



## ESIWANI: ANTIGAS BRINCADERIAS DO POVO JARAWARA

Valdemiro da Silva Jarawara<sup>1</sup>  
Pedro Ferreira da Silva Jarawara<sup>2</sup>  
Claudina Azevedo Maximiano<sup>3</sup>

### INTRODUÇÃO

A partir do tema *esiwani* (vamos brincar, na língua Jarawara), foi feita a proposta do projeto de iniciação científica, aprovado no edital N.002/2019 da Pró-Reitoria de Pesquisa do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM). A questão a ser problematizada é pensar a brincadeira, como expressão da tradição e cultura Jarawara. O projeto de pesquisa foi desenvolvido por dois alunos Jarawara, um na condição de bolsista e o outro como voluntário do projeto.

As atividades lúdicas, são expressão da cultura, conhecimento e técnica educativa utilizadas pelos povos tradicionais, como ação pedagógico-educativo na formação das crianças e jovens. No contexto do que conhecemos como processos próprios de aprendizagem (Brasil, 1988). O objetivo da pesquisa (*sibani*) foi fazer um levantamento das antigas brincadeiras e verificar aquelas que ainda são utilizadas como forma de diversão e, sinalizar para as que correm o risco de desaparecerem, pelo não conhecimento das novas gerações.

Ao longo da disciplina “Seminário Temático: conhecimentos tradicionais e identidade Jarawara”, Curso Técnico em Florestas para o povo Jarawara, os alunos trouxeram a questão de que os Jarawara estavam deixando de usar as suas brincadeiras tradicionais. A partir dessa premissa decidimos sobre a construção do projeto de pesquisa (*sibani*), como uma forma de incentivo ao diálogo entre as gerações sobre essa temática.

---

<sup>1</sup> Aluno do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas – IFAM, [valdemirojarawara@yahoo.com](mailto:valdemirojarawara@yahoo.com) ;

<sup>2</sup> Aluno do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas – IFAM, [pedrojarawara@yahoo.com](mailto:pedrojarawara@yahoo.com) ;

<sup>3</sup> Professor orientador: doutora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas – IFAM, [claudina.maximiano@ifam.edu.br](mailto:claudina.maximiano@ifam.edu.br) .



A proposta foi pensar a questão do lúdico no universo dos povos indígenas, como afirma Berta Ribeiro (1988), os brinquedos fazem parte do contexto dos objetos rituais, mágicos e lúdicos produzidos pelos povos indígenas.

[...] para maior parte dos povos indígenas, o brinquedo é um elemento da cultura que está estreitamente relacionado às atividades e tarefas cotidianas do mundo adulto, as crianças são chamadas por meio deles, a aprender sobre seu mundo, ou seja, como o brincar a criança aprende sobre as tarefas que vai ser chamada a exercer quando adulta. O brincar é assim uma prática educativa específica de cada fase da infância e tem também diferenças conforme a organização social do grupo, assim como há brincadeiras conforme o sexo, que variam a partir de determinadas fases da infância. (GRANDO, 2001, p. 93)

As brincadeiras se inserem no contexto das tradições dos povos indígenas, legalmente instituída na constituição federal brasileira, como processos próprios de aprendizagem. Nesse sentido essa pesquisa se constrói no contexto da valorização dos conhecimentos tradicionais, entendidos como fundamentais no processo de reprodução cultural e manutenção das tradições do povo Jarawara.

A pesquisa trata das brincadeiras antigas Jarawara, no contexto dos conhecimentos tradicionais. Tendo como objetivo fazer o levantamento das brincadeiras e reforçar o processo de fortalecimento da cultura e conhecimentos tradicionais do povo Jarawara. A coleta de dados foi construída a partir de conversas com os mais velhos. A partir dos dados de campo foram construídos os brinquedos em um processo de envolvimento da comunidade. Como estratégia os pesquisadores foram criando espaço no processo do curso Técnico em Floresta, ofertado pelo IFAM/ campus Lábrea para incentivar as crianças e jovens aprenderem as brincadeiras tradicionais.

Sobre o povo Jarawara existem poucos dados sobre o histórico da presença dos Jarawara na região em que vivem hoje, Terra Indígena Jarawara/Jamamadi/Kanamati, homologada em 1998. Atualmente os Jarawara vivem nas aldeias: Casa Nova/Nascente, Água Branca, Saubinha/Canta Galo. Os alunos que realizaram esta pesquisa vivem na aldeia Casa Nova/Nascente. Durante o período da seca do rio eles ficam na aldeia Casa Nova, onde está a escola e no inverno, residem na aldeia Nascente. A mesma fica mais próxima ao rio e durante a enchente a água chega bem próximo as casas, o que facilita o



deslocamento. O projeto de PIBIC jr. foi na aldeia Casa Nova/Nascente, onde vivem os alunos que desenvolveram a pesquisa.

Destacamos que toda a pesquisa foi realizada de forma bilingue, pois os alunos são falantes da língua Jarawara e o português é sua segunda língua. Todos os registros da pesquisa foram feitos primeiro em Jarawara e traduzidos para o português.

## **METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)**

A pesquisa foi realizada por dois estudantes Jarawara, do curso técnico de Florestas concomitante ao Ensino Médio. A coleta de dados foi realizada a partir de longas conversas com os mais velhos e diálogos com os colegas e parentes que vivem na aldeia Casa Nova/Nascente. O trabalho de campo, foi construído a partir da vivência dos alunos na observação atenta a dinâmica da aldeia.

O instrumento principal de coleta e construção da pesquisa foi o caderno *sibani*. Nesse caderno os pesquisadores fizeram as anotações das conversas e juntaram as informações sobre as brincadeiras. O caderno foi escrito nas línguas Jarawara e Portuguesa. E foi todo ilustrado com figuras referentes as brincadeiras. Os desenhos foram produzidos pelos próprios alunos.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A partir da elaboração do caderno *sibani*, foi possível fazer o registro das brincadeiras antigas dos Jarawara, tendo como referência a memória dos indígenas que vivem na aldeia Casa Nova/Nascente. As brincadeiras elencadas foram: *Kakaro e Tatao*,

Sobre o *Kakaro*,

Primeiro vamos falar com os mais velhos ele sabe mais a brincadeira antiga, para ele ensinar para nós para continuar essa brincadeira. Essa brincadeira vai continuar para as criança e jovens.



*Taitiya bate me ata hiyara boneataki yama me wato hamati hibatiko sisiwani otara me kana wana habane mati sisiwani ata hirinasa no bienhe fawara bonehe matehe, satimatihene mati.*

Na nossa *sibani* nós vamos fazer a brincadeira de *kakaro* que antigo Jarawara brincava. Nós vamos continuar fazer essa brincadeira quanto termina de fazer o *kakaro* vamos fazer o jogo *kakaro*. (Caderno *sibani*, 2019/2020)

Em outro momento da pesquisa trabalharam as informações sobre o *tatao*.

Nos vamos fazer o *tatao* outra brincadeira que o Jarawara usava também no passado para continuar para mais novos ainda vai continuar usando essa brincadeira quando termina de fazer *tatao* vamos mostra o jogo *tatao*.

*Tatao ota hiri nabone otake yama sisiwani one e ka iti me hihiri hihe metehe hitatiga hirina sana bane he faro ara boneke hirini hawa tohiya hina ka yama sisiwa ni ata hiri na boneke fohi tatao karo. (caderno sibani, 2019/2020)*

A pesquisa se estendeu na buscar por aprender a construir os brinquedos. A tarefa da construção foi um trabalho coletivo, com a efetiva participação dos mais velhos da aldeia.

Como fazer *kakaro*: primeiro tiro a envira de *matamata* depois tiro o cipó. Primeiro pega o cipó, fazer o círculo e depois começa fazer o *kakaro*. Quando termina de fechar ele já vai ficar pronto para jogar.

*Kakaro hirini*

*Taitiya tamiyara sawe hona ka faya mato tinakasa na biene ke taitiya mato keroma wama breneke hirini yama kane bona ka sahi kakaro há wataheya amasse ya kakaro a ne bona ka fahi wohe.*

Como fazer *tatao*: primeiro prepara a palha seca de milho para fazer o *tatao*. Pega palha seca de milho e dobrar e coloque e passar outra e cima vai aumentando no final amara já fica pronto.

*Tatao hirini*

*Taitiya kimi efe haro otoni he bona ka tatao hiri nabo na karo himi efe rafirae awa kemesima bonako owa kemesima bona ko owa misya tonafito hitibona ka fahi há w ata habonaya afi sakekese bona ka fahi faiya tahe bona ka fahi. (caderno sibani, 2019/2020)*

A produção dos brinquedos foi sempre acompanhada da observação atenta das crianças e jovens da aldeia. O que serviu como uma motivação para que as mesmas participassem das brincadeiras. Os mais velhos, homens (*maki*) e mulheres (*fana*), também participaram dos momentos de recreação. E ainda foi possível apresentar o



*kakaro* e *tatao*, em um momento de descontração nas atividades do curso de Floresta na cidade, no campus do IFAM, para os alunos do curso subsequente de floresta.

Destacamos que os brinquedos e as brincadeiras (*ewsiuani*) serão expostos e realizadas durante o seminário de conclusão de curso técnico, como uma forma de demonstrar os resultados da pesquisa (*sibani*).

Ao longo da pesquisa foi ressaltado a questão da troca de conhecimento e saberes entre os mais velhos e os mais novos da aldeia. Destacando a importância de repasse de saberes entre as gerações. Devido a pandemia do COVID 19, não foi possível a continuação do processo de pesquisa na aldeia.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa provocou a mobilização da aldeia Casa Nova/Nascente, e o empenho em construir os brinquedos em falar sobre eles. Retomar a memória, sobretudo, dos mais velhos falando do como brincavam e ainda recordando como produzir os brinquedos. A ida à mata para retirar os materiais necessário. A habilidade na confecção. A atenção dos mais novos, o desejo de aprender a fazer. Ao longo do processo de pesquisa houve o envolvimento da comunidade, com destaque para os mais velhos no sentido de ensinar a fazer e dos mais novos em fazer uso dos brinquedos.

Destacamos um momento ápice da participação de toda a aldeia, durante a oficina *Kakaro*, projeto de extensão do IFAM/campus Lábrea. Os alunos mobilizaram toda a aldeia, falando que “um *kakaro* puxa o outro”. Isto é, o *kakaro*, objeto de produzir linha de algodão, fez com que eles se mobilizassem para confeccionar o *kakaro*, brincadeira. E no final toda a aldeia brincou.

O exercício da pesquisa acadêmica foi algo novo para os alunos Jarawara, o que culminou com um processo de aprendizagem sobre o como é importante resguardar os conhecimentos dos antigos e a importância do repasse para as novas gerações para que não haja esquecimento e eles possam continuar reproduzindo suas tradições.



**Palavras-chave:** Tradição, Cultura Indígena, Processos próprios de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Alfredo Wagner Berno de. Identidades, territórios e movimentos sociais na Pan-Amazônia. *In:* MARIN, Rosa Elizabeth Acevedo; ALMEIDA, Alfredo Wagner Berno de. Populações: Questões de Terra na Pan-Amazônia. Belem: Associação de Universidades Amazônicas, 2006.

APARICIO, Miguel. Panorama Contemporâneo do Purus Indígena. *In:* SANTOS, Gilton Mendes dos (org.). Álbum Purus. Manaus: Edua, 2011.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil: promulgada em 5 de outubro de 1988. Disponível em: <[https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/508200/CF88\\_EC85.pdf](https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/508200/CF88_EC85.pdf)>. Acesso em: 10 junho 2019.

BRASIL. Decreto n. 6.040, de 7 de fevereiro de 2007. Institui a Política Nacional de Desenvolvimento Sustentável dos Povos e Comunidades Tradicionais. Disponível em: <[http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Decreto\\_6040\\_2007\\_cta.pdf](http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Decreto_6040_2007_cta.pdf)>. Acesso em: 10 junho 2019.

GRANADO, Beleni Saléte [...et al]. Jogos/brincadeira indígenas: a memória lúdica de adultos e idosos de dezoito grupos étnicos. Cuiabá: SEDUC, 2001. Disponível em: <<http://observatorioedhemfoc.hospedagemdesites.ws/observatorio/wpcontent/uploads/2017/12/JogosBrincadeirasInd%C3%ADgenas.pdf>>. Acessado em: 10 de junho 2019.

MINAYO, Cecília de Souza (org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 23ª ed. Petrópolis – RJ: Vozes, 1994.

RIBEIRO, Berta. 90 Objetos Rituais, Mágicos e Lúdicos. *In:* RIBEIRO, Berta. Dicionário do Artesanato Indígena. Belo Horizonte: Itatiaia; São Paulo: Ed. USP, 1988.