ria-e-conselheiros-se-mobilizam-para-levar-demandas-da-categoria. Acesso em 06 fev. 2021.
_____. Gestão democrática e compartilhada nas escolas. Disponível em: http://intranet.sme.prefeitura.sp.gov.br/dre-pirituba/2014/04/02/gestao-democratica-e-compartilhada-nas-escolas/. Acesso em 09 fev. 2021.
_____. Plano de Trabalho e/ou metas 2016 – DRE Pirituba/Jaraguá. Disponível em: https://www.sinesp.org.br/index.php/quem-somos/legis/77-diversos/3792-plano-de-trabalho-e-ou-metas-2016-dre-pirituba-jaragua. Acesso em: 09 fev. 2021.
_____. Plano de Trabalho-Metas 2017 - SME e DRES. Disponível em: https://www.sinesp.org.br/index.php/179-saiu-no-doc/4846-plano-de-trabalho-metas-2017-sme-e-dres. Acesso em: 09 fev. 2021.
_____. Programa Recreio nas Férias 2018. Disponível em: http://portal.sme.prefeitura.sp.gov.br/Portals/1/Files/38704.pdf. Acesso em 08 fev. 2021.
_____. Relação de Unidades Polos DRE PIRITUBA/JARAGUÁ; CAMPO LIMPO; PENHA; SÃO MIGUEL e GUAIANASES. Disponível em: http://sedin.com.br/new/index.php/relacao-de-unidades-polos--dre-pirituba-jaragua-campo-limpo-sao-miguel-e--guaianases/. Acesso em: 07 fev. 2021.
_____. SME e o programa de escolas em tempo integral. Disponível em: https://www.cpp.org.br/informacao/noticias/item/10159-sme-e-o-programa-sao-paulo-integral. Acesso em: 06 fev. 2021.

OS JOGOS E A INFLUÊNCIA INDÍGENA

RENATA ROMÃO MONTINI BORGE

RESUMO
Esse artigo procura revelar aspectos que englobam a importância dos jogos na educação e a influência da cultura indígena. A aprendizagem baseada em jogos desempenha um papel importante no ensino, fazendo com que os alunos colaborem, se comuniquem, interajam e trabalhem em equipe. Os jogos estratégicos melhoram o funcionamento do cérebro. O jogo cria uma dinâmica que pode inspirar os alunos a desenvolver habilidades e construir uma conexão emocional com a aprendizagem e o assunto. Os jogos podem ser personalizados para individualizar o ensino, o que ajuda os alunos a se tornarem pensadores mais confiantes e independentes. Um dos principais aspectos do aprendizado baseado em jogos é que cada aluno recebe feedback imediato sobre seu desempenho, com sugestões sobre como eles podem melhorar.
PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem; Ensino; Desempenho.

ABSTRACT

This article seeks to reveal aspects that include the importance of games in education and the influence of indigenous culture. Game-based learning plays an important role in teaching, making students collaborate, communicate, interact and work as a team. Strategic games improve brain function. The game creates a dynamic that can inspire students to develop skills and build an emotional connection with learning and the subject. Games can be customized to individualize teaching, which helps students become more confident and independent thinkers. One of the

main aspects of game-based learning is that each student receives immediate feedback on their performance, with suggestions on how they can improve.
KEYWORDS: Learning; Teaching; Performance.

INTRODUÇÃO

A história relata que alguns jogos tiveram sua origem nos ritos religiosos, nas festas culturais, nas atividades de imitação, aos quais foram incluídos as lendas, ritos, mitos e arte. Algumas atividades lúdicas eram associadas à religião que tinha como objetivo preparar os jovens para a morte e outras vezes estavam relacionadas as estações do ano no período da colheita.

Os povos antigos, ao praticarem os jogos, desenvolveram suas culturas, seus costumes por essa razão, as formas lúdicas de conduta manifestavam-se por meio da adivinhação, com oráculos em transe, predição pelos astros, ou sinais na natureza que indicavam presságios quase sempre representados nos jogos de tabuleiros. Tais jogos, em geral, representavam combates, apresentando, também, características religiosas que envolviam oferendas em troca de luz e calor emanados pelo sol, que representava o grande deus símbolo da vida e da fertilidade.” (Carneiro,2003, p. 12).

Na Antiguidade os jogos eram praticamente de conquista com caráter religioso e estes jogos desenvol-

viam-se ao redor dos grandes centros, dos quais só participavam a nobreza e a alta sociedade.
Foi através da história dos números que os egípcios desenvolveram um jogo chamado de quadrados mágicos, do qual também foi elaborado os horóscopos. Além desses jogos, outros foram encontrados na Mesopotâmia.
A prática dos jogos também foi encontrada em histórias gregas que envolviam deuses e homens. Uma dessas histórias é a do aro que era utilizado como exercício físico que demonstrava equilíbrio e delicadeza dos movimentos. Dizia-se que teria sido transportado ao Olimpo para que Zeus utilizasse. A origem do aro se remete ao aparecimento da roda, por volta do fim do séc. VI a. C na Grécia, onde era utilizado como instrumento de ginástica ou de exercício para as pessoas que apresentavam deficiências físicas.
Outra atividade muito popular em todo o mundo foi a corda, cuja origem pode ser grega. Era utilizada como rito da fecundidade. Como cabo de guerra inicialmente tinha significado mitológico e com o tempo perdeu esse sentido, passando a ser uma competição de equipe, realizada através de canções.
O kattabos era um jogo praticado com taças de vinho por volta de 6000 a .C, em que um colono grego da Sicília embriagado aposta com seus amigos que seria capaz de apagar a luz com o vinho restante de sua taça. Mais tarde era praticado pelos romanos ligado aos prazeres da mesa.
Com o tempo essa atividade perde a graça e outro jogo surge. Um artesão confeccionou uma base com formato de uma lâmpada, na qual havia uma pequena figura de braço erguido segurando um disco e outra havia um disco maior. O jogo consistia em tirar do lugar o primeiro disco (plastinsc), deixando-o cair sobre o segundo (manes) e produzindo um som de sino.
Os romanos adaptaram muitas atividades lúdicas pertencentes aos jogos egípcios e gregos. Dividiam-nas em dois grupos: os jogos públicos e jogos privados.
As crianças jogavam galinha cega na presença dos pais e tinham alguns brinquedos e miniaturas dos objetos utilizados pelos adultos. A ginástica era para os jovens e os jogos de tabuleiro, de dados e apostas eram para os adultos.
Outra atividade comum era o jogo de odres ou ascólias, conhecida como amarelinha, desenhada no chão do Fórum Romano e era uma atividade de equilíbrio em cima da pele de bode azeitada para favorecer o escorregão dos jogadores. Esse jogo data do séc. V a. C. O salto de um pé só era um exercício de significado e às vezes era utilizado em casos de ferimentos e também por outros rituais. Os soldados romanos ensinavam amarelinha para as crianças nas estradas romanas porque sua prática era facilitada. E há quem acredite que a amarelinha, em sua origem, estava
vinculada a alguma prática astrológica. Ainda hoje, não se tem conhecimento porquê da existência de doze casa com os signos do zodíaco. Sua representação era comum em camafeus e, segundo a lenda, na Idade Média, os diferentes traços representavam uma peregrinação com objetivo de resgate. Cada traçado tinha um significado diferente. O homem que percorria o traçado era manco e sua deficiência indicava uma falta espiritual.
Na Índia a amarelinha era conhecida com o nome de chikri bila que representava a peregrinação do inferno ao céu.
A Índia também atribui a origem do xadrez no séc. V. Sua invenção foi atribuída a um sábio da corte indiana chamado Sisa. O rei pediu para o seu súdito para criar um jogo que demonstrasse o valor de algumas qualidades como a prudência, a diligência, a visão e conhecimento. Surgi assim o xadrez, não só com as recomendações do governante, representou também quatro elementos do exército indiano: carros, cavalos, elefantes e soldados comandados por um rei e seu vizir. O sábio explicou que escolhera a guerra como modelo para o jogo, pois era a forma mais eficiente para se aprender o valor da decisão, do vigor, da persistência, da ponderação e da coragem. O rei ordena que o xadrez fosse preservado nos templos, por considerar seus princípios fundamentais para a justiça e também como treinamento para a guerra. Conta a lenda que o sábio pede ao rei como recompensa uma quantidade de trigo por cada casa do tabuleiro dobrando- a. O rei fica surpreso a princípio, mas percebe que a quantidade do cereal representava a fortuna que reino algum havia conseguido produzir.
O xadrez estende-se para a Pérsia, a Arábia e a Europa. Durante a Idade Média serve como inspirador para as histórias sentimentais como por exemplo a trama amorosa de Tristão e Isolda. Miguel de Cervantes também utiliza o xadrez no romance de Don Gaíferos. Grandes filósofos como Rousseau e Voltarie também foram apaixonados pelo xadrez.
Algumas brincadeiras tradicionais não se têm conhecimento da sua origem. Uma delas é o bilboquê mencionado por Rabelais, como bile (bouquet de bolas) bouquet (ponta de lança) e foi difundido em diferentes épocas. Antes se expandir era muito apreciado pelo rei francês Henrique III e sua corte. Sua prática para os nobres era fútil. Também era utilizado pelos esquimós como brinquedos fabricados com
ossos, permitia desenvolvimento de algumas virtudes como a virtuosidade, equilíbrio, referência de vida cotidiana, exercício de memória, entrada para o mundo. O jogo de bilboquê era praticado através da narração de uma história para tentar embocar

o osso. Caso ninguém conseguisse, a história era contada para outro jogador. A narração poderia ser substituída por mímica e canto, tornando-a agradável.
Outro jogo conhecido é o das bolinas de gude, cuja origem não se tem conhecimento. Como outros, esse jogo foi construído com pedras, grãos, nozes e cereais. Pode ter tido sua gênese no jogo de nozes, que era praticado pelas crianças romanas nos primeiros séculos da era cristã. No Líbano era realizado com ovos na época da Páscoa, quando crianças e adultos os tomam. São escolhidos pela casca dura. Em Marrocos também era utilizado através de cacos de cerâmica. É um jogo que tem múltiplas maneiras de jogar e se adaptam à imaginação de cada um. Geralmente, abola é a aposta, porém pode ser substituída por semente ou pedregulho.
O diabolô é um brinquedo de origem chinesa que é praticado na França por volta do início do séc. XIX. Entre o oriental era utilizado pelos antigos mascates com furos que produziam um forte assobio para atrair os fregueses.
Além dos povos antigos, os jogos historicamente tiveram grande importância no reinado de Afonso X (1252-1284), rei de Castela e Leão. Muitas atividades registradas em seu prefácio percorreram boa parte do mundo até chegar ao Mediterrâneo, que indicava que tinham muito tempo de existência.
Depoimentos sobre a relevância dos jogos também podem ser encontrados na obra de Ariés (1981), quando narra que, na época de Luís XIII, as atividades de crianças se destinavam também a adultos. Até os contos de fadas eram contados na presença de todos. O médico do rei segundo o autor descrevera todas as brincadeiras do rei no decorrer de sua infância, na qual ele participava da festa dos adultos, brincava de bonecas ou entre a guarda. A brincadeira não tinha idade ou classe social, mas fazia parte da cultura popular. É provável que seja uma das razões que muitas brincadeiras se conservaram durante muito tempo.

Os jogos de sociedade são essencialmente ligados aos contextos e nasceram do reencontro individualizado de dois tipos de objetos diferenciados para jogar: o tabuleiro e o pião. Foram praticados em determinadas épocas do ano, pontuados por festas que tinham início, desenvolvimento e fim. Os princípios básicos eram os mesmos em que assentavam os do trabalho (Carneiro,2003, p.25).

Nos jogos de mesa observa-se dois momentos: no primeiro o homem joga sozinho criando estratégias para a guerra e a paz e no segundo desenha traços no chão como a amarelinha, alinhamentos de buracos cheios de grãos e também diagramas gravados em pedras.

As práticas lúdicas antes de se tornarem divertimento, representavam ritos e mitos que continham os costumes e as crenças dos diversos povos. Para as crianças não existia jogos específicos porque a educação era com a família e atividades eram imitadas pelas crianças.
A Igreja Católica no Concílio de Trento no séc. VVI, considera os jogos pecaminosos e banidos da cultura popular, em meados do séc. XVII, princípio do séc. XVIII a aristocracia volta praticá-los em locais apropriados, denominados de “academias”
As atividades lúdicas com a industrialização seguida pela urbanização desaparecem das cidades e com elas, a cultura popular, ficando essas atividades restritas às regiões rurais ou às periferias das grandes cidades podem ainda desaparecer.

OS JOGOS NA CULTURA INDÍGENA

Poucas são as heranças indígenas, com a utilização dos jogos que determinavam a cultura popular. De acordo com o ponto de vista cultural os povos antigos e as culturas indígenas desenvolveram inúmeras atividades lúdicas e uma dessas atividades foi o jogo da pelota, o mais importante, para os maias e para os astecas.
Há construções de campos que indicam que sua existência é de 1300 a. C. Esses locais tinham formato em I ou T com marcadores redondos ou quadrados no
centro e a realização tinha por um lado caráter de divertimento e por outro lado tinha a simbologia mística e a religiosa.
O campo era local de sacrifício e ressurreição do Deus do Milho, em que os maias achavam que reuniria os descendentes vivos com os antepassados mortos. Havia na parede duas pedras em forma de aro, uma de frente da outra. Cada uma delas estava pressa em um ídolo, o Deus do Jogo. Ganhava o jogo aquele que conseguisse completar os pontos determinados, passando a bola pelo aro de pedra da parede.
O jogador que ganhasse era considerado especial, pois recebia prêmios e também era convidado a frequentar as casas dos dirigentes, obtendo riqueza e prestígio. Seu time pegava todos os objetos que conseguisse da plateia. O capitão da equipe perdedora perdia a sua cabeça, que muitas vezes era utilizada como bola em outro jogo.
Os participantes realizavam uma série de rituais com os objetos que utilizariam no jogo e as oferendas aos Deuses, sempre na véspera. Os Deuses eram colocados em seus nichos sempre antes da partida começar.
O jogo consistia na representação de um fenômeno cósmicos dos astros de luz lutando contra a obscuridade. Se a atividade não terminasse até o por-

do- sol, os participantes colocavam a bola em um prato limpo, juntamente com as proteções de couro que usavam em seus corpos, e evocavam os fenômenos da natureza. A partida era reiniciada no dia seguinte. As regras do jogo eram de golpear a bola com as nádegas, quadril ou os joelhos. Em outros lugares poderia ser utilizado pedaços de madeiras de quatro a sete quilos. A bola era de caucho (borracha dura) de três a quatro quilos que deveria passar no aro da parede. Os jogadores se protegiam com aparatos almofadados confeccionados com couro de veado, por causa do peso da bola. Os jogadores assumiam papéis de seres cósmicos, devido ao uso de símbolos de Deuses importantes. Geralmente jogavam nus e com luvas nas mãos, pois estavam expostos a acidentes e as partes mais afetadas eram aquelas usadas para golpear a bola. Para evitar que o sangue ficasse acumulado usavam uma pequena navalha para curar as partes afetadas pelos golpes da bola.

Participavam desses encontros pessoas da nobreza e do povo, por causa do simbolismo religioso que era uma forma de divertimento e um espetáculo para os participantes e espectadores.

Nos períodos da conquista espanhola surgiram as apostas, nas quais os jogadores apostavam tudo o que tinham: casas, sementes, objetos pessoais e até mesmo sua liberdade. O desaparecimento do jogo da pelota deve-se ao fato de que os conquistadores ordenavam a destruição dos campos, para realizar cerimônias contra à religião católica. Mesmo assim continua sendo praticado em algumas regiões do México por algum tempo.

Não só os maias praticavam jogos como outros povos indígenas também tiveram e ainda têm seus costumes.

Entre os índios da Colômbia, por exemplo, a cama de gato era e ainda é muito comum. Foram encontradas diferentes formas do desenho com o barbante entrelaçado. Ao mesmo tempo em que mudavam as posições do barbante, iam contando suas histórias, mantendo a cultura. Também os esquimós e maoris praticavam a atividade através de canções.

Entre os índios brasileiros, o primeiro brinquedo continua sendo o chocalho feito de casca de frutas. Seu uso era para afastar os espíritos. A criança dispunha de outros objetos para brincar, como pedaços de madeira e pedrinhas. Pais e avós talhavam arcos e flechas para as crianças usarem com dois ou três anos de idade. Eram armas aperfeiçoadas para os maiores acompanharem os pais na caça e na pesca.

As crianças brincavam também com folhas de árvores, bolas de látex, petecas, espigas de milho, imitação de animais, subindo em árvores, nadando, correndo, dançando. Essas atividades criavam vínculos com o seu grupo.

"Em algumas tribos, as crianças rodavam pião, montavam a cavalo em seus irmãos e lançavam objetos lascados de pedra, conhecidos como bumerangues" (Carneiro,2003, p. 29).

Entre os taulipángs, tapirapés e tupis encontravam-se jogos com fios, conhecidos como cama de gato. Uma característica interessante desse jogo é que as crianças indígenas tentavam fazer figuras com o barbante.

Os brinquedos prediletos da petizada eram: jogo de beliscão, cantos com mímicas, piões, papagaio de pano, barro e madeira.

Os instrumentos musicais causavam nas crianças indígenas um verdadeiro fascínio pelo som, o que justifica a presença dos indiozinhos nas procissões, animavam as coreografias e eram utilizados para a catequese dos adultos pelos jesuítas.

As meninas, desde pequenas, auxiliavam suas mães nos serviços domésticos e no cultivo de produtos.

Por causa do processo de miscigenação, da catequese e escravidão e mais recente a urbanização, são poucas as brincadeiras indígenas existentes e suas comunidades acabaram perdendo seus espaços.

Os estudos antropológicos de Aracy Lopes da Silva (2002) mostraram que entre os xavantes, são comuns, ainda hoje, algumas brincadeiras. A construção de casinhas representa diferentes papéis frequentes durante a atividade, na qual as crianças interagem em histórias fabulosas, fruto de sua imaginação. Ao mesmo tempo em que constroem vivenciam a cultura local e como não têm bonecas, brincavam com os irmãos.

Os utensílios de cozinha confeccionados com terra umedecida pelas crianças. Para a decoração, juntam pedaços de pano, borracha, tampinhas, latas, muitos deles guardados em cestos, que elas pegam por ocasião das brincadeiras.

A brincadeira de pega-pega era realizada dentro da água durante o inverno, na qual as crianças tentavam pegar as outras. Formavam-se grandes grupos para brincar dessa atividade. Jogavam-se aos bandos dentro dos rios, porém, não costumavam empurrar uns aos outros, o que mostra respeito entre eles pelo desenvolvimento dos demais. O rio propicia para as crianças outras atividades durante o ano, tais como atravessar o rio com a água nos joelhos, nadando, correndo, além de favorecer a construção, com argila, castelos e casinhas às suas margens.

Entre os meninos, desafiar o limite da velocidade é muito comum com o auxílio de uma roda de bicicleta, um pneu ou até mesmo uma peneira. Quando precisavam ir de um lado para o outro, nunca o fazem de uma maneira simples. Correm em um só pé, andam de costas, cobrem os olhos, traçam

caminhos, criam.
Também pode-se observá-los girando sobre si para manter o equilíbrio. Pode-se realizar essa atividade em grupo ou individual.
As crianças compartilham as regras em todas as suas ações.

Há, brincadeiras com animais do cerrado, que são transformados de acordo com a imaginação infantil, ou que permitem o desenvolvimento de sensações visuais, táteis, olfativas e auditivas (Carneiro,2003, p. 30).

As crianças da aldeia guarani próxima à cidade de São Paulo cultivam alguns costumes da tribo, tais como subir em árvores, caçar passarinho, brincar com as folhas, representar os papéis sociais, dançar e cantar nas rodas. As atividades indígenas estão desaparecendo por causa da influência do homem branco através de sua cultura urbanizada, devido ao fato da aldeia ficar perto da grande metrópole.
Essas culturas nos ensinaram o respeito, a liberdade e o prazer de brincar.

JOGOS TRADICIONAIS

Para compreender a origem e o significado dos jogos tradicionais infantis é preciso recorrer as raízes folclóricas.
Os estudos clássicos garantem que as determinações das origens brasileiras se devem a mistura de três distintas raças que são: a vermelha, a negra e a branca provinda dos colonizadores.
A história da colonização brasileira trouxe a descoberta e a exploração econômica do “pau-brasil” por Vasco da Gama, Pedro Álvares Cabral e Fernando Magalhães em 1500.
Em 1532 os portugueses já estavam adaptados ao Brasil, proveniente do convívio com os trópicos da Índia e da África. A colonização portuguesa se deu em São Vicente e Pernambuco através da exploração dos escravos e mais tarde pelos negros.

A miscibilidade do povo colonizador é responsável pelo crescente número de mestiços pela extensão territorial do Brasil. Essa miscigenação é maior do que a população em relação ao tamanho do país.
As índias brasileiras idealizavam a figura de Moura- Encantada por serem muito parecidas com sua fisionomia. Como as índias eram muito dóceis facilitava a aproximação dos portugueses, aumentando com isso o número de mestiços entre os brancos e índios para desbravarem os sertões. Como os negros não eram acostumados com os trabalhos domésticos e o cultivo da terra fez com que os portugueses utilizarem eles nos serviços de campo, de engenhos, serviços domésticos e outros.

A nacionalidade brasileira é formada pela mistura do índio e negro com o branco, formando com isso o elemento branco. Com a vinda de imigrantes estrangeiros para o Brasil foi marcante a presença do elemento branco.
As bandeiras e as estradas constituídas em sua maioria de mestiços entre brancos e índios permitiram a rápida miscigenação da população primitiva. Antes da abolição da escravatura no séc. XIX começou a chegar no Brasil imigrantes de origem mediterrânea e germânica (portugueses, italianos, espanhóis, alemães e outros) para trabalhar como mão- de- obra escrava em diferentes épocas como as de 1888 a 1897 e as de 1906 a 1984, que voltaram mais tarde no período de 1920 a 1930.
O povo brasileiro é formado pelo cruzamento das raças brancas, ameríndias e africanas. Esse cruzamento volta o ocorrer com os povos europeus e asiáticos para compor a população atual.
Com a mistura da população veio também seu folclore. O folclore brasileiro com a miscigenação recebeu nova cara. As características portuguesas permaneceram de acordo com o professor Cyro dos Santos da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa. Não se sabe ao certo o que é considerado cultura luso- brasileira.
Antes de vir para o Brasil, os portugueses receberam influência europeia, africana e peninsular.

Os primeiros colonizadores trouxeram o folclore lusitano, o qual incluía os contos, histórias, lendas e superstições que foram adocicadas pelas negras como também os jogos, festas, técnicas e valores.
O folclore português tem tradições europeias. Aquelas que não eram de origem portuguesa sofreram transformações com as novas gerações luso-brasileiras. A tradição milenar do folclore constata nos jogos tradicionais infantis a pipa.
Foi introduzida no Maranhão por volta do séc. XVI pelos portugueses e é de procedência oriental. As pipas eram utilizadas primitivamente pelos adultos em estratégias militares e com o passar do tempo transformam-se em brinquedos infantis.
Os papagaios de papel são bastante antigos no Oriente. Atualmente na Ásia os homens de meia idade divertem-se com os papagaios de papel verificados na Coréia, China e Japão.
O papagaio de papel foi divulgado na Europa e na América pelos portugueses.
Este jogo é conhecido com diversos nomes demonstrando com isso a influência portuguesa com as denominações de papagaio, arraia e raia.
Houve influência do Oriente na Europa e na África. Na literatura africana existe influências vindas da Ásia e da Europa. Ainda há que se considerar a presença de portugueses, italianos e outras etnias vivendo, há séculos no Continente Africano.