
**OLHARES PLURICULTURAIS EM JOGOS, BRINCADEIRAS E EXPERIÊNCIAS
MATEMÁTICAS COM OS GUARANI E TUPINIKIM**

**PLURICULTURAL PERSPECTIVES ON GAMES, FUN AND MATHEMATICAL EXPERIENCES
WITH THE GUARANI AND TUPINIKIM**

**PERSPECTIVAS PLURICULTURALES SOBRE JUEGOS, DIVERSIÓN Y EXPERIENCIAS
MATEMÁTICAS CON LOS GUARANI Y TUPINIKIM**

Inara Borges da Silva José¹Marcel Santana Ramos²**RESUMO**

Resenha da obra “Jogos, Brincadeiras e Experiências em Matemática com os Guarani e Tupinikim de autoria de Claudia A. C. de Araujo Lorenzoni, Ligia Arantes Sad, Ozirlei Tereza Marcilino, Circe Mary Silva da Silva, Mauro Luiz Carvalho (Karai Arã) e Valdemir de Almeida Silva (Ybiratã). Trata-se de uma escrita em grupo, entre indígenas e não-indígenas, o que permite um olhar pluricultural, diferentes perspectivas e trocas significativas. A obra reúne diferentes jogos e brincadeiras tradicionalmente utilizados/realizados pelos povos Guarani e Tupinikim, bem como, orientações de maneiras de se inserir o Ensino de Matemática a partir desses jogos e brincadeiras, respeitando a identidade cultural e social de cada povo. O texto apresenta potencialidades na construção de uma Educação Antropológica no ensino da matemática, preocupada com a articulação entre cultura, identidade, sociedade e educação

PALAVRAS-CHAVE: Guarani. Tupinikim. Jogos e Ensino de Matemática

ABSTRACT

Review of the work “Games, plays and Experiences in Mathematics with the Guarani and Tupinikim by Claudia A. C. de Araujo Lorenzoni, Ligia Arantes Sad, Ozirlei Tereza Marcilino, Circe Mary Silva da Silva, Mauro Luiz Carvalho (Karai Arã) and Valdemir de Almeida Silva (Ybiratã). It is a group writing, between indigenous and non-indigenous, which allows a pluricultural look, different perspectives and significant exchanges. The work brings together different games and games traditionally used/performed by the Guarani and Tupinikim peoples, as well as guidelines on ways to insert Mathematics Teaching from these games and games, respecting the cultural and social identity of each people. The text presents potentialities in the construction of an Anthropological Education, concerned with the articulation between culture, identity, society and Education.

KEYWORDS: Guarani. Tupinikim. math teaching.

RESUMEN

Reseña de la obra “Juegos, Bromas y Experiencias en Matemática con el Guarani y el Tupinikim de Claudia A. C. de Araujo Lorenzoni, Ligia Arantes Sad, Ozirlei Tereza Marcilino, Circe Mary Silva da Silva, Mauro Luiz Carvalho (Karai Arã) y Valdemir de Almeida Silva (Ybiratã). Es una escritura grupal, entre indígenas y no

Submetido em: 29/01/2023 – **Aceito em:** 17/03/2023 – **Publicado em:** 04/08/2023

¹ Licencianda em Matemática pela Universidade do Estado da Bahia – UNEB/Campus X, Teixeira de Freitas - BA. E-mail: inaraborgessilva@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7205-1841>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8305639465962486>.

² Graduado em licenciatura plena em Matemática pela Universidade do Estado da Bahia – UNEB/Campus X, Teixeira de Freitas- BA. E-mail: marcelgunner@gmail.com.

indígenas, que permite una mirada pluricultural, diferentes miradas e intercambios significativos. La obra reúne diferentes juegos y juegos tradicionalmente utilizados/realizados por los pueblos Guaraní y Tupinikim, así como orientaciones sobre formas de insertar la Enseñanza de las Matemáticas a partir de estos juegos y juegos, respetando la identidad cultural y social de cada pueblo. El texto presenta potencialidades en la construcción de una Educación Antropológica, preocupada por la articulación entre cultura, identidad, sociedad y Educación.

PALABRAS CLAVE: Guaraní. Tupinikim. enseñanza de las matemáticas.

O livro trata-se de uma escrita em grupo, entre quatro mulheres não-indígenas e dois indígenas, que teve sua construção vinculada ao projeto de pesquisa “Jogos e Brincadeiras indígenas numa perspectiva Etnomatemática”, apoiado financeiramente pela Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Espírito Santo (Fapes). Por ser uma produção voltada, principalmente, à busca e ao entendimento de características próprias das culturas do brincar e do jogar de dois povos indígenas, os Guarani e Tupinikim, a obra se mostra bastante acessível à aqueles povos que foram base para o desenvolvimento do livro, uma vez que, sua construção se deu em três línguas: o português, o guarani e o tupi. Essa escolha de se utilizar as três línguas, possibilita que integrantes desses povos não vejam a obra como uma imposição, mas sim, como uma construção que leve em consideração o diálogo e o respeito ao modo de ser e de se comunicar de todos os povos envolvidos. Outro ponto que chama atenção, na escolha de se utilizar as três línguas, é que, se tratando de uma obra que une as observações feitas dentro de um determinado grupo cultural à uma vivência e construção de modelo educacional, neste caso em específico à Educação Matemática, essa escolha também nos faz perceber como esse respeito e inclusão de características culturais próprias são, muitas vezes, excluídas do processo de Ensino e Aprendizagem nos meios não indígenas.

Os textos que vão dando forma ao livro se preocupam em registrar e descrever jogos e brincadeiras dos povos Guarani e Tupinikim, que estão aldeados no município de Aracruz no estado do Espírito Santo (ES). Esses textos são construídos através de conversas com a comunidade escolar dos Guarani e Tupinikim, bem como, com anciãos e membros de aldeias Tupinikim e Guarani. Nessas trocas, buscou-se colher informação sobre jogos e brincadeiras, que fazem parte da cultura desses povos, por indivíduos que conhecem e já praticaram essas atividades e, que assim, puderam dar melhores explicações de como os jogos e as brincadeiras nasceram, como são construídos e qual a maneira de se jogar/brincar. A partir dessas informações coletadas, também é dado um norteamento de como essas atividades podem ser inseridas no Ensino e aprendizagem de matemática, contribuindo para uma Educação Matemática significativa, multicultural e de respeito às diversas identidades.

Quanto às características físicas do livro, este está dividido em três seções, que serão “matéria-prima” para as discussões dos próximos parágrafos. A primeira seção tem por título “Brinquedos em tempos de ontem e de hoje” e as segunda e terceira seções são intituladas por “Jogos e brincadeiras em tempos de ontem e de hoje” e “Jogos, Brincadeiras e Matemática”,

respectivamente.

A primeira seção do livro tem seu desdobramento apoiado nos estudos do psicólogo E. A. Arkin, citado por Elkonin (1998), onde classifica os jogos em cinco categorias, sendo elas:

- 1ª Categoria: jogos sonoros;
- 2ª Categoria: jogos dinâmicos;
- 3ª Categoria: jogos de armas;
- 4ª Categoria: jogos figurativos, e
- 5ª Categoria: jogos de corda.

Nesta seção, são trazidas imagens de diferentes jogos produzidos e utilizados por Guarani e Tupinikim, organizados a partir das cinco categorias elencadas anteriormente. Dentro da primeira categoria estão imagens de artefatos como os chocalhos e o zunidor. Na segunda categoria, aparecem as petecas, os piões (pião de limão e pião de cabaça) e o pega-moça. Na Terceira categoria são trazidos os arcos e flechas, as lanças e a zarabatana. A categoria de brinquedos figurativos é a que reúne maior número de imagens e exemplares, entre eles, bonecas de argila, machadinho de brinquedo, cachimbo de noz de tucum, sanfoninha de brinquedo, rabo de jacaré, etc. Na quinta e última categoria, aparece as brincadeiras com barbante.

Essa sensibilidade de trazer em forma de imagens jogos que fazem parte da cultura Guarani e Tupinikim, faz aguçar o interesse do leitor, ao descobrir novos artefatos, mas também, ao conseguir relacionar brincadeiras desses povos que também foram aproveitadas por outras culturas, mesmo que sob nomes diferentes ou pequenas mudanças na construção dos artefatos. Essa percepção evidencia a transversalidade de jogos entre diferentes culturas, o que torna esses artefatos ainda mais interessantes quando discutimos a entrada de novas metodologias no Ensino e Aprendizagem.

Na segunda seção são apresentados jogos e brincadeiras e suas respectivas descrições, dadas por crianças, professores e anciãos das comunidades Guarani e Tupinikim. Dentre as brincadeiras trazidas, podemos destacar: a baratinha, o jogo da onça e dos cachorros, bandeirinha estourou, corrida de tora, jogo com grãos de milho, pula corda, pique esconde, entre outros.

Novamente, é possível relacionar brincadeiras que também são praticadas por outras culturas, evidenciando, mais uma vez, a transversalidade cultural. Além disso, ao ler as descrições para cada brincadeira, uma forma de “receita” de como realiza-la, percebe-se que algumas contam com mais de uma descrição, mostrando assim, que uma mesma brincadeira pode possuir

maneiras distintas de ser colocada em prática, dependendo de qual grupo está associado à utilização e transmissão desses jogos e brincadeiras. Esse fato, nos mostra que não devemos procurar uma singularidade nas construções culturais e identitárias, já que, ao se tratar de diferentes povos e diversas vivências, o mais comum e mais rico, é se esperar, realmente, essas variações.

Na terceira e última seção, são apresentadas propostas de atividades a serem utilizadas na educação escolar, na disciplina de Matemática, relacionando conteúdos próprios da Matemática aos jogos e brincadeiras trazidos anteriormente. São vários os conteúdos trabalhados e os graus de dificuldade (desde as formas e propriedades matemáticas, as formas geométricas, até a construção do raciocínio lógico matemático). Essas atividades propostas, podem servir de pontapé inicial para professores de Matemática que buscam uma prática de fato significativa de respeito às diversas identidades e culturas presentes no meio escolar.

Ainda sobre as discussões trazidas no corpo do livro, pode-se destacar a presença de dois artigos nos anexos da obra, resultantes de pesquisas realizadas dentro do projeto que também nasceu este livro. O primeiro artigo de título “Flechas e parábolas” de autoria de Sofia Brunoro Martins ribeiro, Amanda Uneida Vieira e Claudia A. C. de Araujo Lorenzoni, delimita um jogo (a flecha) e um assunto particular da Matemática (a parábola) e trabalha dentro de uma perspectiva Etnomatemática.

Já o segundo artigo, “A partilha de saberes na diversidade cultural, escolar e acadêmica” de Fabricia de Jesus da Silva, Amanda Gomes Guarnier e Claudia A. C. de Araujo Lorenzoni, ilustra aprendizagens que podem ser construídas a partir de um ambiente e experiências culturais.

Por fim, dentre as diversas potencialidades da obra, a discussão trazida sobre o ensino a partir de atividades e artefatos lúdicos, integrantes de uma determinada cultura, em muito pode contribuir aos estudos que buscam evidenciar abordagens mais significativas de ensino, em especial, no ensino da Matemática. Essa discussão é trazida com bastante responsabilidade pelos autores do livro, uma vez que, nasce de diversos olhares e vivências e se apoiam em teóricos já consolidados para dar base as discussões. O fortalecimento cultural, evidenciado no livro, serve de alerta aos demais educadores e comunidade escolar, para a inserção de temáticas que abordam a cultura e identidade daqueles que formam a sala de aula e o entorno escolar, visto as potencialidades trazidas por essas inserções ao ensino.

REFERÊNCIAS

ELKONIN, Daniel B. **Psicologia do jogo**. Tradução: Álvaro Cabral. São Paulo - SP: Martins Fontes, 1998.

LORENZONI, Claudia A. C. de Araujo; SAD, Ligia Arantes; MARCILINO, Ozirlei Teresa; DA SILVA, Circe Mary Silva; CARVALHO, Mauro Luiz; SILVA, Valdemir de Almeida. **Jogos, brincadeiras e experiências em Matemática com os Guarani e Tupinikim**. Vitória - ES: Edifes, 2022.



Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial-Compartilha Igual (CC BY-NC- 4.0), que permite uso, distribuição e reprodução para fins não comerciais, com a citação dos autores e da fonte original e sob a mesma licença.