

UNEMAT Editora

Editor
Revisor
Diagramação
Capa

Agnaldo Rodrigues da Silva
Autores
Ricelli Justino dos Reis
Ricelli Justino dos Reis

Copyright © 2014 / Unemat Editora
Impresso no Brasil - 2014

Revista História e Diversidade/Expediente:

Coordenador /Organizador: Osvaldo Mariotto Cerezer
Marli Auxiliadora de Almeida

História e Diversidade [recurso eletrônico] / Revista do Departamento de História. Cáceres: UNEMAT Editora. Vol. 4, nº. 1, (2014) . 274 p.

Modo de acesso:<<http://www.unemat.br/revistas/historiaediversidade/>>Semestral.

Sistema requerido: Adobe Acrobat Reader (ou similar).

ISSN 2237-6569

1. História. 2. Diversidade Cultural. 1. Unemat Editora. Departamento de História de Cáceres.

CDU 94+304.4 (05)

Ficha Catalográfica elaborada pelo bibliotecário Luiz Kenji Umeno Alencar/CRB1 2037



UNEMAT Editora

Av. Tancredo Neves, 1095 - Cavallhada - Cáceres - MT - Brasil -

78200000

UNEMAT
EDITORA

Fone/Fax 65 3221-0000 - www.unemat.br - editora@unemat.br

Revista



Textos Extras

MEMÓRIAS DA INFÂNCIA: JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS EM CÁCERES-MT

Elisângela S. França - COEDUC /UNEMAT,
Escola Estadual Desembargador Gabriel Pinto de Arruda - EEDGPA
Centro de Educação Anália Franco – CEAF
eliped16@gmail.com

RESUMO: Cáceres traz consigo marcas profundas de várias épocas. É neste contexto sócio-político e cultural, que observamos os jogos e suas influências no desenvolvimento infantil, numa época em que a vida da cidade girava em função do Rio Paraguai e das tradicionais casas que cercavam a Igreja Catedral. Ao buscar reconstituir, a partir da memória da infância, o contexto histórico dos jogos e identificar os sentidos e significados das brincadeiras na educação de meninos e meninas em Cáceres, tomamos por referência as brincadeiras narradas por homens e mulheres que, entre 1945 a 1965, eram crianças na cidade de Cáceres. Nesta pesquisa, buscamos analisar como os valores sociais e culturais são introduzidos nas brincadeiras e jogos, e nesse sentido, buscamos identificar as contribuições destes na formação da identidade dos habitantes da cidade.

Palavras-chaves: Cultura - Jogo – Brincadeiras - História

ABSTRACT: Cáceres carries deep scars from various eras. It is in this socio-political and cultural, that observe the games and their influences on child development, at a time when the city life revolved function of the Paraguay River and traditional houses surrounding the Cathedral. In seeking to reconstruct, from memory of childhood, the history of the games and identifying the meanings of play in the boys and girls' education in Cáceres, we take as reference the jokes told by men and women who, from 1945 to 1965 were children in the city of Cáceres. In this research, we analyze how social and cultural values are entered in jokes and games, and in that sense, we seek to identify these contributions in shaping the identity of the townsfolk.

Keywords: Culture - Game - Play - History

1. CÁCERES: HISTÓRIA E CULTURA DE UMA CIDADE DA FRONTEIRA

Cáceres, cidade bicentenária e acolhedora conhecida popularmente como a “Princesinha do Rio Paraguai”, foi fundada no dia 6 de outubro de 1778, pelo então governador Capitania de Mato Grosso, Luiz de Albuquerque de Melo Pereira e Cáceres, recebendo o nome de Vila Maria do Paraguai, uma homenagem à Rainha de Portugal. No ano de 1874, foi elevada a categoria de cidade, mas somente em 1938, recebe o nome de Cáceres. Localizada a margem esquerda do rio Paraguai, distante 210 km da capital Cuiabá, faz divisa com a Bolívia (San Matias) a Oeste, e é uma das portas de entrada do Pantanal Mato-grossense, ao Norte. Esta posição estratégica de fronteira cria características especiais ao território que em “[...] Mato Grosso tornou-se uma

confluência de civilizações”. Em Cáceres, esta confluência amplia a diversidade étnica e cultural demarcada pelo Pantanal cuja marca é o Rio Paraguai que historicamente possibilitou a convivência, nem sempre pacífica, na tríplice fronteira Brasil/Bolívia/Paraguai (PÓVOAS, 1982, p. 8).

Cáceres traz consigo marcas profundas de várias épocas, como o monumento do Marco do Jauru, localizado na atual Praça Barão do Rio Branco (em frente a Catedral, o maior ponto de encontro da cidade), que representa o tratado realizado entre Brasil e Bolívia simbolizando a disputa entre Portugal e Espanha; as antigas fazendas marcadas pela história de conflitos e negociações entre os nativos e os colonizadores; a Catedral de São Luis de Cáceres na praça mais popular da cidade, rodeada pelos casarões e ruas estreitas que lembram no cotidiano sua história e as relações sociais que a constituíram. Este marco, no coração da cidade, como afirma Baptista, “fazem de Cáceres um lugar especial e inesquecível” (2005, p.50). Até os anos 50, o município tinha cerca de 25 mil habitantes, mas a maioria morava no campo. Na cidade, viviam de cinco a seis mil pessoas. Podia-se dizer que era uma grande família. Todo mundo se conhecia. Eram poucas ruas – umas 20 – e uma meia dúzia de praças, ou melhor, de largos, imensos espaços abertos que só mais tarde se tornariam praças (BAPTISTA, 2005, p.47).

É neste contexto sócio-político e cultural, que observamos os jogos e suas influências no desenvolvimento infantil, numa época em que a vida da cidade girava em função do Rio Paraguai e das tradicionais casas que cercavam a Igreja. Em 1.907, São Luis de Cáceres recebeu a ilustre visita do Presidente dos Estados Unidos, Theodore Roosevelt, que ficou encantado com o comércio local. O maior destaque local era a loja “Ao Anjo da Ventura” (ainda presente na arquitetura e símbolo da cidade), situada na esquina das ruas Coronel José Dulce e Comandante Balduino, que vendia praticamente tudo “ [...] de miudezas (açúcar, café, querosene) a artigos finos (como perfumes, louças, cristais e porcelanas), além de ferragens e ferramentas em geral” (BAPTISTA, 2005, p.49). Outro símbolo da época era o Vapor Etrúria, o maior, mais luxuoso e mais regular navio de passageiros e de carga, de propriedade da mesma família Dulce, que saía de Cáceres com destino a Corumbá, transportando poaia, borracha, couros e crina, e trazia as mercadorias finas como tecidos, cristais, louças, pratarias e outros artigos procedentes da Europa. Segundo Baptista (2005), “Os passageiros do sexo masculino, precisavam colocar terno e gravata na hora das refeições. A comida era servida à moda francesa, numa grande mesa, onde todos se sentavam bem trajados, tendo a cabeceira o comandante do navio” (2005, p.45).

Neste período, a elite cacerense tinha acesso à literatura e a artigos luxuosos que entravam em contraste com a lama, a poeira e a variedade de animais que pastavam nas ruas. De acordo com Baptista (2005), quem ditava a moda na cidade e no mundo Ocidental civilizado era a Europa: Os varões desafiavam a lama, a chuva, o calor e a poeira usando paletó. O chapéu dava o toque final de elegância. As mulheres da sociedade usavam até roupas de meia confecção da casa Louvre, de Paris [...] os trajes eram vendidos semi prontos e acaba-se de armar os vestidos no corpo da freguesa (2005, p.54). A sociedade se divertia durante os bailes e festas de santo que envolvia toda a cidade como se fosse uma grande família. Em 25 de dezembro de 1929, foi inaugurado o prédio da sede do Governo Municipal, que abrigou, até recentemente, a

Câmara de Vereadores.

A Catedral iniciou sua construção em 1919 e foi concluída somente em 1938, muitas histórias e lendas cercam sua construção. A lenda do minhocão, que se reporta ao processo de construção, alimenta o imaginário popular até hoje. Como nos apresenta Baptista (2005), [...] a cidade de Cáceres era cheia de contrastes: havia poucas ruas, nenhum asfalto, não havia energia elétrica, tampouco água encanada [...] basta dizer que o personagem principal da época era o lampareiro. No início da tarde, ele saía com a escada para limpar os lampiões e abastecê-los de querosene. Pouco antes de escurecer, o lampareiro voltava com a escada e caixa de fósforos para acender os lampiões que apagariam por volta de meia-noite, com o fim do querosene (BAPTISTA, 2005, p.51).

O tempo que marca o homem contemporâneo está na cultura que o identifica; segundo Geertz (1989), “[...] a cultura, a tonalidade acumulada de tais padrões culturais não é apenas um ornamento da existência humana, mas uma condição essencial para ela, a principal base para sua especificidade [...]” (p. 58). Podemos dizer que a cultura é então um amplo conjunto de conhecimentos que o ser humano vivendo em sociedade adquire e compartilha com seu grupo social através da história.

A Antropologia moderna “[...] tem a firme convicção de que não existem de fato homens não modificados pelos costumes de lugares particulares” (GEERTZ, 1989, p. 47). Para este autor, tornar-se humano é tornar-se individual, pois mesmo seguindo as orientações dadas pela cultura desde o nascimento, cada pessoa se constitui como única ao dar “[...] forma, ordem, objetivo e direção” (1989, p. 69) a própria vida. Ser individual é ser parte de um grupo social específico, é ser parte de um contexto particular do qual fazemos parte e no qual nos constituímos da mesma forma que construímos os locais onde vivemos.

Como apontam os estudos realizados com nosso Grupo de Pesquisa “Corpo, Educação e Cultura”, as individualidades, que constituem as identidades individuais e coletivas, ricas em sentidos e significados, são evidenciadas nas manifestações culturais, em nossa pesquisa, buscamos identificar estas formas de ser a partir dos jogos e brincadeiras infantis, realizados/vivenciados em um período da história da cidade. Para isso, buscamos nas memórias da infância, a história das pessoas e da cidade. Os jogos são assim, nesta pesquisa, interpretados como estratégias criadas pela sociedade cuja finalidade é transmitir os valores e as tradições que constitui as identidades coletivas, especialmente a do grupo em que se está inserido. A partir desta compreensão, passamos a apresentamos os resultados da pesquisa cuja referência é a memória desta cidade em que a infância se estabelecia nas ruas e nas festas populares, cujo foco centra-se nos jogos e brincadeiras que neste contexto expressam a cultura da cidade no período de 1.945 a 1.965.

2. EDUCAÇÃO DO CORPO: JOGOS E BRINCADEIRAS

Convém ressaltar que a educação é garantida por saberes tradicionais que são passados de geração a geração e que constituem as identidades coletivas. Nesse processo de educação, a criança é educada na sua corporalidade que expressa essa identidade.

Ao buscar reconstituir, a partir da memória da infância, o contexto histórico

dos jogos e identificar os sentidos e significados das brincadeiras na educação de meninos e meninas em Cáceres, tomamos por referência as brincadeiras narradas por homens e mulheres que, entre 1.945 a 1.965, eram crianças na cidade de Cáceres. Nesta pesquisa, buscamos analisar como os valores sociais e culturais são introduzidos nas brincadeiras e jogos, e nesse sentido, buscamos identificar as contribuições destes na formação da identidade dos habitantes da cidade.

De acordo com Piacentine e Fantin (2002), consideramos que os jogos e brincadeiras, possibilitam “ [...] repensar o passado, ressignificar a história, pensar o presente e indagar o futuro [...] ” (p. 12) no município de Cáceres. Os dados foram coletados por meio de entrevistas livres, em que sete pessoas idosas que sempre viveram em Cáceres, homens e mulheres, narraram suas histórias a partir da memória da infância. O critério para selecionar nossos entrevistados seguiu a orientação de Baptista, para ela, “ [...] critério básico para ouvir os depoimentos é [...] ser bem idoso e ter boa memória” (2005, p. 18).

Sendo o jogo um fenômeno cultural e tendo em vista que apresenta a essência do espírito lúdico que é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão, o jogo é um tesouro a ser conservado pela memória repetindo-se constantemente. De acordo com Huizinga, em seu clássico “Homo Ludens”, os valores físicos, morais e intelectuais e espirituais são capazes de elevar o jogo até o nível cultural. “Não queremos dizer que o jogo se transforma em cultura e sim que em suas fases mais primitivas a cultura possui caráter lúdico” (2004, p. 53).

O ser humano brinca desde os primeiros meses de vida quando aflora em seu interior a curiosidade e o impulso da descoberta onde cada gesto e palavra observada trazem em si elementos que dizem sobre quem esta brincando. A brincadeira reflete as inclinações da criança, suas particularidades, a maneira como enxerga as coisas e como gostaria que fossem se possível muda-las. Esse primeiro aspecto da brincadeira torna-se visível quando a criança brinca com seu corpo, esconde as mãos e os pés, cria personagens imitando vozes, brinca com objetos que esconde, etc. As experiências que vivemos na infância deixam em nossas vidas marcas profundas de uma cultura específica marcadas no corpo, expressa nos costumes, nas falas, nos gestos e nos pensamentos. Geertz (1989), afirma que o homem está tão ligado à cultura que se acredita serem inseparáveis, todavia, a formação do homem tem seu ponto de partida nos primeiros anos de vida, por esse motivo para se compreender o homem atual é essencial que haja uma análise de sua infância, que neste caso vem a ser observado por intermédio dos jogos e das brincadeiras executadas por estes (1989, p. 60).

Com esta compreensão, nos desafiamos a convidar o “homem grande” a relembrar as atividades lúdicas que desempenhavam na infância. De acordo com Santin “ [...] a vida do adulto é marcada pela seriedade, pela dedicação às atividades produtivas, pela valorização dos resultados, pela transformação dos objetos em instrumentos e pela mudança do sistema simbólico por relações econômicas” (Apud MELO 2005, p. 57), no entanto, ao lembrar-se do ser criança, o homem revive as emoções e as situações que marcaram sua história.

Para Da Ros (1985), “ [...] ha muito o jogo deixou de ser entendido como atividade natural de satisfação dos instintos infantis. Ele satisfaz a necessidade de

ação, de raciocínio e de imitação” (p. 139). Logo, deve ser compreendido como fator do desenvolvimento humano. De acordo com Huizinga (2004), o jogo caracteriza-se primeiramente pelo fato de ser uma atividade livre. Trata-se de uma fuga da realidade para uma outra imaginária e com orientação própria, tendo como principais características o isolamento e a limitação. Com base neste pressuposto, Melo diz que o “jogo é o elemento lúdico da cultura” (2005, p. 51), uma atividade espontânea e voluntária, pois é na espontaneidade que o lúdico se manifesta. Para isto basta que observemos uma criança que brinca na ausência do adulto e em sua presença, torna-se evidente a diferença.

As brincadeiras possibilitam a criança manipular valores do bem e do mal, por exemplo, quando cria, aceita ou discorda das regras do jogo, ou seja, quando se expressa, quando respeita as diferenças ou quando recorre à imitação das atividades diárias dos pais para se apropriarem ainda que inconsciente, de valores socialmente constituídos e que possivelmente estarão presentes durante toda sua vida. Quando a criança joga estabelece contato e interage com o meio, opera o significado de suas ações, desenvolve suas vontades e torna-se consciente de seus atos, decisões e escolhas.

3. OS JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS EM CÁCERES

Se por um lado podemos afirmar com Brougère (2004, p. 21) que “[...] o universo feminino parece ficar junto da família e do cotidiano, enquanto que o do menino, que começa sem dúvida com a miniatura do automóvel, traduz a vocação para a descoberta dos espaços mais longínquos”, por outro, com Straub (2005, p. 36), vimos que a brincadeira e o jogo são também expressão da história e da cultura de cada período.

Para Straub (2005), que recorre para sua afirmação aos estudos de Áries, os brinquedos e brincadeiras marcam as relações vivenciadas na história da sociedade, por exemplo, até o século XVII, a boneca divertia tanto meninos quanto meninas, isso expressa o “[...] tratamento comum a ambos os sexos até no vestuário quando na primeira infância, os meninos e meninas usavam um vestido comum a ambos os sexos” (2005, p.36).

Mas o que reflete então a boneca? Trata-se de uma representação humana acontece que um ser humano, é sempre classificado numa determinada ordem social, [...] deixando-nos envolver, com prazer, pela representação miniaturizada do ambiente cotidiano ou desaparecido (2004, p. 34). A boneca é antes de tudo, espelho da infância, sempre uma representação relacionada à infância, [...] pode ser o reflexo da sociedade (BROUGÈRE, 2004, p. 38). A boneca com seu valor expressivo estimula a brincadeira ao abrir possibilidades de ações coerentes com a representação, o fato de representar um bebê desperta atos de sensibilidade e carinho como trocar roupinhas, dar banhos e outros atos que estarão ligados a maternidade futuramente (BROUGÈRE, 2004, p.15). De acordo com as entrevistas realizadas em Cáceres, a brincadeira de Boneca desenvolve na criança (principalmente as meninas), atos ligados à maternidade, como trocar roupinhas, dar banhos, mostrar o caminho que a “filhinha” deve seguir. Através do faz-de-conta, a criança retém para si valores de como se comportar e agir na sociedade em que esta está inserida, pois experimenta valores que foram vivenciados

na relação entre pais e filhos, e imita na brincadeira.

Ao observarmos as brincadeiras atuais, não encontramos crianças brincando com bonecas de pano, como fazia a Dona Geralda Almeida (em seu relato, afirma que ela confeccionava com retalhos de pano as bonecas para as brincadeiras das filhas). Encontramos crianças brincando (em todos os bairros observados) com bonecas que imitam a mulher moderna, onde executam na brincadeira postura de mulheres independentes e ativas (no trabalho, nas roupas e nas atitudes), o que difere das brincadeiras de bonecas executadas pelas filhas de Dona Geralda, que seguindo a sociedade da época eram donas de casa, submissas e mãe. Nos estudos sobre as brincadeiras realizados por Straub (2005), “[...] quando uma criança brincava de Cavalo de Pau, normalmente imitava o cavalo em uma época em que este era o principal meio de transporte e de tração, hoje os carrinhos imitam os automóveis” (2005, p.36).

Em nossa pesquisa, os dados apontam que as crianças criavam suas brincadeiras de acordo com cada contexto, buscando elementos da natureza para auxiliar, como pedaços de cipós, pedaços de paus e galhos extraídos de árvores, e dentre inúmeros outros elementos naturais que pela cultura podem se transformar em um determinado objeto de uso particular dos adultos, manipulado pelas crianças nas brincadeiras. Dessa forma, as brincadeiras infantis divertem e preparam as crianças para atuar no mundo dos adultos, com igual ou mais competência.

A brincadeira de Cavalinho de Pau, por exemplo, lembrada nas entrevistas, variavam de acordo com o lugar. No campo, as crianças recorriam à natureza para que pudessem confeccionar o brinquedo, ou seja, os instrumentos necessários para a brincadeira. Retiravam das árvores paus e cipós isto é, o cavalo e a rédea. No centro (nas cidades com maiores recursos), também existia essa brincadeira de cavalinho de pau, mas de maneira diferente, onde a criança transforma a árvore em cavalinho, uma vez que seus galhos se transformam em rédeas. Na brincadeira relatada em entrevista, eram três os cavaleiros que montavam ao mesmo tempo sobre o mesmo cavalo, os demais aguardavam sua montaria ao mesmo tempo em que seguravam as rédeas para que este não comesse a pular antes da hora. Quando todos os cavaleiros estivessem preparados os demais soltavam as rédeas que neste caso era representado pelos galhos e o cavalo começava a galopar. Em ambas as brincadeiras a criança confere a natureza novos significados que possibilita a brincadeira ao abrir possibilidade de representação que neste caso seria a imitação das atividades mais desenvolvidas pelos adultos e que mais predominava na época. Ainda hoje observamos crianças no Bairro DNER (zona urbana de Cáceres), meninos e meninas, executando essa segunda brincadeira onde o cavalo é a árvore, da mesma maneira que os mais velhos brincavam.

Com relação ao Pega-Pega, Freire (1989) afirma que “[...] em termos cognitivos, esta brincadeira diz mais respeito às relações espaciais estabelecidas pela criança, isto é, ao espaço utilizado para o brinquedo, o que implica a consideração dos seus próprios recursos motores e os dos colegas” (p. 141), de modo que as crianças aprendem por consequência, a se auto-regularem, ou seja, participam destas atividades dentro dos limites estabelecidos pelo próprio corpo. O jogo revela a natureza da criança, sua vocação, seu caráter, toda sua personalidade torna-se visível no jogo e nas brincadeiras que esta executa, uma vez que incentiva a criança a explorar o ambiente e

o mundo a sua volta, a libertar-se, dando-lhe a possibilidade de ser criativa a cada novo momento com a finalidade de tornar a brincadeira mais interessante, e principalmente de imaginar algo diferente e apaixonante da maneira como preferir.

Vale ressaltar que a brincadeira dá a oportunidade da criança ser criativa, tanto no momento em que criam seus próprios brinquedos (fato observado nas brincadeiras executadas pelos entrevistados que residiam no campo), quanto no momento em que imaginam, por exemplo, asas em um carrinho que chega confeccionado nas mãos da criança da cidade. São inúmeras as possibilidades de brincar, seja com a presença do vento, com pedrinhas, com pedaços de pau, com folhas, com a música, com os retângulos dos pisos, com a árvore do quintal ou com as pessoas.

A imaginação e a criatividade da criança fazem com que tudo possa se transformar em brincadeira de maneira espontânea, coisas estas que estão presentes em todo momento, no dia-a-dia repleto de possibilidades, sugestões e idéias que facilitam a brincadeira. Isso porque a característica lúdica da criança atribuir outro sentido a situação, e ela pode simular ou imaginar uma história em uma hora e em um lugar determinado, onde chega com sua imaginação. Compreende-se assim, neste trabalho, que é por intermédio do jogo que a criança se apropria e manipula sua imaginação e criatividade. O indivíduo é preparado nos grupos infantis para passar da primeira infância para a segunda infância, desta para a adolescência, etc., [...] as aquisições são experimentadas concretamente. Por isso os grupos infantis são verdadeiros grupos de iniciação à cultura vigente e se apresentam como uma antecipação a vida do adulto (FREIRE, 1989, p. 161).

A brincadeira de Roda, por exemplo, é uma das mais conhecidas e brincadas. De acordo com os depoimentos coletados na pesquisa, esta possibilitava a interação das crianças presentes em um determinado local, local este que era normalmente ambiente de festas religiosas tradicionais ou simplesmente ambiente familiar. As crianças se identificavam através da música ritmada conhecida por todos, pela seqüência de gestos e passos, pelo respeito às regras e principalmente pela grande roda que só poderia ser formada com a união de todos, por esse motivo não havia separação entre meninos e meninas e tampouco separação por idades. O preconceito não se apresentava na brincadeira, a motivação vinha unicamente do desejo de participar. Raramente acontecia de algum menino não querer brincar de roda, o que não poderia ser considerado preconceito, já que 99% das crianças de ambos os sexos participavam, (de acordo com os depoimentos, apenas um dos cinco homens entrevistados não brincava de roda). Com os relatos, podemos afirmar que por meio da brincadeira de roda ocorria também a aprendizagem de conteúdos de uma das mais temidas disciplinas atuais, a matemática. Nela aprendiam a contar, uma vez que levamos em consideração a possibilidade de haver crianças com maior dificuldade de memorização ou que desconhecem alguns numerais.

Através da observação das brincadeiras executadas atualmente pelas crianças tanto do centro como do campo, mais precisamente no mês de fevereiro de 2007 em Bairros como Cidade Alta, Centro, Cavallhada, DNER e chácaras próximas ao Novo Aeroporto, percebemos variações desta brincadeira de roda quando comparada com a atual brincada pelas crianças, podemos dizer que são poucos os meninos que brincam

de rodinha, talvez isso seja justificado pela influencia da sociedade que direta ou indiretamente critica a presença de meninos em brincadeiras tipicamente femininas e vice-versa. Percebemos também que está presente com mais intensidade a presença da música e não mais dos numerais nas brincadeiras de roda. Os números estão presentes em outras brincadeiras como é o caso da Amarelinha, e na brincadeira de Pular Corda. O que permanece são as regras, uma vez que ao errar deve caminhar ao centro da roda e obedecer ao mandado dos outros. A tecnologia e as constantes mudanças que acontecem na sociedade interferem nas brincadeiras e no desenvolvimento da criança, talvez por esse motivo, raramente encontramos crianças brincando de roda² em volta da fogueira de São João em festas religiosas tradicionais, como percebiam antigamente.

A brincadeira de Esconde-Esconde, muito conhecida e brincada pelos entrevistados é o elemento mais tradicional da cultura, devido a sua permanência, pois, continua sendo executada pelas crianças atuais, de maneira semelhante. Brincadeira esta que contava com a participação de meninos e meninas, muitas vezes com idades diferentes, mas, envolvidos com a mesma intensidade, contribuindo para a socialização destas. É possível perceber a ausência de preconceito nas brincadeiras infantis, tanto de antigamente como nas atuais. Esta brincadeira impõe com prazer o respeito às diferenças presentes na sociedade, de modo que desde a infância a criança passa a ter consciência de que é necessário vivermos unidos para que consigamos conquistar algum mérito ou realizar uma determinada atividade. Uma das diferenças apresentadas atualmente é que ao invés de dois contadores (um de cada grupo), agora é apenas um, também não é mais determinado à característica da criança a ser encontrada por cada contador (morena, baixa, gorda), o objetivo hoje é encontrar qualquer criança desde que todas sejam encontradas. Mais uma vez a natureza oferece a criança os elementos essenciais à brincadeira.

No caso do Pião, a madeira, para que a partir dela os mais velhos confeccionassem o brinquedo; e o barbante, que era originado a partir do algodão. Sem esses elementos é impossível a brincadeira acontecer. O desafio e a competição estão presentes, como na maioria das brincadeiras infantis, com objetivo de dar mais prazer e sentido a brincadeira. Desenvolviam na criança noções de tempo, pois era através da observação do tempo (quanto tempo o pião permaneceria girando), que surgiria um vencedor. Além de desenvolver habilidades próprias de como girar o pião para que este girasse por mais tempo, técnicas essas que vão sendo aprimoradas através da convivência.

Atualmente quase não encontramos crianças brincando de pião, e quando são encontrados o brinquedo mais uma vez não é fabricado pela família, mas comprado. Com relação ao Futebol, a bola era confeccionada com mangava (de acordo com os dados) uma arte Pareci, povo que habita hoje a região de Tangará da Serra, Sapezal e Campo Novo dos Parecis, e que no período colonial circulavam por esta região coletando a poaia na região de Cáceres. Antigamente as meninas não brincavam de futebol. Atualmente podemos observar mudanças significativas nas culturas infantis, que talvez estejam sendo influenciadas pelas mudanças que a sociedade vem passando, onde as mulheres cada dia mais participam de atividades consideradas até pouco tempo tipicamente masculinas, inclusive da brincadeira de futebol. E se assim for, fica

comprovado que as brincadeiras infantis realmente estão ligadas a mudanças culturais que acontecem na vida do adulto.

A Peteca, que também era muito brincada na época também é um brinquedo de influência indígena, onde é importante que se tenha equilíbrio e força. A criança se apropriava de um dos elementos necessários à vida humana, que é a terra, percebendo desde então a influência do tempo, da terra, do ar, da água e do sol na vida e nas brincadeiras infantis, de modo que para cada tempo há uma determinada brincadeira, que pode variar ou não. Ao observarmos as brincadeiras infantis hoje, não foram encontradas crianças brincando de peteca em nenhum dos bairros. O jogo de Amarelinha também relatada por todos os entrevistados, exige da criança grande coordenação espacial que se dá a partir das relações que existe entre a criança e o espaço ao se deslocar para frente, para ambos os lados e quando atira a pedrinha em uma das casas, cada casa tem nome que corresponde a um número que vão de 1 a 10 de modo que este último é o “céu”, esta brincadeira também atua no condicionamento físico e no equilíbrio da criança. Esta brincadeira traz a questão do caminho certo (educação religiosa) que é o melhor para todos e que deve ser alcançado no final da caminhada. De acordo com a observação feita atualmente das brincadeiras, em vários Bairros, este tipo de amarelinha ainda é brincado no Bairro Cidade Alta e Centro, todavia, existem inúmeras variações desta brincadeira, principalmente com relação às casas (quadrados) que são dispostos de inúmeras formas.

Podemos concluir retomando Huizinga (2004), para afirmar que com os jogos e as brincadeiras que crianças executam, percebemos a história local, as tecnologias

presentes em cada período investigado, além de compreendermos a partir destes estudos que é por meio destas atividades lúdicas que as crianças estabelecem contatos e interação com o meio, operam o significado de suas ações, desenvolvem suas vontades e tornam-se consciente de seus atos, decisões e escolhas, por meio da representação em um determinado tempo e espaço que influencia diretamente nos jogos infantis.

Por fim, vale ressaltar que as brincadeiras chegam até as crianças impregnadas de valores culturais que ao serem apropriados inconscientemente, estes valores possivelmente as conduzirão para o resto da vida. Por fim, destacamos ainda o “Pular Elástico”, uma brincadeira à muito tempo presente na cultura infantil de Cáceres. Nesta, quando brinca a criança experimenta uma das formas mais ricas de vivência, uma vez que esta estimula a estruturação de um repertório motor em que brinca. É possível observar uma seqüência de movimentos que trabalham a agilidade dos membros dentro de um determinado tempo e espaço. Esta brincadeira promove o desempenho e a agilidade, pois a criança experimenta na brincadeira graus de dificuldades que estarão presentes ao longo de toda a vida de uma forma diferenciada, mas que de maneira semelhante as que mais cedo ou mais tarde terá de enfrentar.

Assim, podemos afirmar que é fundamental assegurar “ [...] à criança o tempo e o espaço para que o lúdico seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida da criatividade e da participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver” (MARCELINO, apud. MELO, 2005, p. 51).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAPTISTA, Martha. Contos de amor e saudade: A historia de Cáceres contada através das lembranças de vovó Estella. Cuiabá-MT: entrelinhas, 2005.
- BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e Cultura. 5ª ed. São Paulo-Cortez, 2004. Seminário Educação 2007.
- DA ROS, Silvia Zanatta. Brincadeiras infantis e relações sociais. Perspectiva, Florianópolis-UFSC/CED, NUP: n.22, (p.139-155).
- FREIRE, João Batista. Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipioni, 1989.
- GEERTZ, Clifford. A interpretação das culturas. Rio de Janeiro: LTC, 1989 (p.45-66)
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 5ª ed. – São Paulo: Perspectiva, 2004.
- MELO, José Pereira de. O jogo e o desenvolvimento infantil. In: Caderno Didático 2: Linguagem corporal na infância/ organização: Gilvania Mauricio D. de Pontes, José P. de Melo e Naire J. Cajeistrano. Natal, RN: Paidéia, 2005 (p. 49-61).
- PIACENTINE, Telma Anita e FANTIN, Mônica. Museu do brinquedo na ilha de Santa Catarina. In: Revista Criança do Professor de educação infantil. Ministério da Educação. Nº. 37, novembro/2002 (p.10-13).
- PÓVOA, Lenine C. O ciclo do Açúcar e a política de Mato Grosso. Cuiabá: IHGMTI, 2000.
- STRAUB, José Luiz. Infâncias e brincadeiras: Culturas que governam. Cáceres-MT : Ed. UNEMAT, (2005 - prelo).