a) Orientador(a) e pela Banca Examinadora.

Data de aprovação: ____ / ____ / ____

Banca Examinadora:

Prof (a). Dr (a). Mayrhone José Abrantes Farias, UFNT

Prof (a). Dr (a). Adriano Lopes de Souza, UFNT

Prof (a). Esp. Wellington Motta de Souza, UNIDERP

Tocantinópolis, 2022.

Dedico este trabalho às pessoas que contribuíram em toda a minha formação, aos amigos e em especial à minha família.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter permitido que eu tivesse saúde, determinação para prosseguir ultrapassando todos os obstáculos, encontrado ao longo do curso.

A minha esposa e meus filhos e toda família que me incentivaram e apoiaram nos momentos difíceis nessa caminhada.

Aos professores pelos ensinamentos, em especial ao meu orientador, professor Dr. Mayrhone José Abrantes Farias e ao professor Dr. Adriano Filipe Barreto Granjeiro pelo incentivo e apoio e para minha formação profissional.

7

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 8 METODOLOGIA 10 Tipo de estudo 10 Local da pesquisa 10 Sujeitos da pesquisa 11 Procedimentos de produção de informações 11 Procedimentos de análise dos registros 12 RESULTADOS E DISCUSSÃO 12 As brincadeiras identificadas e suas características e classificações 13 Brincadeira na natureza 14 Brincadeira com brinquedos construídos 16 Jogos esportivos 19 Brincadeiras cantadas 21 CONSIDERAÇÕES FINAIS 23 BIBLIOGRAFIA 23

8

BRINCADEIRAS TRADICIONAIS EM TOCANTINÓPOLIS – TO: um estudo com moradores da Rua do Matadouro na Região da Beira Rio.

TRADITIONAL PLAYS IN TOCANTINÓPOLIS – TO: a study with residents of Rua do Matadouro in the Beira Rio Region.

Ricardo Rodrigues da Silva¹, Dr. Mayrhon José Abrantes Farias²

RESUMO: O presente estudo tem como objetivo registrar parte do acervo da cultura corporal da cidade de Tocantinópolis – TO, por meio das brincadeiras tradicionais identificadas junto a moradores da Rua do Matadouro da região da Beira Rio. Para tanto, foi realizado um trabalho de campo, de natureza exploratória e análise qualitativa. A produção de informações em campo se deu mediante a realização de entrevistas semiestruturadas com 47 moradores da comunidade. Foram contemplados no roteiro inicial das entrevistas os locais preferidos de vivência das brincadeiras, os materiais e/ou brinquedos utilizados, bem como as características gerais da organização. Identificou-se, a partir dos registros de campo, mais de cinquenta brincadeiras, com as mais diversas peculiaridades, dentre as quais, práticas que fazem parte de culturas de diversos lugares no país. De mais a mais, percebeu-se outras quinze brincadeiras que apresentaram em sua organização e delineamentos gerais, traços da comunidade local.

Palavras-chave: Cultura corporal. Cotidiano. Brincadeiras. Tradição. Memória.

ABSTRACT: The present study aims to record part of the body culture collection of the city of Tocantinópolis - TO, through traditional games identified with the residents of Rua do Matadouro in the Beira Rio region. Therefore, field work was carried out, of an exploratory nature and qualitative analysis. The production of information in the field took place through semi-structured interviews with 47 community residents. The preferred places for playing games, the materials and/or toys used, as well as the general organizational characteristics were included in the initial script of the interviews. From the field records more than fifty games were identified, with the most diverse peculiarities, among which, practices that are part of cultures from different places in the country. In addition, fifteen other games were noticed that presented in their organization and general outlines, traits of the local community.

Keywords: Body culture. Daily. jokes. Tradition. Memory.

1 INTRODUÇÃO

As brincadeiras tradicionais proporcionam um processo único de educação cultural para as crianças, uma vez que apresentam a elas traços do cotidiano de onde vivem. Além disso, ressalta-se que o brincar proporciona o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social que impactam em uma perspectiva de formação que abrange os espaços dentro e fora da escola.

¹ Graduando em Licenciatura em Educação Física, silva.ricardo@mail.uft.edu.br.

² Doutor em educação pela Universidade de Brasília, UNB, docente do curso de Licenciatura em Educação Física na Universidade Federal do Norte do Tocantins e mayrhon@mail.uft.edu.br.

Portanto, ao se deparar com brincadeiras vivenciadas por pais, tios e avós, as crianças acessam mais do que um repertório lúdico, agregando valores e significados que transcendem as gerações e a história local. Amado (2002, p.11) nos mostra que “[...]o universo lúdico permanece sendo uma introdução ao mundo... nunca uma lição... mas uma descoberta” a não compreensão desse universo como simples imitação dos adultos, mas um mundo de magia, mistérios e liberdade sem fim.

Com isso, faz-se mister reconhecer o acervo cultural representado nas brincadeiras tradicionais da cidade de Tocantinópolis, antiga Boa Vista do Padre João, município alocado na região do bico do papagaio, berço da Amazônia legal, norte do país, estado do Tocantins. Situada às margens do rio Tocantins, colonizada por portugueses, com influência quilombola e, sobretudo, indígena, a cidade dispõe de um grande acervo histórico que repercute nas práticas corporais.

A variedade de influências étnicas e culturais, associadas aos traços ambientais peculiares, promovem um cenário profícuo para a investigação do repertório simbólico e lúdico local. De acordo com Brougère (1998) “[...] a cultura lúdica, incluindo os jogos e brincadeiras, proporciona referências intersubjetivas para a compreensão do cotidiano”. Desse modo, a tradição de brincadeiras no rio usando balsas de talo de buriti, as danças de roda como o “lindô”, a contação de histórias assombrosas de um bicho que vive na parte de baixo da Igreja Matriz, o uso de frutas locais como bonecos alusivos à animais, são alguns exemplos da herança cultural deixada pelos mais antigos, que ainda forjam o imaginário da cidade.

Nesse sentido, há uma forte incidência corporal do processo de educação mediado pelas brincadeiras. Esta interpretação dialoga com a perspectiva de técnica corporal, do antropólogo e sociólogo Marcel Mauss (2003), sobretudo quando este promove uma discussão em torno da educação do corpo inserida em vivências e observações de gestos comuns do cotidiano de uma comunidade. Assim, entender o brincar, prevê a compreensão de traços educativos que transcendem o corpo e a corporeidade dos sujeitos.

De mais a mais, adentrando em outra esfera de discussão, conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), “[...] a Educação Física escolar prevê os jogos e brincadeiras como uma das seis unidades temáticas situadas na área de linguagens ao longo do Ensino Fundamental”. O mesmo documento, reconhece, ainda, que “[...] os conhecimentos oriundos do cotidiano escolar devem se efetivar por meio da articulação entre diferentes áreas, sujeitos e linguagens que compõem o currículo”. Sendo assim, conhecer o acervo da cultura corporal local, pode incidir em possibilidades didático-pedagógicas no ambiente escolar.

Posto isso, apresenta-se as seguintes questões de pesquisa: quais seriam as principais brincadeiras tradicionais identificadas junto a moradores da Rua do Matadouro, na região da Beira Rio, uma das principais comunidades do município? Quais seriam as características das brincadeiras e formas de vivência?

Ressalta-se que a motivação pessoal que levou à realização da pesquisa, que tem os jogos e brincadeiras tradicionais em Tocantinópolis como objeto, foi a relação íntima com a cidade e a curiosidade em descobrir como os moradores locais de diversas gerações vivenciavam as brincadeiras, em contextos em que as tecnologias ainda não eram artefatos tão presentes na vida de crianças e adolescentes.

Sob uma justificativa social, resgatar esses jogos e brincadeiras tradicionais, bem como buscar conhecimento da cultura lúdica local, podem auxiliar no entendimento de alicerces sociais da comunidade. Além disso, tais aspectos podem pavimentar novas perspectivas de educação das crianças, auxiliando-as a reconhecerem suas identidades e raízes históricas, contribuindo, sobretudo, no processo de formação humana.

Por fim, a pesquisa justifica-se, sob um ponto de vista acadêmico, pelo fato de poucos estudos se debruçaram na discussão do lúdico no âmbito da Educação Física na Região do Bico do Papagaio. Logo, este trabalho pode ser importante na composição de um grande acervo de pesquisas que tratem do brincar, dos brinquedos e das brincadeiras, no contexto da cultura lúdica do norte do Tocantins, com implicações no (re) conhecimento das práticas corporais na agenda pública estadual.

2 METODOLOGIA

2.1 Tipo de estudo

O presente trabalho consiste em um trabalho de campo, de natureza exploratória e abordagem qualitativa. O aporte teórico-metodológico utilizado na produção e análise de dados está fundamentado por estudos sob uma perspectiva sociocultural da Educação Física, no intuito de reconhecer as linguagens, narrativas e demais produções humanas no processo de construção do conhecimento.

2.2 Local da pesquisa

A cidade de Tocantinópolis localiza-se ao Norte do Estado do Tocantins, em uma região também denominada como Bico do Papagaio, que abrange 25 municípios, “[...] a

também pela Terra Indígena Apinayé, que agrega características culturais marcantes na cidade. O Rio Tocantins faz divisa entre Tocantinópolis – TO e a cidade de Porto Franco – MA, representando, portanto, os limites entre as duas regiões, Norte e Nordeste.

A pesquisa foi realizada na Comunidade da Beira Rio, mais especificamente na Rua do Matadouro. A rua que possui um valor estimado de 45 moradias, com um total aproximado de 92 moradores. A rua possui esse nome pelo fato de o matadouro municipal da cidade durante muito tempo estar alocado lá. Ressalta-se que a localização do matadouro facilitava a logística de distribuição de produtos, uma vez que se situava próximo ao porto de atracação de barcos, facilitando o manejo e fluxo do comércio da cidade e região.

Figura 1: Imagens referentes a rua do matadouro, o Beira-rio e a atual colônia de pescadores



Fonte: a autoria.

Passados alguns anos o prédio do matadouro foi desativado mantendo apenas o curtume funcionando. Mais especificamente no ano de 1994 nessa mesma instalação deu-se início a pré escola Vovó Balbina, que se tornou uma referência para a educação das crianças da rua e bairros circunvizinhos, permanecendo funcionando até o fim do ano de 2013. Atualmente o prédio funciona como colônia dos pescadores, conforme a Figura 1.

2.3 Sujeitos da pesquisa

Constituiu-se de 47 moradores da comunidade, sendo 33 mulheres e 14 homens, com faixa etária entre 30 e 75 anos. Na apresentação dos registros de pesquisa optamos por utilizar nomes fictícios, atribuídos pela autoria, de forma a resguardar a identidade dos sujeitos.

2.4 Procedimentos de produção de informações

O processo de produção de informações em campo se deu em duas etapas: a primeira consistiu em uma etapa exploratória, em que foi mapeado o campo de pesquisa, no caso a Comunidade da Beira-rio, bem como as especificidades em relação aos sujeitos que o compõem; a segunda correspondeu a realização de entrevistas com roteiros semiestruturados, prevendo: 1) Informações gerais do(a) participante da pesquisa; 2) Brincadeiras, brinquedos, jogos que brinca e/ou brincava na infância/adolescência; 3) Comentários gerais sobre a experiência do participante de pesquisa com a cultura lúdica da cidade de Tocantinópolis.

2.5 Procedimentos de análise dos registros

A análise de dados foi realizada de forma qualitativa, a partir do cruzamento entre as informações obtidas em campo e a literatura concernente à temática.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos e brincadeiras tradicionais “[...] configuram-se como uma herança, de natureza lúdica, que dispõe de um ambiente de desenvolvimentos e aprendizagens” (FRIEDMANN, 1995). Na esteira dessa discussão o filósofo Sul-coreano Han (2019), compreende que “[...] tais práticas proporcionam que a criança dialogue verdadeiramente com o outro, uma vez que, a infância contemporânea tem sido forjada pelas mídias e tecnologias, portanto, sendo empobrecida” do que o autor chama de auto espelhamento e apagamento das diferenças.

Sendo assim, observar as crianças nadando no rio Tocantins, subindo em árvores, correndo na rua, reportando a práticas que fizeram parte do imaginário infantil de seus pais, tios e/ou vizinhos, proporcionam um retorno à uma infância perdida e constroem laços importantes para a manutenção da cultura local. Podemos inferir, assim, que o brincar é parte

Desse modo, “[...] entender os significados de uma brincadeira, abrange dimensões estudadas pelos diversos campos científicos, sendo um tema atual e caro ao universo da educação” (KISHIMOTO, 1999). Nesse contexto, sublinha-se que existem vários conceitos e interpretações em torno do brincar, sendo que um deles o prevê como um ato de divertimento, livre e desprendido de uma formatação padrão, podendo apresentar regras ou não. Nessa perspectiva do brincar, não há um compromisso com resultados, uma vez que o principal foco é o prazer e a ludicidade. Ademais, destaca-se, ainda, uma dimensão simbólica, “[...] que reconhece o trânsito entre o imaginário e o real proporcionado pelo universo lúdico (SILVA; GONÇALVES, 2010).

Para além disso, há um reconhecimento de que a brincadeira é uma parcela distinta da vida da criança, pois, por meio dela, constrói sua personalidade, desenvolve capacidades cognitivas, bem como habilidades sociais e afetivas. De acordo com Velasco (1996), “[...] as brincadeiras são de grande relevância pois educam e auxiliam nas formas de pensar e agir, forjando as identidades e formulando aspectos de ordem coletiva”. Com isso, organizamos os registros da pesquisa a partir da composição de um acervo das brincadeiras identificadas em campo.

3.1 As brincadeiras identificadas e suas características e classificações

Após as entrevistas com os 47 moradores da comunidade da Beira Rio, pudemos identificar mais de cinquenta brincadeiras, com as mais diversas características, dentre as quais, práticas que fazem parte de culturas de diversos lugares no país. Nesse universo, foram citadas brincadeiras como: adoleta, adedonha, amarelinha, avião de papel, bandeirinha estourou, batatinha frita, bate corre, bate figurinha, bilosquete, bobinho, boca de forno, bolha de sabão com canudo de talo de mamão, botão, carrinho de mão, cama de gato, chefe mandou, ciranda, cobrinha, corre cotia, coelhinho sai da toca, corrida de saco, dança das cadeira, esconde esconde, escravo de Jó, estátua, está quente está frio, forca, gato comeu, gato e rato, ioiô, morto vivo, passa o anel, pega pega, peteca (bolinha de gude), peixinho, perna de pau com lata de leite, pião, pipa, pirulito que bate, polícia e ladrão, pula sela, pula corda, pula elástico, queimada, roda pião, telefone sem fio, telefone de lata.

De mais a mais, percebemos que, para além dessas brincadeiras mencionadas

anteriormente, outras quinze apresentaram em sua organização e delineamentos gerais, peculiaridades da cultura local. Tais brincadeiras despertaram mais nossa atenção, uma vez que elas revelaram traços não só da brincadeira em si e dos sujeitos brincantes, abrangendo

14

elementos históricos, sociais, ambientais, bem como símbolos e signos sociais da cidade de Tocantinópolis.

Outro aspecto que precisa ser destacado a partir da análise dos registros empíricos é que as quinze brincadeiras dispõem de características que se confundem e de certo modo coadunam entre si, mas também outras que se distinguem, abrindo espaço para a organização em categorias próprias, sendo elas: “brincadeiras na natureza”, “brincadeiras com brinquedos construídos”, “Jogos esportivos”, “brincadeiras cantadas”, “contação de histórias”.

A seguir, apresentaremos cada uma dessas categorias propostas, com suas brincadeiras e suas respectivas caracterizações. Ressalta-se que para a descrição das manifestações, considerou-se os elementos apresentados nas entrevistas com os sujeitos de pesquisa, contemplando como tópicos estruturais: o histórico relatado em torno da brincadeira, os materiais utilizados, características gerais, a organização e o desenvolvimento da prática corporal.

3.1.1 Brincadeiras na natureza

O lúdico “[...] constitui-se em uma possibilidade por meio da qual a visita à natureza pode ser intensificada, possibilitando maior interação entre as pessoas e o meio (TEIXEIRA PETRI E SILVA 2012, p.6, APUD MARINHO 2004). Portanto, ao brincar em ambientes naturais a criança converte o espaço em um mundo de imaginação, em que a criatividade e a fantasia é a mola propulsora, abrindo espaço para que cada manifestação se transformem e evidenciam formas diferentes de viver a ludicidade.

Podemos observar relatos sobre o brincar na natureza no relato de João Carlos (42 anos): “*Os barcos ficam ancorados no porto e a gente subia em cima deles para pular no rio e dar salto mortal...era muito bom, andava muito no mato atrás de passarinho.*” No excerto são apresentadas peculiaridades do brincar no rio e no mato, que acabaram sendo a tônica de muito dos relatos.

Apresentaremos, a seguir, manifestações que se enquadram nas brincadeiras da natureza, sendo elas: “Pega-pega no Rio Tocantins”, “Pega-pega no areião”, “Boné ou jangada de buriti”, “Balanço de cipó (Imbira)”, “Pescando com redinhas de saco de cebola”.

- Pega-pega no rio Tocantins

Histórico: A praia que se formava no porto dos pescadores se constituía em um local recorrente de brincadeiras de perseguição.

15

Materiais: não havia necessidade de uso de nenhum arranjo material.

Características gerais: As crianças se juntavam na praia do porto, escolhiam um “pegador” e fugiam recorrendo ao espaço.

Organização: A quantidade de participantes variava, abrangendo tanto pequenas quanto grandes quantidades. Ao escolher o “pegador” a brincadeira se iniciava. O objetivo era fugir da perseguição dentro do rio.

Desenvolvimento: Em via de regra a escolha do pegador se dava pelo jogo do par ou ímpar entre os participantes. Normalmente não podia ir para a parte funda do rio e nem sair da água. A habilidade do nado era importante para uma boa desenvoltura. Fazia parte da estratégia mergulhar para fugir ou não ser percebido. Ao final, ganhava quem não fosse pego.

- Pega-pega no Areião

Histórico: a areia ao redor do rio, assim como no pega-pega nas águas, era um espaço profícuo para a realização de brincadeiras de perseguição, só que correndo.

Materiais: não havia necessidade de uso de nenhum arranjo material.

Características gerais: as crianças se juntavam na praia para brincar de pega-pega sem sair do espaço da praia.

Organização: Assim como a brincadeira dentro da água, a quantidade variava, no entanto, fora da água, possibilita ter uma quantidade maior de crianças e fluir melhor a dinâmica das disputas. Ao escolher o “pegador” a brincadeira se iniciava. O objetivo era fugir da perseguição na areia, que muitas vezes dificultava a fuga.

Desenvolvimento:

O jogo do par ou ímpar também era comumente recorrido como uma forma de escolha do pegador entre os participantes. Uma das principais regras era não utilizar o rio como espaço para fuga e se não cumprisse a regra se tornava o “pegador”. Ao final, ganhava quem não fosse pego.

- Boné ou jangada de buriti

Histórico: Consiste em uma jangada de buriti, que imitava as embarcações, usada pelas crianças para brincar no rio, atravessando até a ilha da santa para brincar. Materiais: Talos de buriti e cipó

Características gerais: O brinquedo era desenvolvido pelas próprias crianças fazendo alusão aos barcos convencionais que ali atracavam.

Organização: As crianças escolhiam os talos mais resistentes, cortados em tamanhos específicos

16

e separados. Os cipós também eram cortados e postos na água para amaciar.

Desenvolvimento: As crianças juntavam os “braços” de buriti em uma quantidade pré-definida e os amarram formando assim uma jangada. Esta era utilizada na água com uma espécie de prancha de surf, onde as crianças praticavam natação no rio e velejavam até a Ilha da Santa, que fica próximo ao porto onde brincavam.

▪ Balanço de cipó (Imbira)

Histórico: Entrelaçava os cipós (ou imbiras) tirada da casca de árvores e amarrava sobre um galho de árvore alto e resistente que ficava por cima do rio. Ali as crianças se balançavam bem alto e caíam no lado fundo do rio.

Materiais: Cipós e galhos de árvore.

Características gerais: Brinquedo construído por elas mesmas. O balanço ficava na parte alta da encosta do rio para dar impulso quando fosse balançar.

Organização: As crianças escolhiam os cipós mais resistentes e colocavam de molho na água. Depois era prensada e amarrada e um galho de árvore bem forte que ficava em uma posição acima do rio.

Desenvolvimento: Faziam uma fila e com o auxílio de um “empurrador”, se projetavam segurados no cipó para uma parte mais funda do rio.

Observações: Buscavam um lugar mais fundo do rio, mas que conseguissem tocar os pés no chão.

▪ Pescando com redinhas de saco de cebola

Histórico: As redinhas de pesca eram feitas com sacos de cebolas que sobravam das compras do mercado. As crianças se dirigiam até a praia do porto e brincavam de mergulhar a redinha no fundo do rio com pedra e um pouco de arroz ou milho. Com a brincadeira por vezes conseguiam pegar peixes que levavam para casa.

Materiais: Saco de cebola, linha de pesca, talo de buriti e pedra.

Características gerais: Utilizavam os sacos de cebolas, um pedaço de linha de pesca e o talo de buriti para ser a bóia de flutuação.

Organização: O saco de cebola era cortado ao meio e o pedaço de linha amarrado ao centro fazendo uma espécie de rede.

Desenvolvimento: Após a rede ter sido confeccionada, procuravam um local no rio com uma profundidade adequada e mergulhavam com pequenas pedras, colocando o arroz. Ao voltar para a praia esperavam a boia se mover e assim saíam correndo para pular na água. Quem conseguisse chegar primeiro para pegar a rede levava o peixe.

17

Observações: Uma brincadeira que de certo modo auxiliava no sustento de casa.

3.1.2 Brincadeira com brinquedos construídos

De acordo com Brougère (1992, p. 14): “[...] o brinquedo é, assim, um fornecedor de representações manipuláveis, de imagens com volume: está aí, sem dúvida, a grande originalidade e especificidade do brinquedo”. Desse modo, construir um brinquedo, além de aguçar o universo de representações e de imaginação das crianças, abre espaço para a vivência de novas brincadeiras. Ademais, a utilização de recursos naturais na produção de objetos lúdicos, agregam valor a aspectos socioculturais, sobretudo, quando os brinquedos fazem parte da história local.

Nos relatos de Dona Maria Rosa (70 anos), podemos identificar elementos importantes acerca dos brinquedos construídos:

“A gente brincava de casinha com bonecas de sabugos de milho e Fazíamos a roupinha com a palha de milho. Construimos nossas casinhas no quintal de nossas casas que dava no rio. Brincávamos de amarelinha, de cirandinha, do esconde-esconde, da pega, pula nas costas, são as brincadeiras que lembro.”

Na esteira dessa reflexão está situada a confrontação de imagens das crianças em torno da realidade. Conforme Brougère (1992), a interpretação acerca do cotidiano, bem como de todo cenário cultural que o envolve, interferem no brincar e na criação de universos imaginários. Nesse sentido, questões ambientais e as particularidades locais, ofereceram recursos materiais e imateriais suficientes para a composição do acervo lúdico tocantinopolino.

A seguir, apresentaremos manifestações que contemplam a produção de brinquedos, conforme a narrativa dos sujeitos, sendo elas: “casinha”, “boneca de pano”, “fazendinha com ossos e manga verde”, “carrinho de lata de óleo” e a “espingardinha de pajaú”.

- Casinha

Histórico: As brincadeiras de casinha normalmente eram compostas por meninas e realizadas no quintal das casas, próximo das árvores e plantas, muito comuns na região. Materiais: Galhos de árvores, palha do babaçu, cipós, sabugos de milho, palha de milho. Características gerais: as crianças faziam as armações das casinhas com galho de árvores, amarradas com os cipós e cobriam com palhas de babaçu. As bonecas eram feitas com sabugo do milho e as roupas confeccionadas a palha.

Organização: Após a montagem do cenário, as participantes assumiram papéis de imitação,

18

Normalmente de dona de casa, limpando e cuidando das bonecas como se fossem filhas.

Desenvolvimento: O cenário era preparado e a partir das determinações dos personagens eram simuladas as vivências comuns de uma dona de casa local. As crianças reproduziam afazeres domésticos e interagiam entre si, ressignificando a rotina por meio da brincadeira.

- Boneca de pano

Histórico: Utilizadas em várias brincadeiras, incluindo a de casinha, a boneca de pano era feita de retalhos e confeccionada, normalmente, por uma mulher adulta, na grande maioria das vezes mãe, tias ou avós das crianças.

Materiais: Retalhos, Panos Velhos e botões.

Características gerais: A brincadeira de boneca remete a cuidados como dar banho, comidinhas, colocar para dormir etc.

Organização: As formas de brincar eram das mais variadas, mas em linhas gerais podem envolver uma ou mais brincadeiras.

Desenvolvimento: O uso da imaginação era a tônica da brincadeira, simulando rotinas de cuidado. Os papéis variam em conformidade com o contexto e determinações das participantes. De todo modo, aspectos do cotidiano, condutas e comportamentos eram reproduzidos e reafirmados a partir do brincar com as bonecas.

- Fazendinha com ossos e manga verde

Histórico: Com ossos e caroços de manga verde representam animais. Habitualmente

brincavam embaixo das mangueiras, muito comuns na região do porto dos pescadores.

Materiais: Ossos de animais abatidos, mangas verdes e gravetos tirados da palha do babaçu.

Características gerais: Faziam os currais com talos secos de buritis, as vacas eram as mangas verdes e os bois eram os ossos dos animais que faziam alusão aos animais abatidos no matadouro.

Organização: As crianças confeccionavam a fazenda com bois e vacas de mentirinha distribuídos nos pastos, reproduzindo todo o trajeto das fazendas para o matadouro.

Desenvolvimento: As crianças montavam e organizavam os brinquedos e em seguida assumiam o papel de fazendeiras. Na dinâmica da brincadeira, quem tinha construído a maior fazenda era quem mandava e comprava os animais para o abate.

- Carrinho de lata de óleo

Histórico: Brinquedo normalmente utilizado por meninos. Usavam latas de óleo para a

19

confeção de carrinhos. Em geral, aprendem com os mais velhos como pais, avós e tios. A rua era o local onde brincavam e expunham os vários modelos.

Materiais: Lata de óleo, chinelo velho, graveto e barbante.

Características gerais: Os brinquedos eram utilizados para carregar pedras, mangueiras (que imitavam as vaquinhas da fazendinha) e ossos colhidos do matadouro.

Organização: Primeiramente recolhiam os materiais para a confecção do brinquedo e com a ajuda dos mais velhos realizavam a produção. Amarravam o barbante no carrinho e saíam cada um com seu carrinho desbravando o ambiente, buscando objetos para carregarem.

- Espingardinha de Pajaú

Histórico: Brinquedo normalmente utilizado por meninos. Usavam recursos naturais, muito comuns na região como gomo de pajaú e folha de bananeira para a confecção das arminhas de brinquedo.

Materiais: Gomo de pajaú, folha de banana e graveto de árvore.

Características gerais: As espingardinhas de pajaú eram muito requisitadas nas brincadeiras de polícia e ladrão ou de guerrinhas.

Organização: Escolhiam uma árvore não tão fina, assim como as palhas de banana com folhagem nova e os gravetos de pitombeira. Com a ajuda de um adulto, manuseando a faca, confeccionavam a arma de brinquedo.

Desenvolvimento: Para construírem as espingardinhas, as crianças tiravam as gomas do pajaú,

e em seguida faziam um pequeno furo nas duas pontas. Para confeccionarem as balas da espingarda, extraíam as folhas de bananeira e amassavam até se tornar uma massa. Dessa massa eram feitas as bolinhas, na mesma dimensão do orifício da espingarda. Além disso, utilizavam de um graveto, também na mesma espessura da goma do pajaú, e com tamanho suficiente para servir de gatilho da arma. Para atirar com a arma colocavam a bolinha no orifício da espingarda e empurravam com a varetinha até chegar na outra ponta. Em seguida assopravam ar com a boca dentro da goma, criando um vácuo de pressão. Outra bolinha era colocada do outro lado da espingarda, que, ao ser empurrada com a varetinha desferia o tiro.

3.1.3 Jogos esportivos

A busca pela classificação dos jogos esportivos no campo científico perspectivou o conhecimento das características de cada manifestação e ao mesmo tempo a compreensão de suas lógicas internas. Com isso, foi possível agrupar jogos com características aproximadas”

20

(PARLEBAS, 2001). O sentido empreendido na respectiva pesquisa não corresponde necessariamente ao ensino dos esportes, mas de como os jogos realizados pelos sujeitos, faziam alusão a modalidades ou a gestos esportivos. Ressaltamos que o objetivo desses jogos girava em torno, sobretudo, das disputas.

De acordo com os relatos de Ronaldo (45 anos):

“Tinha uma brincadeira que se chamava salva latinha. Parecia um esporte mesmo. Vinha muita gente pra brincar, inclusive de outras ruas e setores. Até os adultos se juntavam. Era muito simples... precisava de uma lata de óleo e uma bola e quando não tinha a bola a gente fazia de meia e servia direitinho. Aí era só jogar!”

No excerto anterior foi possível perceber que a atmosfera que cercava os sujeitos durante a brincadeira forjava uma espécie de elo com uma modalidade esportiva institucionalizada, conforme o próprio Ronaldo relatou: “Parecia um esporte mesmo”. Esta impressão, abrange o fato de que, por meio do corpo, as técnicas realizadas nos esportes “originais” remetem a uma ideia de esporte anterior à própria brincadeira, atribuindo novos significados às vivências.

Apresentaremos, portanto, em sequência, dos jogos identificados como esportivizados, sendo eles: “jogo da peteca de sabugo de milho”, “trave na água” e “salva latinha”.

- Jogo da peteca de sabugo de milho

Histórico: Usavam materiais que eram de fácil acesso para confecção do brinquedo. Brincavam na praia ou na rua, tanto individualmente quanto em grupos.

Materiais: Sabugo de milho e penas de aves.

Características gerais: Utilizavam sabugo de milho e três a quatro penas de aves para a confecção da peteca.

Organização: As vivências ocorriam no espaço da rua ou na praia, onde desenhavam um quadrado ou um retângulo, divididos por uma linha ao meio.

Desenvolvimento: Os oponentes se posicionavam nos espaços separados por linha. A peteca era rebatida com a palma da mão, dando uma espécie de tapa de baixo para cima. O oponente tinha como objetivo também rebater a peteca, de forma que ela não caísse no chão e nem saísse do espaço demarcado.

Observações: Pelos relatos o jogo parecia com o voleibol.

- Trave na água

Histórico: Em geral vivenciada por meninos na praia do porto de pescadores, que ficavam

21

Estacas de madeira na parte rasa do rio, simulando uma espécie de trave de futebol.

Materiais: Estacas grandes de madeira e bola.

Características gerais: As estacas de madeira eram encontradas com facilidade na região. Após fincadas na parte rasa do rio os garotos ficavam chutando uma bola em direção a meta, que era defendida por um goleiro.

Organização: Brincavam dois ou mais garotos. Um assumia a posição de goleiro e os demais na posição de chutadores.

Desenvolvimento: Com disputas bem emocionantes, o jogo dispunha de vários objetivos, dentre eles, a realização de movimentos acrobáticos ao defenderem a bola, facilitadas pelo amortecimento da água do rio na queda do goleiro. Além disso, vencia as disputas aqueles que faziam mais gols.

- Salva Latinha

Histórico: As crianças e adultos se reuniam na rua para brincar e, organizados em dois times, disputavam a partida, buscando derrubar a lata ou protegê-la.

Materiais: Uma lata de óleo e uma bola pequena.

Características gerais: O jogo tinha como principal objetivo derrubar a lata. Com base nisso eram delineadas as regras e estratégias, dependendo do grupo que participava. Organização: Os grupos eram divididos com no mínimo quatro componentes de cada lado. No espaço era feito um pequeno círculo em que a lata era colocada. Cada time elencava um capitão que disputava o par ou ímpar para definir o início da partida.

Desenvolvimento: Era feito um pequeno círculo no meio da rua e a lata era posta dentro. O time que detinha a posse da bola atacava tentando derrubar a lata. A bola tinha que ser arremessada com força e precisão. Nesse ínterim, aquele que fosse pego por alguém do time defensor estaria “preso” e não poderia se mexer até que fosse salvo por um companheiro. O time defensor venciam caso conseguisse pegar todos os jogadores oponentes e a bola, já o time atacante, ganhava se derrubasse a lata.

3.1.4 Brincadeiras cantadas

De acordo com Brito (2003, p.53) a “[...] música é linguagem cujo conhecimento se constrói com base em vivências e reflexões orientadas”. Portanto, brincadeiras cantadas, envolvendo cantigas de roda, danças e ritmo, promovem um amplo processo de interação entre

22

pares. Outrossim, “[...] tais práticas podem ser consideradas como acervos de tradições orais, que auxiliam no ensino e na aprendizagem das próprias culturas” (BARROS, 2010). Sobre as brincadeiras cantadas na comunidade, Dona Margarida (70 anos), abordou:

“A tardinha juntava várias crianças e adultos, fazia aquela grande roda para brincar a ciranda vinha criança de todo lugar pra brincar aqui na rua, ouvir histórias a gente ia lavar roupa na fonte e brincava de pega com os irmão mais novos.”

Com base nos relatos de Margarida, percebemos o quanto as brincadeiras cantadas nos remetem a emoções das mais variadas. Nesse contexto, a brincadeira e a música se misturam, criando, por vezes, enredos permeados de fantasia, que potencializam o desenvolvimento das crianças em diversos aspectos, sobretudo na dimensão sociocultural. A seguir, apresentaremos a cantiga “*Iá Iá vou ver*”, que foi citada em um dos relatos

- Cantiga de roda “iá iá vou ver, vou ver iá iá”

Histórico: Cantiga de roda que era comum na comunidade, envolvendo uma grande quantidade de participantes.

Características gerais: Todos cantam e dançam batendo palmas e cantando em versos.

Organização: Cada participante devia dar sequência aos versos do canto, dando continuidade na história cantada, permanecendo dançando e rodando.

Desenvolvimento: Em uma grande roda começam a cantar: *“iá iá vou ver, vou ver iá iá, as caboclas vadiar, em cima daquela serra tem uma fita balançando, não é fita não é nada é meu amor quem chega ô iá iá vou ver, vou ver iá iá”* e continuava com os próximos versos.

Observações: Adultos e crianças interagindo juntos.

3.1.5 Contação de histórias

Segundo Kishimoto (1999) “[...] a contação de histórias, assim como as parlendas e jogos populares foram sendo perdidas ou transformadas no decorrer do tempo, muito em virtude do avanço tecnológico e dos processos de urbanização e industrialização”. De mais a mais, a contação de histórias em um contexto de compreensão da cultura lúdica local, atribui contornos ao imaginário social, fortalecendo as tradições e contribuindo na formação dos sujeitos.

Além disso, conforme Busatto (2013) “[...] o ato de contar histórias se constitui como manifestação de dimensão coletiva, materializada nos processos de escuta afetiva e efetiva”. Em relação a contação de histórias na comunidade da Beira-rio, Dona Francisca (65 anos)

23

narrou: *“Quando dava a noite a gente gostava de brincar do esconde. A rua era mal iluminada então era difícil de achar... aí a gente também adorava contar histórias mal-assombradas. Dava um medo danado, mas era bom.”*

Com isso, podemos inferir que a contação de histórias promove experiências únicas tanto para quem conta, quanto para quem escuta. É uma oportunidade de transmissão do conhecimento de forma lúdica, em que a imaginação é a mola propulsora. Na esteira dessa discussão, apresentaremos a seguir delineamentos da “História de Trancoso” que compôs o acervo de manifestações lúdicas da comunidade.

▪ História de Trancoso

Histórico: Quando anoitecia as crianças se reuniam para ouvir as histórias que os mais velhos contavam, dentre elas a lenda de uma cobra gigante a "Boiúna" que, segundo eles, vivia na parte de baixo da igreja matriz e deixava todos aterrorizados.

Características gerais: Conto do folclore regional conto de fazem parte do imaginário da comunidade.

Organização: habitualmente os vizinhos se reuniam em frente a alguma das residências da rua, ao redor de uma fogueira e contavam histórias, normalmente de assombração.

Desenvolvimento: os contos eram permeados de muita fantasia e despertavam a atenção de todos, com destaque para as crianças. Na oportunidade alguém mais velho narrava as histórias, promovendo reações das mais diversas, nutrindo o imaginário da comunidade. Observações: Histórias que fala da igreja da cidade

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo registrar parte do acervo da cultura corporal da cidade de Tocantinópolis – TO, por meio das brincadeiras tradicionais identificadas junto a moradores da comunidade da Beira-rio. De forma específica, objetivou-se também mapear as principais brincadeiras que compuseram o universo da cultura corporal tocantinopolina, inseridas no cotidiano, mais especificamente na Rua do Matadouro. Além disso, descrever e inventariar as brincadeiras tradicionais presentes na memória dos sujeitos locais.

Por meio dos registros de campo pudemos identificar mais de cinquenta brincadeiras, apresentando características variadas, contemplando aspectos culturais de outras regiões do país. Nesse bojo, percebemos, ainda que quinze dessas brincadeiras resguardavam traços do imaginário social local, requerendo um pouco mais de nossa atenção. Com isso, foi feito um

24

Trabalho de caracterização dessas brincadeiras, com base nos relatos, abrangendo aspectos históricos, materiais utilizados, características gerais, organização e desenvolvimento das brincadeiras e jogos.

As peculiaridades de cada uma das manifestações permitiram a organização em cinco categorias, sendo elas: “brincadeiras na natureza”, “brincadeiras com brinquedos construídos”, “Jogos esportivos”, “brincadeiras cantadas”, “contação de histórias”. Por meio delas, compreendemos para além do lúdico, captando traços sociais, ambientais, bem como símbolos e signos sociais da cidade de Tocantinópolis.

Em linhas gerais, a partir das informações obtidas na pesquisa inferimos que as memórias dos entrevistados permanecem atuais e vivas, entre o espaço da comunidade e as próprias narrativas, permeadas de emoção e que incidiram no processo de educação do corpo

dos sujeitos. Sendo assim, recuperar os jogos tradicionais de Tocantinópolis, especificamente da rua do Matadouro, revelou um patrimônio imaterial, parte constituinte da cultura corporal local, indispensável na formação das futuras gerações da cidade.

BIBLIOGRAFIA

AMADO, J. **O universo dos brinquedos populares**. Coimbra: Quarteto, 2002.

BARROS, M. **As cantigas de roda na educação infantil**. 4 a. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

BRITO, T. A. **Música na Educação Infantil**: propostas para a formação integral da criança. São Paulo: Peirópolis, 2003.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. et al. (Org.). **Brinquedos e suas teorias**. São Paulo: Cenage Learning, 1998. p. 19-32.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1992.

BUSATTO, C. **A arte de contar histórias no século XXI**: Tradição e ciberespaço, 4. ed., Petrópolis: Vozes, 2013.

FRIEDMANN, A. **Jogos Tradicionais**. Série Ideias, São Paulo: FDE, n.7, p. 54-61. 1995.

HAN, B. C. **A salvação do belo**. Tradução de Gabriel Salvi Philipson. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo**

25

demográfico de 2010.

Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/to/tocantinopolis/panorama>. Acesso em: 29 out. 2022

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O Brincar e Suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

MAUSS, M. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: EDU/EDUSP, 2003.

PARLEBAS, P. **Juegos, deporte y sociedad** – léxico de praxiologia motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.

SILVA, T. A. C.; GONÇALVES, K. G. F. **Manual de Lazer e Recreação**: o mundo lúdico ao alcance de todos. São Paulo: Phorte Editora, 2010.

VELASCO, C. G. **Brincar:** o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

TEIXEIRA, Fernando, et al. **O LÚDICO NA NATUREZA criando e recriando o espaço da educação infantil.** Univali, Santa Catarina, 2012. Disponível em <https://www.univali.br/Lists/TrabalhosGraduacao/Attachments/4/o-ludico-na-natureza-criando-e-recriando-o-espaco-da-educacao-infantil-5p.pdf>. Acesso em: 10 out. 2022