

JOGOS E CULTURA

Profª Nathália Savione Machado
Profª Edimara Gonçalves Soares

INTRODUÇÃO – O JOGO EM DIFERENTES CULTURAS

Como são os jogos nas culturas dos povos e comunidades tradicionais, destacando aqui as comunidades indígenas e quilombolas? Nesta aula vamos abordar rapidamente o conceito de jogo e cultura, estudando como se entrelaçam, e veremos os significados do jogo no interior de diferentes culturas, o que o jogo representa para culturas dos povos e comunidades tradicionais.

Assim, iremos refletir e discutir acerca dos jogos na cultura dos povos tradicionais, mediante a vida contemporânea marcada pelo avanço tecnológico que se expande de diferentes formas para todos os recantos do mundo.

TEMA 1 – O JOGO NAS COMUNIDADES QUILOMBOLAS

A visibilidade e o reconhecimento da existência das comunidades quilombolas no cenário nacional é muito recente.

Assim, evidenciar como os quilombolas jogam, como brincam, quais brinquedos são inventados e, por fim, quais os significados e sentidos dos jogos e brincadeiras no seu patrimônio cultural é tratar de uma temática relativamente emergente no âmbito dos estudos acadêmicos e de ensino.

De saída, apresentamos o conceito de quilombo, atualmente ressignificado pela necessidade de romper com a concepção colonialista, que utilizou adjetivos pejorativos e racistas para defini-los.

Quilombo tem novos significados na literatura especializada, [...]. Ainda que tenha conteúdo histórico, vem sendo ressemantizado para designar a situação presente dos segmentos negros em regiões e contextos do Brasil. [...] consistem em grupos que desenvolveram práticas cotidianas de resistência na manutenção e na reprodução de modos de vida característicos e na consolidação de território próprio. A identidade desses grupos não se define por tamanho nem número de membros, mas por experiência vivida e versões compartilhadas de sua trajetória comum e da continuidade como grupo. (O'Dwyer, 1995, p. 1, grifos nossos)

Vale aqui lembrar que Huizinga (2012) e Caillois (2002) nos apresentam algumas características sobre os jogos e as brincadeiras. Dentre elas, ressaltamos os traços estruturais, próprios da cultura quilombola, que em sua inteireza remete às experiências e ações vividas.

Conforme Huizinga (2012, p. 3) o jogo “ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido”.

Para Caillois (1990), um aspecto fundamental para a compreensão do jogo numa perspectiva social e educacional é a prática coletiva. Assim, “por mais individual que se suponha ser o manusear do brinquedo com que se joga: papagaio, ioiô, pião, diabolô, passa-volante ou arco, deixaríamos rapidamente de nos divertir, se acaso não houvesse nem concorrentes nem espectadores, por imaginários que fossem” (Caillois, 1990, p. 59). Portanto, nessa concepção o jogo pressupõe companhia, e não solidão.

Em muitas comunidades quilombolas, o jogo e as brincadeiras revelam influências da cultura de matriz africana, como por exemplo a capoeira e o jongo. Assim, é possível compartilhar com Huizinga (2012, p. 4) que “no jogo existe alguma coisa que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa”.

Estamos tratando de jogos no sentido mais amplo, que incorpora o lúdico, portanto as brincadeiras e brinquedos. Na esteira do pensamento de Gilles Brougère (2002, p. 20), compreendemos a brincadeira como uma prática social e também uma ação cultural, em que o “o brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social concisa que, como outras, necessita de aprendizagem”.

No que tange à construção dos brinquedos, Brougère (2008, p. 8) destaca que “o brinquedo é dotado de um valor cultural, [...] ele é rico em significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura”. Assim, cada brinquedo, como objeto lúdico, ganha sentido e significado, notadamente atribuídos por quem brinca.

Nesse sentido, os jogos e as brincadeiras na cultura quilombola vinculam-se às situações e condições socioculturais e históricas em que as crianças quilombolas vivem, interagem e dão sentido às brincadeiras e aos brinquedos construídos.

Cada brincadeira, cada brinquedo e cada jogo encontra-se imerso num universo de significados, individuais e coletivos, que vão tecendo uma cultura lúdica específica nas/das comunidades quilombolas. Compartilhamos com Brougère (2008, p. 62) que “essa cultura lúdica não está fechada em torno de si mesma, ela integra elementos externos que influenciam a brincadeira, atitudes e capacidades, cultura e meio social”.

É válido assinalar que em muitas comunidades quilombolas não existe internet, computador, celular, enfim, os recursos tecnológicos presentes na

sociedade globalizada que possibilitam outras formas de brincar, jogar e, portanto, outras formas de viver a ludicidade da infância. Ainda assim, as comunidades quilombolas, na perspectiva cultural de construção da infância quilombola, podem ser compreendidas como “um lugar [...] onde se descobre o mundo através do brincar, das relações mais variadas com o ambiente, com objetos e as pessoas” (Faria, 2003, p. 72).

Assim, os jogos e brincadeiras presentes na cultura quilombola mostram que o lúdico não está dissociado do modo de vida quilombola: as crianças, mediante suas realidades, inventam, criam, ressignificam, enfim, atribuem sentidos e significados para brinquedos, brincadeiras e jogos que representam suas interações e relações familiares e comunitárias.

Até aqui vimos que o jogar, o brincar e a construção dos brinquedos são inerentes à dinâmica da vida no quilombo; são dimensões lúdicas que se corporificam no seu fazer cotidiano e contribuem para manutenção dos laços de pertencimento e solidariedade.

A seguir iremos refletir sobre os jogos e brincadeiras nas comunidades tradicionais.

TEMA 2 – JOGOS NAS COMUNIDADES TRADICIONAIS

Desde os primórdios da humanidade, os seres humanos inventaram distintas formas para se comunicar. As formas de comunicação e de expressão se materializam nas relações sociais, no trabalho, nos hábitos alimentares, nas manifestações culturais e nos divertimentos, entre outras atividades, e vão sendo aprimoradas no decurso da história.

As expressões lúdicas – portanto, manifestações culturais construídas e reconstruídas pelos seres humanos – são impregnadas de significados. Para Geertz (2012, p. 4) “o homem é um animal amarrado às teias de significados que ele mesmo teceu”.

Assim, seguindo o pensamento de Huizinga (2012) podemos inferir que os seres humanos são seres culturais, que constroem e significam suas ações. Os jogos e as brincadeiras sempre estiveram presentes na vida humana, com significados e sentidos atribuídos de acordo com a cultura de cada grupo social.

Na atualidade, parece estranho que alguém se interesse pela temática de jogos e brincadeiras praticados nas comunidades tradicionais, tendo em vista a imperiosa massificação dos brinquedos e dos jogos, bem com outras

possibilidades de diversão vinculadas ao mundo da tecnologia, como jogos virtuais/games.

Indubitavelmente, a relação com jogos virtuais pode ser parte da vivência de determinados grupos sociais, e muito distante do imaginário infantil de outros grupos sociais, que vivem em diferentes lugares e culturas.

Para iniciar essa reflexão, apresentamos a definição de *Povos e Comunidades Tradicionais*, importante para compreender sobre quais povos e culturas estamos nos referindo.

De acordo com o Decreto 6040/2007, os povos e comunidades tradicionais são definidos como:

grupos culturalmente diferenciados e que se reconhecem como tais, que possuem formas próprias de organização social, que ocupam e usam territórios e recursos naturais como condição para sua reprodução cultural, social, religiosa, ancestral e econômica, utilizando conhecimentos, inovações e práticas gerados e transmitidos por tradição. (Brasil, 2007)

No Brasil, os povos e comunidades tradicionais são: quilombolas, indígenas, ciganos, terreiros de matriz africana, seringueiros, castanheiros, quebradeiras de coco-de-babaçu, comunidades de fundo de pasto, faxinalenses, pescadores artesanais, marisqueiras, ribeirinhos, varjeiros, caiçaras, praieiros, sertanejos, jangadeiros, açorianos, campeiros, pantaneiros e caatingueiros, entre outros.

As comunidades tradicionais produzem história e cultura em contextos sociais singulares, e as manifestações lúdicas estão conectadas ao trabalho e às relações familiares e cotidianas. O lúdico se expressa nos jogos e brincadeiras que as crianças, em suas dinâmicas de interação, inventam e criam e recriam com seus brinquedos, brincadeiras e jogos em sintonia com o espaço vivido.

TEMA 3 – TIPOS DE JOGOS E BRINCADEIRAS NAS COMUNIDADES TRADICIONAIS

Nessa seção, iremos citar alguns jogos e brincadeiras praticadas nas comunidades tradicionais e suscitar uma reflexão sobre a ausência de jogos produzidos sobre a cultura lúdica dessas comunidades.

A fim de revelar nossa diversidade lúdica cultural, de 2012 a 2013 a educadora e documentarista Renata Meirelles e o documentarista David Reeks, criaram o projeto *Território do Brincar*, com objetivo de mostrar como as crianças

nas diferentes regiões do Brasil vivem sua ludicidade por meio dos jogos e brincadeiras.

O projeto mostra jogos e brincadeiras a partir da espontaneidade e expressões das próprias crianças, ou seja, as crianças são as protagonistas de sua ludicidade.

O que nos interessa aqui são os registros dos jogos e brincadeiras feitos em comunidades tradicionais do país, tomando como referência o projeto Território do Brincar.

Assim, citamos alguns jogos e brincadeiras: jogo de bila, boi de pedra, brincadeira do touro, pista de tampinhas e corrida da tora.

Saiba mais

Boi de pedra: <<https://territoriobrincar.com.br/videos/boi-de-pedra/>>. Acesso em: 28 nov. 2019.

Brincadeira do Toco: <<https://territoriobrincar.com.br/brincadeiras/brincadeira-do-toco/>>. Acesso em: 28 nov. 2019.

Pista de tampinhas: <<https://territoriobrincar.com.br/brincadeiras/pista-de-tampinhas/>>. Acesso em: 28 nov. 2019.

Corrida da Tora: <<https://territoriobrincar.com.br/videos/corrida-de-toras-criancas-panara/>>. Acesso em: 28 nov. 2019.

Brincadeira do Tucunaré: <<https://territoriobrincar.com.br/brincadeiras/brincadeira-do-tucunare-2/>>. Acesso em: 28 nov. 2019.

Livro Território do brincar: diálogo com escolas": <https://territoriobrincar.com.br/wpcontent/uploads/2014/02/Territ%C3%B3rio_do_Brincar_-_Di%C3%A1logo_com_Escolas-Livro.pdf>. Acesso em: 28 nov. 2019.

Disque Quilombola: <https://www.youtube.com/watch?v=GStvf_bcfU&t=587s>. Acesso em: 28 nov. 2019.

3.1 Breves considerações

Destacamos que, nas pesquisas realizadas, podemos constatar que os jogos e brincadeiras nas comunidades tradicionais possuem relação viva, orgânica, de envolvimento e entrega com elementos da natureza ali disponíveis.

As crianças brincam com terra, água, fogo e ar, e não há censura para imaginar e criar.

O universo infantil lúdico representa as atividades desempenhadas no mundo adulto, pois brincam de fazer farinha, caçar, pescar, cozinhar e construir casas, entre outras.

Outra característica marcante na vivência lúdica dessas comunidades é a relação com o tempo. Os jogos e brincadeiras são guiados pelo tempo da natureza: conforme as condições atmosféricas, determinadas brincadeiras/jogos são praticadas ou não.

Importante registrar que realizamos uma exaustiva pesquisa na busca por jogos e brincadeiras sobre as comunidades tradicionais que pudesse ser relacionados com conteúdos escolares. Buscamos jogos e brincadeiras que permitissem a interação para além das fronteiras das comunidades, que permitissem conhecer o modo de vida, a cultura lúdica ali vivida.

Para nossa surpresa, não encontramos materiais nesse sentido. Portanto, identificamos uma lacuna nesta área do conhecimento, e isso nos instigou para futuramente suprir essa lacuna, afinal, a diversidade cultural lúdica do nosso país é uma riqueza singular que todos devem conhecer.

Encontramos teses, dissertações e artigos vários que mostram e discutem os jogos, brincadeiras e brinquedos existentes no interior das comunidades tradicionais, mas não sobre a cultura lúdica dessas comunidades.

TEMA 4 - OS JOGOS NA CULTURA INDÍGENA

Neste tópico iremos discutir sobre o *Jogo da Onça*, também conhecido como *Adugo*, que está presente em vários estudos e pesquisas da área da educação e de outras áreas do conhecimento. Para nós interessa compreender quais são suas possibilidades pedagógicas na sala de aula como um recurso didático que favoreça a aprendizagem dos estudantes.

Para essa escrita, apoiamo-nos nos estudos de Maria Beatriz Rocha Ferreira, Marina Vinha e Aluísio Fernandes de Souza, que pesquisam sobre os jogos de tabuleiros praticados em diferentes etnias indígenas no Brasil.

O Jogo da Onça, é um jogo de tabuleiro encontrado na prática lúdica dos povos indígenas bororo, no Mato Grosso do Sul, manchakeri, no Acre, e guarani, no estado de São Paulo.

Na definição de Lima (2004, p.1):

Uma pedra representa a “onça”, sendo diferente das demais. Outras 15 peças representam os “cachorros”. Um jogador atua com apenas uma peça, a “onça”, com o objetivo de capturar as peças “cachorro”. A captura da “onça” é realizada quando as peças “cachorro” a encerralam, deixando-a sem possibilidades de movimentação.

O tabuleiro é riscado no chão; entretanto, antes de fazer o desenho do tabuleiro, a pessoa escolhe um local plano, avalia e compara as dimensões, para só então dar início ao desenho.

O Jogo da Onça, ou Adugo, pode ser utilizado no ensino de Matemática, com objetivo de identificar polígonos; obter noções de reta e segmento de reta; construir quadrados e seus elementos; definir e classificar triângulos; identificar bissetriz de um ângulo, entre outros objetivos.

Assim, a construção do tabuleiro envolve práticas conceituais sobre quadrado, linhas diagonais e triângulo. Nas aldeias, o jogo é construído apenas com materiais da natureza circundante, portanto, em sala de aula é possível refletir sobre questões ambientais e o modo de vida de cada povo.

O jogo em si estimula o raciocínio lógico, dedutivo, a criação de estratégias e a alfabetização matemática de forma lúdica divertida. Sobre o uso dos jogos no ensino, Ribeiro (2009, p. 19) destaca que

A inserção dos jogos no contexto escolar aparece como uma possibilidade altamente significativa no processo de ensino-aprendizagem, por meio da qual, ao mesmo tempo em que se aplica a ideia de aprender brincando, gerando interesse e prazer, contribui-se para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social dos alunos.

A inserção do Jogo da Onça na matemática escolar propicia também mostrar como outros povos se relacionam com a matemática a partir dos seus valores culturais e do lugar onde vivem. Considerando o mundo globalizado e as muitas tecnologias, esse Jogo permite aproximar culturas diferentes.

Assim, o Jogo da Onça também permite trabalhar com as diferenças culturais e os saberes tradicionais numa perspectiva pedagógica de valorização e reconhecimento.

Nesse sentido, Pretto (2015, p.42) enfatiza que “devemos ter como preocupação, em face do outro, ensinar o respeito cultural, ir além da experiência pessoal ou imediata, mostrar as diferenças, descobrindo as riquezas da história e os valores fundamentais na formação humana”.

O Jogo da Onça é indicado como sugestão de conteúdo específico no Referencial Curricular do Paraná: princípios, direitos e orientações (2018), cujos

princípios pedagógicos estão em sintonia com a Base Nacional Curricular Comum – BNCC.

TEMA 5 – JOGOS SOBRE A CULTURA INDÍGENA

A história dos povos indígenas no Brasil, inscrita nos documentos históricos, principalmente nos primeiros anos de colonização, constituiu-se a partir de cartas e relatos de viagens produzidos pelos colonizadores letrados. Obviamente, esses documentos são fontes de informação importantes acerca do nosso passado; entretanto, é necessário um olhar para além do que ali foi representado ou narrado.

As lentes colonialistas observaram, representaram e narraram os povos indígenas a partir do seu universo social e cultural, ou seja, tomando a si próprio como referência e marcando os outros (povos indígenas) como diferentes. Porém, a diferença foi considerada como algo inferior, por isso, até hoje eles sofrem com tratamentos excludentes e visões preconceituosas.

Para tanto, os jogos sobre a cultura dos povos indígenas é uma forma de representação e visibilidade positiva acerca de seus valores culturais. O propósito aqui é refletir e ampliar nossos conhecimentos a partir dos jogos sobre a cultura dos povos indígenas, seus significados, sentidos e representações, seguindo na trilha do pensamento de Huizinga (2012): “é no jogo e pelo jogo que uma civilização se desenvolve”.

A seguir apresentamos dois jogos inspirados na história e cultura dos povos indígenas, produzidos com base em fontes históricas e em diálogos com os povos indígenas.

5.1 Jogo 1: Huni Kuin: Yube Baitana (Os caminhos da jiboia)

O videogame dá visibilidade para histórias e tradições culturais do povo indígena kaxinawá, localizado no Acre. Os jogadores entram em contato com os saberes indígenas, como rituais, cantos, grafismos e mitos. Cada fase do jogo conta uma história da comunidade. Segundo Guilherme Meneses (2017) até hoje não foi encontrado no Brasil uma produção de indígenas com a participação dos indígenas.

Sinopse do jogo: um casal de gêmeos kaxinawá foi concebido pela jiboia Yube em sonhos, e herdou seus poderes especiais. Um jovem caçador e uma pequena artesã, ao longo do jogo, passarão por uma série de desafios para se

tornarem, respectivamente, um curandeiro (*mukaya*) e uma mestra dos desenhos (*kene*). Nessa jornada, eles adquirirão habilidades e conhecimentos de seus ancestrais, dos animais, das plantas e dos espíritos; entrarão em comunicação com os seres visíveis e invisíveis da floresta (*yuxin*), para se tornarem, enfim, seres humanos verdadeiros (*Huni Kuin*).

Sobre a elaboração do jogo: conforme Meneses (2017), o jogo *Huni Kuin: Yube Baitana* é apresentado em visual bidimensional (2D), no estilo plataforma *side-scroller*, e desenvolvido por meio de uma versão gratuita do software Unity3D. O jogo é narrado no idioma *hatxã kuĩ* e legendado em quatro línguas: português, inglês, espanhol e na língua nativa. Nele, estão retratadas cinco histórias desse povo (Yube Nawa Aĩbu, Siriani, Shumani, Kuĩ Dume Teneni e Huã Karu Yuxibu), as quais contêm internamente diversas fases, que correspondem às cenas de cada história.

O jogo se divide em cinco fases ou tempos:

- 1) Tempo das malocas: vida na aldeia antes do contato com o *nawá* (homem branco).
- 2). Tempo das correrias: invasão dos seringueiros, guerra entre as diferentes etnias e do colonizador contra os índios.
- 3) Tempo do cativeiro: exploração do trabalho indígena nos seringais.
- 4) Tempo dos direitos: luta junto ao Estado para conseguir direitos específicos para os povos indígenas, como a demarcação de terras.
- 5) Tempo presente: fortalecimento da cultura, volta dos rituais, educação diferenciada, luta por aumento das terras.

Um dos pontos centrais do funcionamento do jogo é a abordagem da relação do personagem com domínios (como água, floresta, céu) a partir de concepções cosmológicas kaxinawá de *yuxin* e *yuxibu*, que envolvem assuntos ligados à corporeidade, materialidade e espiritualidade desse povo (Meneses, 2017).

Saiba mais

Para saber mais acesse: <<http://www.gamehunikuin.com.br/>>. Acesso em: 28 nov. 2019.

5.2 Jogo 2: Jaguareté – o Encontro

Este jogo é um RPG (*Role Playing Game*, que pode ser traduzido como “Jogo de Interpretação de Personagens”), criado a partir de estudos e pesquisas sobre o encontro dos povos indígenas com os colonizadores portugueses no Brasil de 1500.

Os jogadores irão ampliar e corrigir ideias equivocadas sobre a organização dos povos indígenas no território brasileiro, seus costumes, tradições e valores culturais, visto que o jogo resulta de ampla pesquisa e estudo no campo da história e antropologia.

O Museu de Etnologia e Arqueologia da Universidade Federal do Paraná (MAE-UFPR) foi a instituição responsável pela produção do jogo, que tem como objetivo atender a legislação vigente sobre o ensino da história e cultura afro-brasileira e indígena na Educação Básica.

O formato do jogo em RPG possibilita ao estudante conhecer a cultura dos povos indígenas a partir dos próprios indígenas, visto que, eles são os protagonistas no cenário. Além dos conteúdos de cunho histórico, o material pode ser utilizado também para conteúdos de Biologia (formações vegetais, biomas e ecossistemas) e Português (a diversidade de idiomas indígenas e intercâmbio linguístico).

Para a antropóloga Laura Pérez Gil, que fez parte da equipe de produção do jogo, foi um desafio sintetizar cenas do século XVI considerando o ponto de vista dos indígenas. Segundo ela, “apesar desse encontro [entre europeus e indígenas no século XVI, onde está ambientado o jogo] ser um encontro interétnico nós tentamos dar uma ênfase à perspectiva indígena” (Superintendência de Comunicação Digital).

A partir daí, conforme a antropóloga, algumas indagações se tornaram relevantes: como esses indígenas estão no mundo? Como se relacionam com os outros? Como é o ambiente no qual eles vivem? A tentativa foi trazer um pouco de uma visão geralmente ausente na escola.

Saiba mais

Para saber mais, acesse a versão digital do livro, disponível em: <https://issuu.com/museudearqueologiaetnologiadaufpr/docs/jaguaret__livro_do_professor> (acesso em: 28 nov. 2019), ou o site do Museu de Antropologia e Etnologia da UFPR: <<https://www.ufpr.br/portalufpr/noticias/lancamento-rpg-jaguaret-e-o-encontro>>

[%E2%80%9Cjaguar%C3%A9-%E2%80%93-o-encontro%E2%80%9D-e-nova-ferramenta-did%C3%A1tica-para-a-tem%C3%Aatica-indigena/>](#) (acesso em 28 nov. 2019).

REFERÊNCIAS

- BROUGÈRE, G. A criança e cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 2002.
- HUIZINGA, J. ***Homo Ludens***: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- MENESES, G. P. Saberes em jogo: a criação do videogame *Huni Kuin: Yube Baitana*. **Giz**, São Paulo, v.2, n.1, p.83-109, mai., 2017.
- O'DWYER, E. C. (Org.). **Terra de quilombos**. Rio de Janeiro: Boletim da Associação Brasileira de Antropologia, 1995.
- PRETTO, V. **Exclusão social e questões de gênero**. Caxias do Sul: Educs. 2015.
- RIBEIRO, F. D. **Jogos e modelagem na educação matemática**. São Paulo: Saraiva, 2009.
- SUPERINTENDÊNCIA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL. **Livro “Jaguareté: O Encontro” está disponível para venda**. Editora UFPR, [s. d.]. Disponível em: <<http://www.editora.ufpr.br/portal/livro-jaguarete-o-encontro-esta-disponivel-para-venda/>>. Acesso em: 28 nov. 2019.