

Brinquedos, jogos e brincadeiras *Akwẽ-Xerente*

Toys, games and jokes *Akwẽ-Xerente*

Juguetes, juegos y juegos *Akwẽ-Xerente*



Denise Araújo Bringel

Universidade Federal do Tocantins, Palmas, Tocantins, Brasil.
denisebringel@uft.edu.br



Tiago Wakukepré Xerente

Universidade Federal do Tocantins, Palmas, Tocantins, Brasil.
tiagoxerente@hotmail.com



Florence Rodrigues Valadares

Conselho Municipal de Educação, Goiânia, Goiás, Brasil.
florencegyn2014@gmail.com



Gislane Ferreira de Melo

Universidade Católica de Brasília, Brasília, Distrito Federal, Brasil.
gislane.melo@gmail.com

Resumo: O presente estudo teve por objetivo descrever os brinquedos, os jogos e as brincadeiras tradicionais da etnia indígena *Akwẽ-Xerente*. Para tanto, a pesquisadora esteve na aldeia por dez dias, onde registrou essas atividades em fotografias e filmagens. A pesquisadora foi acompanhada pelo cacique para interpretação dos significados dos dados coletados. Foram observados quinze tipos de brincadeiras ou jogos, que são realizados quase diariamente. Algumas dessas brincadeiras apresentam cunho cultural diferenciado e estão relacionadas à cultura da etnia e à preparação da vida adulta.

Palavras-chave: *Akwẽ-Xerente*. Cultura indígena. Crianças. Povos nativos.

Abstract: The purpose of the presente study was to describe traditional *Akwẽ-Xerente* indigenous toys, games and games. For this, there searcher was in the village for ten days where she recorded these activities by photographs and filming. The same was accompanied by the cacique to interpret the meanings of the data collected. Fifteen types of jokes or games were observed which are performed almost daily. Some of these jokes have a distinctive cultural character and are related to the culture of ethnicity and preparation of adult life.

Keywords: *Akwẽ-Xerente*. Indigenous culture. Children. Native people.

Resumen: El presente estudio tuvo por objetivo describir los juguetes, los juegos y los juegos tradicionales de la etnia indígena *Akwẽ-Xerente*. Para tanto la investigadora estuvo en la aldea por diez días donde registró por fotografías y filmaciones estas actividades. La investigadora fue acompañada por el cacique para interpretación de los significados de los datos recolectados. Se observaron quince tipos de juegos que se realizan casi a diario. Algunas de esas bromas presentan un marco cultural diferenciado y están relacionadas con la cultura de la etnia y con la preparación de la vida adulta.

Palabras clave: *Akwẽ-Xerente*. Cultura indígena. Los niños. Gente nativa.

Submetido em: 29-03-2019

Aceito em: 20-08-2019

Introdução

A brincadeira, conforme ressalta Navarro (2009), é uma atividade presente na vida das crianças em todas as culturas e possui papel importante para o desenvolvimento delas. As brincadeiras não possuem apenas caráter de diversão e nem se constituem um mero passatempo, pois essas atividades estimulam uma série de aspectos que contribuem para o desenvolvimento infantil (CORDAZZO; VIEIRA, 2007).

Ao longo deste trabalho, o brincar será caracterizado como jogo e brincadeira a partir do conceito de atividade lúdica proposto por Friedmann (1998). Tal escolha se deu porque a conceitualização proposta pela autora citada abrange, de forma ampla, os dois termos e contribui para elucidar a temática proposta para o desenvolvimento deste artigo. A autora refere-se à “brincadeira como comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada”, enquanto “jogo trata-se de uma brincadeira que envolve regras” e “brinquedo refere-se ao objeto de brincar” (FRIEDMANN, 1998, p. 28).

A brincadeira, segundo Friedmann (1998, p. 30), faz parte do “patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamentos e ensinamentos”. Nesse sentido, a apreensão do significado que a brincadeira tem para uma dada cultura impõe a necessidade de compreender como os integrantes dessa cultura – o foco deste estudo são os indígenas – constroem explicações, agem e atribuem significados, a partir de uma lógica cultural específica.

Neste trabalho, parte-se da definição de cultura proposta por Geertz (2008), ou seja, cultura como modelo “de” e “para” a realidade. Para o autor, esse modelo fornece significados, sentidos, regras e normas de condutas para que os sujeitos atuem no mundo e o reconstruam, ou mesmo o ressignifiquem. Com base no autor, buscou-se a interpretação e a explicação dos próprios indígenas sobre as brincadeiras deles, pois, conforme Geertz (2008, p. 11),

“somente um ‘nativo’ faz a interpretação em primeira mão: é a sua cultura”. A partir da compreensão de cultura “como uma teia de significados tecida pelo próprio homem” (GEERTZ, 2008, p. 15), o jogo e a brincadeira podem ser entendidos como uma espécie de ‘minicultura’ do próprio meio cultural em que a criança está inserida (BRUNER, 1987).

Nunes (2002), ao abordar as brincadeiras das crianças indígenas *A’uwẽ-Xavante*, descreve o processo de socialização delas nessa cultura, que se dá por meio de ações lúdicas. Segundo ela, na aldeia, as crianças são livres, não há restrições de lugar, de conversas e nem de tempo e espaço; elas participam ativamente de atividades domésticas, formativas e rituais. Para a autora, a liberdade que as crianças *A’uwẽ* experimentam cotidianamente contribui para construir sua própria identidade, a partir do imaginário coletivo de sua família, das outras crianças, das histórias contadas pelos adultos, da religiosidade, assim como das brincadeiras (NUNES, 2002).

Nessa mesma perspectiva, neste artigo busca-se compreender como esses processos de socialização ocorrem entre as crianças do povo *Akwẽ’-Xerente*. Os Xerente vivem no estado do Tocantins, que possui uma população indígena estimada em 13.800 habitantes (SESAI, 2013), “divididos, segundo a língua, em oito povos: *Akwẽ* (Xerente), *Timbira* (Apinajé, Krahô e Krahô-Kanela), *Inỹ* (Karajá, Javaé e Xambioá) e *Avá* (Canoeiro), com seus territórios demarcados e homologados pelo Governo Federal” (MACHADO, 2016, p. 9). Atualmente, a etnia *Akwẽ-Xerente* constitui uma população de aproximadamente 3.800 indígenas, distribuídos em 77 aldeias, que ocupam cinco regiões: Funil, Porteira, Bupré, Rio Sono e Brejo Cumprido (SESAI, 2017).

Machado (2016) afirma que um dos aspectos mais importantes acerca dos *Akwẽ-Xerente* é a resistência, feita por meio da preservação e da ressignificação de suas tradições culturais originárias, que são mantidas mesmo com a proximidade e o contato cotidiano com a sociedade não indígena. Segundo ela, um dos fa-

¹ É importante esclarecer que *Akwẽ* é a língua falada, e Xerente é a denominação não indígena para a etnia.

tores relevantes para a preservação das culturas indígenas é o uso das línguas nativas, o que ocorre com os Xerente, que mantêm viva sua língua, o *Akwẽ*. Para Samuru Xerente (2016), só se torna possível preservar sua língua nativa e sua cultura pelo fato de o português ser ensinado às crianças Xerente somente depois dos 10 anos de idade.

Definir jogo é um trabalho complexo, dado à variedade de fenômenos que devem ser considerados. Huizinga (2000, p. 3) considera “que o jogo está em toda e qualquer atividade humana, presente em tudo o que acontece no mundo e que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. O jogo é fato mais antigo que a cultura”.

Entre algumas características do jogo, apontadas pelo autor destacam-se as seguintes: a) de liberdade b) de ser uma atividade voluntária, c) da não seriedade do jogo - “é que jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’ (...) toda criança sabe perfeitamente quando está “só fazendo de conta” -, d) de ser limitado, isolado, desinteressado, uma atividade temporária - “como um intervalo em nossa vida quotidiana” -, todo jogo é jogado até o fim, “possui um caminho e um sentido próprios” (HUIZINGA, 2000, p. 10).

É importante evidenciar que, da mesma forma que os jogos, as brincadeiras também são classificadas em função dos brinquedos e das brincadeiras propriamente ditas. Michelet (1998) as categorizou a partir de quatro critérios, relativos às qualidades fundamentais: valor funcional, valor experimental, valor de estruturação e valor de relação.

O valor funcional diz respeito à sua adaptação ao usuário. O valor experimental diz respeito àquilo que a criança pode fazer ou aprender com seu brinquedo. O valor de estruturação relaciona-se com o desenvolvimento da personalidade da criança e abrange o ‘conteúdo simbólico’ do jogo e do brinquedo. O valor de relação diz respeito à forma segundo o qual o jogo ou o brinquedo facilitam o estabelecimento de relações com outras crianças e com os adultos (MICHELET, 1998, p. 162-163).

A categorização de brincadeira utilizada neste artigo é a apresentada no trabalho de Gosso e Otta (2003, p. 42), que a dividem em seis tipos: 1) contingência física/exercício sensório motor; 2) contingência social; 3) simbólica ou imaginativa; 4) turbulentas agonísticas; 5) jogos de construção; 6) jogos de regras.

As brincadeiras de contingência física são aquelas em que a criança, utilizando-se de objetos, exercita relações espaciais e causais e aprende a força e a função dos instrumentos manuseados. As brincadeiras sensório-motoras são espécies de exercícios de atividade motora que estimulam principalmente as sensações cinestésicas e de equilíbrio dinâmico. (GOSSO e OTTA, 2003, p. 42)

De acordo com a categorização feita pelos autores, as brincadeiras de contingência social são as “que apresentam revezamento de papéis” (p. 52); por sua vez, as brincadeiras simbólicas ou imaginativas são aquelas “em que a criança trata objetos como se fossem outros ou lhes atribui propriedades diferentes dos que possuem” (p. 63). As brincadeiras turbulentas agonísticas são as “que envolvem comportamentos de luta, perseguição e fuga” (p. 61). Os jogos de construção são “brincadeiras em que materiais são combinados ou modificados para criar um novo produto” (p. 55), e os jogos de regras são as “brincadeiras que envolvem ritualização de papéis e a representação de cenas previsíveis e pré-determinadas” (p. 66).

Cabe destacar que, historicamente, os jogos se fazem presentes nas diversas sociedades ocidentais. Desta forma, considera-se que, embora o foco desta pesquisa seja uma etnia indígena, os estudos voltados para os jogos e as brincadeiras tradicionais de crianças brasileiras são pertinentes para o aprofundamento da temática, uma vez que permitem a comparação entre brincadeiras indígenas e não indígenas, assim como a elucidação da importância delas em diferentes sociedades.

Os jogos tradicionais são caracterizados pela forma que são transmitidos, de geração para geração. De acordo com Lopes (2005), as características e os traços principais desses jogos são mantidos nessa transmissão, porém eles podem ser alterados e modificados ao longo dos anos, ou seja, ressignificados.

É objetivo deste artigo descrever os brinquedos, os jogos e as brincadeiras tradicionais da etnia indígena Akwẽ-Xerente e categorizá-los conforme o trabalho de Gosso e Otta (2003).

Metodologia

Como procedimento metodológico, o presente estudo combinou pesquisa bibliográfica com técnicas de pesquisa etnográfica; nele, a preocupação fundamental foi a de amarrar as informações como elementos que compõem um todo, tentando evitar que os dados fossem interpretados de forma fragmentada. Adotou-se também a abordagem descritiva, tendo em vista os objetivos propostos. A descrição dos tipos de brincadeiras foi realizada a partir de entrevista semiestruturada com anciões da aldeia. A partir da descrição, as brincadeiras foram categorizadas com base nos seis tipos de categorização proposto por Gosso e Otta (2003).

A análise de conteúdo é um processo fundamental para o estudo e a compreensão dos dados recolhidos. As entrevistas realizadas com os anciões foram gravadas e, posteriormente, transcritas. Para classificar as brincadeiras descritas será utilizado o método de análise de conteúdo. Para Bardin (2011), o termo análise de conteúdo designa

um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando a obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens (BARDIN, 2011, p. 47).

A seguir, os jogos e as brincadeiras indígenas serão abordados a partir do referencial teórico disponível sobre o assunto.

Resultados e Discussão

Jogos e Brincadeiras Indígenas

Ao discutir acerca dos jogos e das brincadeiras indígenas, Nunes (2011) aborda a importância deles no processo de socialização das crianças e na formação da identidade cultural própria. Nessa perspectiva, a autora ressalta, entre outros, os aspectos e os saberes da natureza e da organização social que os jogos e as brincadeiras propiciam na educação das crianças, em seu contexto étnico.

Nesse sentido, para além do caráter lúdico, as brincadeiras se constituem em uma das principais formas tradicionais de formação e socialização das crianças indígenas em sua cultura, o que os antropólogos denominam de ludo-herança (LARAIA, 2001). As bonecas *Ritxòdò*, da etnia Karajá, são um exemplo de como alguns atributos e saberes culturais são passados de geração a geração durante o processo de manufatura de um objeto que, para aqueles que o observam desatentamente, pode ser compreendido apenas como um brinquedo (CAMPOS, 2007). Assim, os jogos e as brincadeiras indígenas ajudam no processo de preservação da cultura e das tradições desses povos, propiciando-lhes conhecimento, “tanto individual como de domínio coletivo, conhecimento este que acompanhará o indivíduo ao longo de toda a sua vida” (NUNES, 2002, p. 69).

Na mesma diretriz, Cohn (2000, p. 21), ao discutir a concepção *Xikrin*² de infância e aprendizado, ressalta que os jogos e as brincadeiras são as principais formas de educação e socialização

² Os Xikrin é uma etnia indígena que fala a língua Kayapó (ou Mebengokré), da família linguística Jê, tronco linguístico Macro-Jê e vivem nas Terras Indígenas Cateté e Trincheira Bacajá no estado do Pará. Disponível em: https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Kayap%C3%B3_Xikrin

das crianças em suas culturas. Segundo ela, as próprias crianças ensinam as brincadeiras umas às outras, em um processo de socialização de caráter histórico cultural que contribui na construção da corporalidade e da cognição e também nos aspectos emocional e psicológico.

Para Nunes (2002), o ato de brincar, no cotidiano da aldeia Xavante, é marcado por relações entre crianças de todas as idades, e as tarefas domésticas se alternam com brincadeiras, o que proporciona o desenvolvimento de habilidades, descobertas e modos de agir. Entretanto, os jogos e as brincadeiras não se reduzem apenas ao contexto infantil, pois o envolvimento e o papel desempenhado pelos adultos no processo de construção dos jogos, das brincadeiras e dos brinquedos são recorrentes, o que, para a autora, fortalece laços de interação social e propicia o repasse de tradições e dos costumes culturais. Nesse sentido, cabe destacar as palavras de Gosso e Otta (2003, p. 40): “Mesmo que uma brincadeira seja uma atividade universal entre crianças de diferentes populações, cada cultura possui uma forma peculiar de expressão que é um reflexo das características ambientais específicas”.

Nunes (1997) enfatiza ainda que o olhar para a infância se deve a uma reviravolta da antropologia, a partir da qual se passou a conferir maior atenção às experiências deste grupo de idade. Uma das questões enfatizadas pela autora é a imagem da criança como imitadora do mundo adulto, corrente na antropologia. Sugere, então, que o “mistério” do aprendizado das crianças indígenas pode ser desvendado conferindo-se mais atenção às suas brincadeiras como “um modo de conhecer e conhecer-se, tendo momentos de transmissão e recepção próprios” (NUNES, 1997, p. 157).

Nas brincadeiras, a autora encontra a vivência da sazonalidade e dos ciclos e processos da vida Xavante, uma expressão ritual, e o jogo, com os desafios do corpo. O que há de especial nos Xavante e que os difere dos não indígenas, de acordo com a autora, é a paciência (e a disponibilidade de tempo) com que os adultos esperam uma criança completar o que faz, e o fato de que delas não se espera mais do que conseguem fazer, mas “o que a criança

tem capacidade de fazer, é respeitado como tal, e é aceito como participação efetiva” (NUNES, 1997, p. 162).

Segundo Cohn (2000), comportamento semelhante é percebido entre as crianças *Xirkin*. As crianças se misturam aos adultos em toda atividade social da aldeia, nos jogos e nas brincadeiras, nas tarefas diárias. Na percepção dela, as crianças aprendem brincando.

Em outro estudo, também realizado com crianças indígenas, Queiroz (2012) investigou como as crianças *Kaimbé* compartilham, criativamente, a cultura do brincar. A autora se refere às brincadeiras como um momento propício para a fluência de regras e convenções culturais, possibilitando-lhes ações e reflexões sobre o ambiente em que vivem. Para Domingues-Lopes, Oliveira e Beltrão (2015, p. 28), “as brincadeiras representam parte deste espaço-tempo de sociabilidade socioculturalmente construída.”

Ao realizar um levantamento bibliográfico prévio para a escrita deste artigo, constatou-se que não há estudos, pesquisas ou publicação acerca dos jogos e das brincadeiras dos *Akwẽ-Xerente*, objeto proposto para este estudo; no entanto, na revisão bibliográfica, constatou-se que a dissertação de mestrado de Nunes (1997) sobre a “sociedade das crianças” Xavante (NUNES, 1997) muito poderia ajudar na compreensão do objeto desta pesquisa; pois os Xavante são contíguos³ aos Xerente, assim, do ponto de vista cultural, há uma similitude linguística, o que pode contribuir para mais singularidades culturais.

Brinquedos e brincadeiras Akwẽ-Xerente

As brincadeiras *Akwẽ-Xerente* descritas a seguir são nomeadas primeiramente na língua original, o *Akwẽ*, e foram traduzidas pelo coautor deste trabalho. Com base no trabalho de Gosso e

³ Os Xavante - autodenominados *A´uwe* (“gente”) – formam, com os Xerente (autodenominados *Akwẽ*) do Estado do Tocantins, um conjunto etnolinguístico conhecido na literatura antropológica como *Acuen*, pertencente à família linguística *Jê*, do tronco *Macro-Jê*. (ISA, 2017) Disponível em: <https://pib.socioambiental.org/pt/povo/xavante/1159>

Otta (2003) essas brincadeiras serão assim categorizadas: 1) contingência física/exercício sensorio motor; 2) contingência social; 3) simbólica ou imaginativa; 4) turbulentas agonísticas; 5) jogos de construção; 6) jogos de regras.

***Kmõti* - Peão**

Esse brinquedo, bem parecido com um peão, é bastante usado para divertir a criançada. É feito da fruta do genipapinho e de uma espécie de palito extraído da palha de buriti. De um lado, o palito fica mais longo para ser colocado na mão para ser girado, e do outro lado é feito com a ponta mais curta, que é o pino que faz o peão girar. É um brinquedo bastante divertido, e a criançada adora brincar com ele.

Classificação: Jogo de construção e jogo de regras.

Foto 1 - *Kmõti*⁴



Fonte: Acervo pessoal (2018)

***Wdêwrakwa* - Carrinho de mão**

O cabo e o volante do carrinho são feitos com qualquer madeira (árvore), e os pneus são feitos de uma árvore chamada *wampaka* (emburuçú). Escolhe-se um cabo em que exista uma forquilha na ponta, de modo que seja maleável para movimentar as rodinhas.

⁴ As fotos apresentadas neste artigo possuem autorização de uso de imagem dos participantes, que foi aprovada pelo CEP-UCB CAEE 78171217.8.0000.0029 e pelo CONEP 2.735.843.

O volante é amarrado ao cabo maior com *kbawaski* (rama nativa de cipó), de modo que fique firme. As crianças utilizam esse carrinho para ajudar os pais a pegar água no rio ou carregar alguma coisa que seja necessário.

Classificação: Contingência física/exercício sensório motor e jogo de construção.

Foto 2 - *Wdêwrakwa*



Fonte: Acervo pessoal (2018)

***Aitkerêbaktôsihâzumze* - Bonequinha**

A bonequinha é feita de frutos do cerrado. O corpo é feito de uma fruta chamada *mrõkrã* (olho de boi), as perninhas feitas com *tkibu* (pedaços de bambu), típico do mato, e a cabeça feita com *kakrãĩkrã* (fruto de bacaba).

Classificação: Jogo de construção e Simbólica ou imaginativa.

Foto 3 - *Aitkerêbaktõsihâzumze*



Fonte: Acervo Pessoal (2018)

Têkwa - Perna de pau

É feita com qualquer madeira (árvore) e os apoios para colocar os pés são feitos de qualquer pedaço de madeira. Os pés são amarrados com *kbawaski* (rama nativa de cipó). As crianças se divertiram muito ao brincarem com esse brinquedo. Nem todos conseguem andar, pois a brincadeira exige muito equilíbrio, concentração e força.

Classificação: Contingência física/exercício sensório motor e jogo de construção.

Fonte 4 - *Têkwa*



Fonte: Acervo pessoal (2018)

***Zekuktẽnãhãkbasẽiprã* - Animais de barro**

Os animais de barro são feitos com a argila extraída do córrego, não serve qualquer tipo de argila. As crianças produzem vários animais e artefatos e brincam, criam e se divertem. Dessa mesma argila também são feitas vasilhas de barro.

Classificação: Jogo de construção e Simbólica ou imaginativa.

Foto 5 - *Zekuktẽnãhãkbasẽiprã*



Fonte: Acervo pessoal (2018)

***Wakrowdê*- Arco e flecha**

O arco é feito de uma árvore chamada *wakro* (pati), e a flecha é feita de *tkibu* (bambu nativo).

Classificação: Jogo de construção e jogo de regras.

Foto 6 - *Wakrowdê*



Fonte: Acervo Pessoal (2018)

***Tkinãkrdassakrêmnõ* - Brincadeira de Revezamento**

Essa brincadeira não é praticada somente pelas crianças, mas também pelos adultos, no período festivo cultural *Dasĩpê* (festa de nomeação). Nessa brincadeira, as crianças são divididas em equipes de dez. Assim que tudo está organizado, pronto para iniciar, uma pessoa grita três vezes para iniciar a corrida. Ouve-se o primeiro grito, o segundo grito e, no terceiro, a brincadeira se inicia. O objetivo é correr mais rápido que o oponente e entregar a varinha para seu companheiro que está a postos esperando. É uma disputa de revezamento.

Classificação: Contingência física/ exercício sensório motor e turbulentas agonísticas.

Fotos 7 e 8 - *Tkinãkrdassakrêmnõ*



Fonte: Acervo pessoal (2018)

Warrĩbahãdanõkrêze - Brincadeiras de roda

O povo Akwẽ é um povo muito festivo e em suas festas culturais ou apresentações sempre cantam e dançam ao embalo do *zã* (maracá). São vários cânticos, todos cânticos de alegria. Como *watôrê-zaisihârê*, *kupre ti sãmri*, *tãkãtõwanĩmbdãakwẽakwẽ*, e *are, are, are wahã*.

1. **watôrêzaisihârê:** Esse cântico quer dizer eu já estou brincando, é um cântico de alegria.
2. **kupre ti sãmri:** Esse cântico é o da sucure, com ele todos se divertem, o cantador vai à frente com o maracá, dando volta, e os outros têm que ir acompanhando, uma brincadeira que parece realmente a cobra sucure se arrasta.
3. **tãkãtõwanĩmbdãakwẽakwẽ:** Esse cântico é bastante cantado pois exalta o amanhecer, e que hoje é nosso dia. Um dos cânticos mais importantes, pois todo dia é nosso dia.
4. **are, are, are wahã:** Esse cântico é iniciado com os homens cantando, e as mulheres respondendo, é um cântico muito bonito.

Classificação: jogo de regra e contingência física/ exercício sensório motor.

Foto 9 - *Warrĩbahãdanõkrêze*



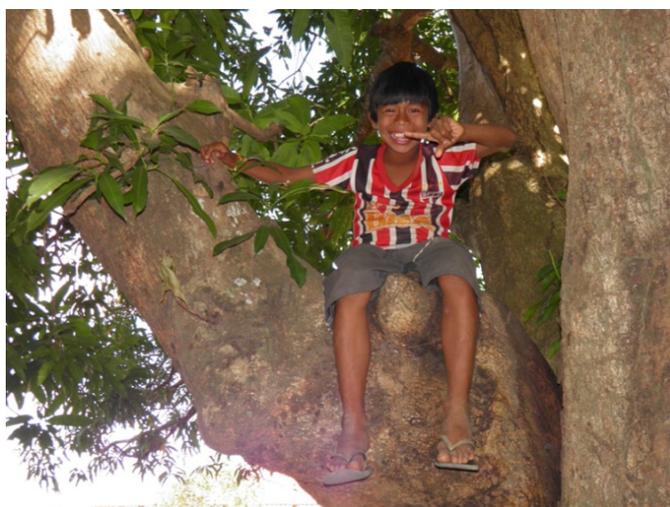
Fonte: Acervo pessoal (2018)

***Wdênãdatksaikurmñõ* - Subida em árvores**

Subir em árvore sempre foi uma diversão da criançada no meio do povo Akwẽ. Uma versão da brincadeira da onça é subindo nas árvores, que é bastante perigoso, mas faz a diversão da criançada.

Classificação: Contingência física/ exercício sensório motor e turbulentas agonísticas.

Foto 10 - *Wdênãdatksaikurmñõ*



Fonte: Acervo pessoal (2018)

Wdêkrukrãnãkrdasihâzumze- Brincadeira da melancia

A brincadeira da melancia é feita à noite. Algumas crianças ficam deitadas enroladas, e as outras crianças são como “donos”. Os “donos” saem batendo nas costas das “melancias” pra saber se já estão maduras, prontas pra “consumir”. Daí aquelas que estão prontas são carregadas no colo igual uma melancia.

Classificação: Contingência física/exercício sensorio motor e simbólica ou imaginativa.

A seguir, serão descritas outras brincadeiras que foram registradas no trabalho de Wakukepre Xerente (2018), na língua materna. Neste artigo, são apresentadas apenas as traduções feitas pelo coautor do trabalho, que é uma liderança da aldeia e também professor da escola indígena.

Wakukepre Xerente (2018) explicou-nos que algumas brincadeiras não são mais exatamente iguais às descritas pelos *wawẽ*⁵ (anciões), pois houve mudanças ou ressignificações, uma vez que a cultura de qualquer sociedade é dinâmica (GEERTZ, 2008). As crianças brincam com outras regras, mas os objetivos nem sempre são alterados. Descrever essas brincadeiras tem por objetivo registrá-las e contribuir para a preservação da cultura desse povo.

Sikmõkâtôsikakrapre- O gavião e a galinha

Eu brincava muito com essa brincadeira do gavião e da galinha quando era criança, era a minha brincadeira favorita. Essa brincadeira vem desde muito tempo, quando eu era criança brinquei muito com essa brincadeira. Um menino é escolhido para ser o gavião macho e outro para ser a galinha, por tanto é feito uma fila bem longa com muitas crianças. “E depois que essa fila estiver organizada, a galinha cisca no chão fazendo um som como se fosse uma galinha” *croc, croc, croc*. Em volta

⁵ Os *wawẽ* (anciões) são os guardiões dos saberes tradicionais, responsáveis por transmitir através da oralidade as tradições aos mais jovens (Guimarães, 2002).

de seus pintinhos, que são interpretados por outras crianças. Então, quando começa a brincadeira, a galinha fica rodeando os pintinhos para protegê-los, e os pintinhos têm que ser ágeis como a galinha, para que o gavião não possa pegá-los. Mas o gavião não para de atacar a galinha até conseguir raptar um dos pintinhos, daí a galinha tem que ser muito ágil para defender seus filhotes. A criança que for a galinha, se ela conseguir ser uma ótima defensora, não deixa que o gavião devore seus pintinhos.

Quando o gavião consegue raptar muitos dos seus pintinhos e a galinha estiver com poucos pintinhos fica mais fácil de proteger porque quando têm muitos filhotes fica muito difícil proteger todos. Por fim, o gavião consegue pegar todos os pintinhos. A brincadeira se encerra com o gavião conseguindo pegar todos os pintinhos da galinha. (Wakukepre Xerente, 2018)

Classificação: Contingência física/exercício sensorio motor e turbulentas agonísticas.

Nãnmãwakmõnãhãkrdasihâzumze - Peteca

Brincávamos de peteca feita de sabugo de milho com pena de pássaro, perna de pau, carrinho feito de pau emburuçu (*wampaka*) e esse carrinho servia também para pegar água na fonte para nossas mães. Naquela época não existia bola, só existia festa do *dasîprê*, brincávamos muito, andávamos só em grupinhos, fazíamos a perna de pau, e um menino entre nós corria na nossa frente com a perna de pau e nós corríamos atrás da criança que estava correndo com a perna de pau. E todos nós cantávamos assim. *Ê katabremĩ, ê katabremĩ, ê katabremĩ*. Cantávamos e corríamos assim, corríamos no pátio ou debaixo das árvores e nos escondíamos também, essa brincadeira, quando tinha muitos meninos, era muito bonito. Na festa do *Dasîpê*, os meninos cantavam com essa música naquela época, mas, hoje em dia, os meninos não cantam mais. (Wakukepre Xerente, 2018)

Classificação: Contingência física/exercício sensório motor e jogo de construção.

Pozenãkrdasihâzummnõ - Brincadeira do veado campeiro

Muitas crianças fazem um círculo, ali é escolhido um menino para ser o veado campeiro, ele é colocado no meio da roda como se ele estivesse num curral preso, portanto ele vai de criança em criança perguntando, apoiando-se ao ombro da criança que está em pé no círculo, quem é você? E as crianças vão respondendo. E aí, após a pergunta, a criança que faz o papel do veado campeiro, fica tentando sair do círculo tentando romper. Mas, assim que ele consegue, corre e as outras crianças correm atrás para conseguir capturar e colocá-la no círculo. (Wakukepre Xerente, 2018)

Classificação: Contingência física/exercício sensório motor e turbulentas agonísticas.

Sikakrapre - A galinha e seus pintinhos

As crianças ficam em círculo, daí uma criança é escolhida para ser a galinha-choca. Essa criança fica correndo ao redor do círculo com um chinelo na mão. De repente a criança que interpreta a galinha-choca coloca o chinelo atrás de uma das crianças que está sentada no círculo. E essa criança que estava como galinha-choca corre em volta do círculo atrás da criança que colocou o chinelo atrás dela. E assim que ela começa a caminhar em volta do círculo, ela vai triscando uma ou outra com o chinelo nas costas das crianças que estão em volta do círculo. Essas que foram triscadas com chinelo são as que já foram capturadas. (Wakukepre Xerente, 2018)

Classificação: Contingência física/exercício sensório motor e turbulentas agonísticas.

Hukunãhãkrdasihâzumze ou *Dasikupi* - A brincadeira da onça

A brincadeira da onça é brincada no rio. Uma criança é escolhida para ser a onça, as outras crianças fazem um risco na areia na beira do rio simbolizando uma cerca (curral) onde elas poderão descansar quando estiverem cansadas. Assim que a brincadeira começar todas as crianças correm e pulam no rio, após pularem no rio, a onça pula atrás a fim de pegar alguém. Aquelas crianças mais ágeis conseguem sempre escapar da onça e conseguem entrar no círculo para descansar. E quando a onça consegue capturar alguém, a criança que foi capturada se torna onça no lugar da outra. É uma brincadeira de revezamento. Assim que esta capturar outra, ela passa a ser a onça para correr atrás das outras crianças. (Wakukepre Xerente, 2018).

Classificação: Contingência física/exercício sensório motor e turbulentas agonísticas.

A tabela abaixo mostra a distribuição das brincadeiras classificadas em cada uma das categorias.

Tabela 1. Distribuição das brincadeiras por categorias.

Brincadeiras	Categorias das Brincadeiras					
	Contingência física/ Exercício sensório motor	Contingência social	Simbólica ou imaginativa	Turbulentas agonísticas	Jogo de construção	Jogo de regras
<i>Kmõti</i>					x	X
Peão						
<i>Wdêwrakwa</i>					x	
Carrinho de mão	x					
<i>Aitkerêbaktõsihâzumze</i>						
Bonequinha			x		x	

Têkwa			
Perna de pau	x		x
Zekuktênãhãkbažẽiprã			
Animais de barro		x	x
Wakrowdê			
Arco e flecha			x X
Tkinãkrdassakrêmñõ			
Brincadeira de Revezamento	x		X
Warrĩmbahãdanõkrêze			
Brincadeiras de roda	x		X
Wdênãdatkrsaikurmnõ			
Subida em árvores	x		X
Wdêkrukrãnãkrdasihãzuze			
Brincadeira da melancia	x	x	
Sikmõkâtõsikakrapre			
O gavião e a galinha	x		X
Nãnmãwakmõnãhãkrda-sihãzumze			
Peteca	x		x
Pozenãkrdasihãzummnõ			
Brincadeira do veado campeiro	x		x
Sikakrapre			
A galinha e seus pintinhos	x		x
Hukunãhãkrdasihãzumze ou Dasikupi			
A brincadeira da onça	x		x

É necessário pontuar que cada brincadeira descrita foi classificada em duas categorias e que a partir dessa categorização foi possível verificar que, das 15 brincadeiras, 11 foram categorizadas como brincadeira de contingência física/exercício sensório motor, ou seja, 73,3% das brincadeiras cotidianas das crianças exigem deslocamento e força, o que pode contribuir para o desenvolvimento motor delas.

Considerações finais

Compreendemos que as brincadeiras não possuem apenas caráter de diversão e nem constituem um mero passatempo, pois estimulam uma série de aspectos que contribuem para o desenvolvimento infantil.

Em futuras pesquisas pretendemos dialogar com as brincadeiras cotidianas da etnia e as brincadeiras de crianças não indígenas da região, numa tentativa de conhecer similitudes e diferenças sobre os aspectos que motivam o brincar em realidades tão diferentes.

Acreditamos ainda que o registro das mais variadas manifestações culturais da etnia também podem contribuir para a preservação cultural deste povo.

Referências

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BRUNER, J. **Le développement de l'enfant**: Savoir Faire, Savoir Dire. Paris: PUF, 1987.

CAMPOS, Sandra M.C.T.L. **Bonecas Karajá**: Modelando inovações, transmitindo tradições. Tese de doutorado. PUC/SP, 2007.

COHN, C. **A criança indígena**: a concepção Xikrin de infância e aprendizado. São Paulo, 2000. Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Departamento de Antropologia, Universidade de São Paulo.

CORDAZZO, S.T.D.; VIEIRA, M.L. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento**. Estudos e Pesquisas em Psicologia. Rio de Janeiro, v.7, n.1, jun. 2007.

DOMINGUES-LOPES, RC; OLIVEIRA, AC; BELTRAO, JF. O lúdico em questão: brinquedos e brincadeiras indígenas. **Desidades**, Rio de Janeiro, v. 6, p. 25-39, mar. 2015 .

FRIEDMANN, A. et al. **O direito de brincar**. A brinquedoteca. 4 ed. São Paulo: Edições Sociais: Abring, 1998.

GEERTZ, C. **Uma Descrição Densa**: Por uma Teoria Interpretativa da Cultura. In: GEERTZ, C. A interpretação das culturas. 1 ed. Rio de Janeiro: LTC Editora, 2008.

GOSSO, Y.; OTTA, E. **Em uma aldeia Parakanã**. In: CARVALHO, A.M.A. et al. Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca: o Brasil que brinca, volume I, São Paulo: Casa do Psicólogo, p. 33-76, 2003.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. 4ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LARAIA, R.B. **Cultura**: um conceito antropológico. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LOPES, M.P.P. **Jogos, brinquedos e brincadeiras dos nossos avós no Concelho de Mação**. Monografia (Graduação em Desporto e Educação Física) – Universidade de Coimbra, Portugal, 2005.

MACHADO, M. **Tessituras e apontamentos sobre Culturas e História dos Povos Indígenas** – Formação, Direitos e a Reflexão Antropológica. In: MACHADO, M. (Org.). Cultura e história dos povos indígenas: formação, direitos e conhecimento antropológico. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2016.

MICHELET, A. **Classificação de jogos e brinquedos** – A classificação ICCP. In: FRIEDMANN, A. et al. O direito de brincar. A brinquedoteca. 4 ed. São Paulo: Edições Sociais: Abring, 1998.

NAVARRO, M.S. **O brincar na Educação Infantil**. In: IX CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – EDUCERE, III ENCONTRO SUL BRASILEIRO DE PSICOPEDAGOGIA 2009, PUC-PR out. 2009. Disponível em: http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2693_1263.pdf. Acesso em: 22 mar. 2014.

NUNES, A. **A Sociedade das Crianças A'uwe-Xavante**: por uma antropologia da criança. Dissertação de Mestrado, Depto de Antropologia, USP, 1997.

NUNES, A. No tempo e no espaço: brincadeiras das crianças A'uwe-Xavante. In: SILVA, A.L.; MACEDO, A.V.L.; NUNES, A. (Orgs). **Crianças indígenas: ensaios antropológicos**. São Paulo: Global, p. 64-99, 2002.

NUNES A. **A sociedade das crianças A'uwe-Xavante**: revisitando um estudo antropológico sobre a infância. Poiésis – Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação UFSC, v. 4, n. 8, p. 342-359, jul./dez., 2011.

QUEIROZ, C.M. **Brincadeiras no Território Indígena Kaimbé**. Salvador, 2012. Dissertação (Mestrado em Psicologia). Universidade Federal da Bahia, 2012.

SAMURU XERENTE, A. **Educação tradicional e educação escolar indígena atual dos Akwẽ-Xerente**. In: MACHADO, M. (Org). Cultura e história dos povos indígenas: formação, direitos e conhecimento antropológico. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora. 2016.

SESAI. Secretaria Especial de Saúde Indígena - Polo Tocantínia-TO, 2013.

SESAI. Secretaria Especial de Saúde Indígena - Polo Tocantínia-TO, 2017.

WAKUKEPRE XERENTE, T. **Aiktenõrĩ**: cultura, cotidiano e brincadeiras tradicionais Akwẽ-Xerente. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) Universidade Federal do Tocantins, 2018.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

pesquisa aprovada pelo Comitê de Ética da Universidade Católica de Brasília. Título: JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

INDÍGENAS E SUAS INFLUÊNCIAS NA APTIDÃO FÍSICA E SAÚDE DE CRIANÇAS DA ETNIA AKWE-XERENTE.

Publisher

Universidade Federal de Goiás. Faculdade de Educação Física e Dança. Publicação no Portal de Periódicos UFG. As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.