

# JOGOS E CULTURA

---

## 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 significativa, 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://territoriodobrincar.com.br/videos/boi-de-pedra/>>. Acesso em: 28 nov. 2019.

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

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

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

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

Livro Território do brincar: diálogo com escolas”: <[https://territoriodobrincar.com.br/wpcontent/uploads/2014/02/Territ%C3%B3rio\\_do\\_Brincar\\_-\\_Di%C3%A1logo\\_com\\_Escolas-Livro.pdf](https://territoriodobrincar.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=GStv-f\\_bcfU&t=587s](https://www.youtube.com/watch?v=GStv-f_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 pudessem 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 encurralam, 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 cativo: 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/museudearqueologiaeetnologiadafpr/docs/jaguaret\\_\\_\\_livro\\_do\\_professor](https://issuu.com/museudearqueologiaeetnologiadafpr/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/portallufpr/noticias/lancamento-rpg->

---

[%E2%80%9Cjaguarete-%E2%80%93-o-encontro%E2%80%9D-e-nova-ferramenta-didatica-para-a-tematica-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.