



BRINCADEIRAS INDÍGENAS: DA INCLUSÃO DIGITAL À EXCLUSÃO LÚDICO-CULTURAL NA COMUNIDADE DA ILHA DE DURAKA, AMAZONAS.

Rosiane Henrique Melgueiro¹

José Gil Vicente²

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar de forma reflexiva os impactos socioculturais da era digital e suas consequências nas atividades lúdicas de crianças e adolescentes da Ilha de Duraka, São Gabriel da Cachoeira, Amazonas. A abordagem é qualitativa. Em termos metodológicos o estudo adotou o método empírico descritivo combinado com o método compreensivo. A pesquisa tem como ponto de partida a valorização da cultura e saberes locais. Avalia a ruptura, a continuidade e a importância do lugar social que as autoridades locais detêm e o seu papel no processo de várias formas de desenvolvimento local e das tecnologias digitais. A pesquisa tem como relevância na contribuição para uma análise e discussão relativa à elaboração de programas, projetos e estratégias para o entendimento das políticas da educação inclusiva e saúde no contexto dos jogos, brincadeiras e atividades lúdicas das crianças nas comunidades tradicionais e das culturas indígenas. Esperamos como resultado da nossa pesquisa uma socialização das crianças de forma inclusiva que possa garantir o fortalecimento da formação social e cultural das comunidades locais, além da temática de segurança e autoconfiança, das quais permeiam o vínculo de estruturação sociocultural na comunidade de Duraka. São Gabriel de Cachoeira, Amazonas. Brasil

Palavras - chave: Atividades Lúdicas, Exclusão Lúdico-Cultural, Inclusão Digital.

¹Mestranda do Programa de Pós-graduação Sociedade e Cultura da Amazônia. PPGSCA. Universidade Federal do Amazonas, AM, Brasil. E-mail: rosianehenrique16@gmail.com

²Doutor em Ciências de Educação, Doutor em Sociologia e Direito pela Università di Roma, Tor Vergata, Itália e Universidade Federal Fluminense, RJ, Brasil, respectivamente. Professor do ICET/UFAM. Professor permanente do PPGSCA, UFAM, Amazonas. E-mail: gilson.vicente84@gmail.com



VII EPPAC

ENCONTRO DE POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A PAN-AMAZÔNIA E CARIBE

TEMA: REFLEXÕES SOBRE UMA EPISTEME
AMAZÔNICA E CARIBENHA

Dias 16 e 17 de outubro de 2023

São Gabriel da Cachoeira-Am-Brasil

Realização



Grupo de Pesquisa
Questão Social
e Serviço Social

Diretório do CNPQ dos Grupos de Pesquisa no Brasil

www.eppac.com.br

1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a perda de espaços para jogos e brincadeiras de criança na comunidade de Duraka, São Gabriel da Cachoeira - Amazonas, em detrimento dos aplicativos digitais tem sido um problema e preocupante na conjuntura social. Neste contexto, o desmatamento ambiental é um dos fatores que contribui para o cenário lúdico praticado no contexto cultural de modo que seja enfraquecido e adormecido. A globalização tem suas vantagens e desvantagens na vida cultural e cotidiana das comunidades dos povos indígenas, tradicionais ribeirinhas ou mesmo os Quilombolas. Apesar dos países desenvolvidos proporcionarem melhor qualidade de ensino-aprendizagem para a vida e além dos impactos das novas tecnologias digitais que influenciam diretamente no comportamento das pessoas, devemos aprender mais mantendo firmes as nossas crenças tradicionais e culturais que simbolizam a nossa forma de ser e estar na sociedade. Pois, se observarmos atentamente a devastação das florestas Amazônicas próximas as comunidades, podemos advertir que o refúgio dos costumes e tradições de muitos lugares foram se desfazendo, em outras regiões a paisagem também não é diferente, o pantanal foi um dos exemplos mais recente de desastre ambiental, visto que, apesar do prisma mundial estar voltado para a região Norte não é o suficiente para manter o equilíbrio natural.

Outra observação constante é vista nos países de primeiro mundo a qualidade de ensino—aprendizagem é levada a sério, o compromisso e a responsabilidade são divididos entre o Estado e a família, atribuindo assim o direito da criança em uma boa educação, saúde e lazer, com isso, a condição de vida nos lugares mais sofisticados tem essa preocupação do balanceamento entre a modernidade, o espírito e a alma. Contrariamente ao que acontece em algumas regiões do nosso belo Brasil deixa a desejar. Existe muita exclusão no processo de ensino e aprendizagem.

Neste contexto, para Werneck (1997, p. 58) destaca em suas pesquisas que, "Incluir não é favor, mas troca. Quem sai ganhando nesta troca somos todos nós em igual medida. Conviver com as diferenças humanas é direito do pequeno cidadão, deficiente ou não".

Na visão da autora, incluir é a melhor forma de acabar com o preconceito, discriminação e fortalecer estima e diversidade cultural. De acordo com o escritor e investigador Queniano NgugiwaThiong'o (2007), a visão dos valores tradicionais do mundo cultural e tradicional parte do princípio da existência de uma conexão entre os interlocutores do passado, os vivos



VII EPPAC
ENCONTRO DE POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A PAN-AMAZÔNIA E CARIBE

**TEMA: REFLEXÕES SOBRE UMA EPISTEME
AMAZÔNICA E CARIBENHA**

Dias 16 e 17 de outubro de 2023

São Gabriel da Cachoeira-Am-Brasil

Realização
GPO SSS Grupo de Pesquisa
Questão Social
e Serviço Social
Diretório do CNPQ dos Grupos de Pesquisa no Brasil

www.eppac.com.br

e locutores das futuras gerações. Wa Thiong’o afirma categoricamente que os três elementos personificam a realidade das interconexões entre o passado, o presente e o futuro, e essa visão de mundo conecta a vida espiritual com a existência material.

Corroborando com pensamento do Wa Thiong’o, Raul Altuna (1985, p, 49) destaca: “a vida harmoniosa, a paz, a comunhão com os outros são as maiores aspirações da cultura e tradição dos povos”. Entramos aqui numa questão de extrema importância no mundo tradicional e cultural, em especial os indígenas da comunidade de Duraka. O entendimento dos jogos, brincadeiras da vida e cultura dos povos originais requer o conhecimento local, o espírito da convivência comunitária e da identidade cultural no contexto da unidade nacional, pensado na premissa da justiça social. Ou seja, é necessário ter a noção de justiça social para que se possa interpretar o direito costumeiro da filosofia das culturas e tradicionais dos Povos Indígenas, culturais, Ribeirinhas e Quilombolas.

Vivemos tempos de inconstância no panorama político, econômico, social e educacional, após a Revolução Industrial, as inclusões digitais com muitos aparatos informatizados foram se agregando na vida das pessoas, principalmente na catástrofe no período da pandemia da covid 19, expandindo a desigualdade social, porém, existem indivíduos que colaboram de forma abnegada a luta de resistência às adversidades no contexto das culturas indígenas. Em virtude dos fatos mencionados, precisamos despertar em relação à preservação da natureza e da interculturalidade social, sendo a era digital o principal eixo na contemporaneidade que aflige a maior parte da população.

2. MEIO AMBIENTE: UM CENÁRIO LÚDICO ADORMECIDO

A maioria das brincadeiras que os nossos antepassados realizavam, eram feitas no meio da floresta, nos quintais das casas, na beira do rio, no caminho das roças, enfim, sempre existiu essa ligação entre homem e natureza, permeando esse alicerce profundo de respeito, e equilíbrio constante nas comunidades. Uma das mais belas ilhas do Rio Negro é a Ilha de Duraka, localizada no Médio Rio Negro I, com aproximadamente cinquenta famílias residentes lá, a língua portuguesa é a predominante. Porém, a comunidade continua a preservar a sua língua mãe e o seu mosaico cultural. A dimensão humana dos povos da língua materna *Nhengatu e Tukano*, traduz a sua riqueza e a importância da diversidade étnica e



VII EPPAC
ENCONTRO DE POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A PAN-AMAZÔNIA E CARIBE
TEMA: REFLEXÕES SOBRE UMA EPISTEME
AMAZÔNICA E CARIBENHA
Dias 16 e 17 de outubro de 2023
São Gabriel da Cachoeira-Am-Brasil

Realização
GPO SSS
Grupo de Pesquisa
Questão Social
e Serviço Social
Diretório do CNPQ dos Grupos de Pesquisa no Brasil

www.eppac.com.br

cultural no local. Neste contexto, os líderes comunitários têm as funções muito importantes, eles procuram resgatar e conservar/dialogar as vivências da cultura tradicional viva, repassando as experiências e todos os ensinamentos desse encanto majestoso, por meio de conversas, conselhos, demonstrações e histórias.

Como já mencionado anteriormente, esses usos e costumes que são lembrados pelos mais velhos tornam-se um elo diverso para conhecer e compreender o mundo, o universo e suas complexidades. Neste caso, todo e qualquer ensinamento tradicional e cultural trata este vínculo como responsabilidade social de cada família, porém, quem acaba desempenhando este papel na maioria das vezes é a mulher. A mulher da comunidade de Duraka, comunidade tradicional Ribeirinha, Quilombola e outras de diferentes estratos sociais desempenham um papel de uma escola regular.

Pois, está sempre acolhendo desafios contemporâneos e por causa deles muitas vezes ela se encontra numa encruzilhada que norteia um caminho que não tem volta. A educação e instrução inclusiva é um destes caminhos. É notório que a mulher desempenha um papel fundamental na educação e instrução da criança para além da grande responsabilidade do núcleo familiar. Cada momento retirado para sentar e dialogar com a família é um período que resgata o sentido do jogo e das brincadeiras tradicionais vivenciadas no meio social onde as crianças estão inseridas. O jogo é um meio presente na cultura da humanidade. O desafio contemporâneo das nossas comunidades está na transmissão de conhecimentos locais com o intuito de educar e instruir a criança e o indivíduo digitalmente associando técnicas e práticas das culturas locais para a conscientização e disseminação de conhecimento e experiência dentro do ambiente virtual.

Para Huizinga (2008), um dos pioneiros na definição do conceito de jogo- em 1938-, o jogo e a brincadeira são ações próprias da vida humana. Pretendemos que a abordagem da noção e de conceito de jogos e brincadeiras incluídas nesta pesquisa procure a identificação de categorias que possam favorecer processos de construção de relações com conhecimento lúdico-cultural local que fortalecem atividades laborais indispensável na vida cotidiana. Por exemplo, Brougère (2003) assinala que, desde a Antiguidade, o jogo permaneceu anexo à



VII EPPAC
ENCONTRO DE POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A PAN-AMAZÔNIA E CARIBE
TEMA: REFLEXÕES SOBRE UMA EPISTEME
AMAZÔNICA E CARIBENHA
Dias 16 e 17 de outubro de 2023
São Gabriel da Cachoeira-Am-Brasil

Realização
GPO SSS
Grupo de Pesquisa
Questão Social
e Serviço Social
Diretório do CNPQ dos Grupos de Pesquisa no Brasil

www.eppac.com.br

idéia adversa à de trabalho, contudo integra a ela, já que a ato de jogar, nesse entender, refere-se a um tempo de lazer, prazer, recreio, relaxamento indispensável aos que trabalham.

Como Papalia e Feldman (2013) apontam três principais domínios do desenvolvimento humano: o físico, o cognitivo e o psicossocial. Neste contexto, o acesso direto com esse espaço permite o desenvolvimento motor, físico, cognitivo, afetivo, social e cultural, pois agrega todo acervo de possibilidades que desencadeiam o movimento corporal, dando firmeza, confiança e segurança as atividades realizadas por meio de diversas modalidades aperfeiçoadas pelo sujeito durante todo o processo de desenvolvimento humano

Entretanto, essas habilidades são desenvolvidas a todo o momento, isso ocorre devido às práticas feitas desde o período em que a criança é gerada no ventre materno, através desta ligação interior, “acontece uma transformação psíquica importante, tornando-os seguros e confiantes” (Le Boulch, 1982). É importante destacar que essas metamorfoses que Le Boulch chama de transformações, os autores Stetsenko e Ho (2015), afirmam que ao brincar, as crianças exploram e descobrem dimensões de si mesmas, como autores sociais capazes de se engajar e assumir posições ativas em vez de apenas refletir sobre o mundo ou passivamente se adaptar a ele. Isso ocorre devido às demandas existentes e suas possibilidades no seu devaneio cotidiano, que permite vislumbrar o acesso no seu local de convívio.

O ambiente onde as crianças nascem e crescem é o melhor recinto que existe para o seu processo de ensino-aprendizagem, devido os aspectos que conectam o passado com o presente e o futuro, especialmente as vantagens de se encontrar naturalmente, com tantos medos, erros e acertos o desenvolvimento se torna primordial nesta fase. Visto que, os movimentos realizados se alinham por meio dos movimentos nas brincadeiras de criança, como a pira, pega-pega, esconde-esconde, barra-bandeira, nadar, remar de canoa, mergulhar no rio e outros.

A partir destes movimentos, Van Oers (2013) complementa, ao discutir o brincar como um fenômeno cultural, importantes considerações sobre o papel do adulto nas brincadeiras infantis. Segundo o autor é fundamental a presença de um adulto como guia na atividade que oferece segurança e liberdade as crianças enquanto brinca. Todos esses movimentos



VII EPPAC
ENCONTRO DE POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A PAN-AMAZÔNIA E CARIBE
TEMA: REFLEXÕES SOBRE UMA EPISTEME
AMAZÔNICA E CARIBENHA
Dias 16 e 17 de outubro de 2023
São Gabriel da Cachoeira-Am-Brasil

Realização
GPO SSS
Grupo de Pesquisa
Questão Social
e Serviço Social
Diretório do CNPQ dos Grupos de Pesquisa no Brasil

www.eppac.com.br

contribuem no aprendizado e no aperfeiçoamento corporal. Além disso, Menezes (2014, p. 14) define as brincadeiras tradicionais como um tipo de jogo livre, espontâneo no qual o infante brinca pelo prazer de fazer, tendo um fim em si mesmo e preenchendo satisfatoriamente a necessidade de jogar da criança.

Desta maneira, cada criança cria e recria o seu modo de brincar, aflorando o mundo lúdico, despertando o seu modo de aprimorar os conceitos repassados pela oralidade no ambiente familiar, que proporciona o bem estar e a qualidade de vida saudável dos infantes no interesse de manifestar os seus conhecimentos. Considerando o jogo como desempenho cultural com base em Huizinga observa ainda que, em fases mais primitivas, a cultura possui um caráter lúdico, desempenhando um papel instituidor na sociedade. O autor confere tamanha importância ao jogo, e afirma que sem o espírito lúdico a civilização é impossível (Huizinga, 2010, p. 114).

Tais afirmações requerem uma ótica ampliada aos preceitos estabelecidos pela sociedade, pois cada indivíduo interpreta e utiliza a fantasia de diferentes formas, que se distinguem no seu modo de vida, percorrendo as vantagens culturais de afetividades, sentimentos mútuos e principalmente a preservação de seus saberes tradicionais.

Diversas definições competem ao jogo ou às brincadeiras. Sem concordata com as idiosincrasias de cada sujeito, convém analisar que, dentre os conceitos oriundos do pensamento ocidental, existe um destaque para a afinidade que se estabelece entre jogo e trabalho; no entanto, é argumentativo que o jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento. (Caillois, 1990, p. 26).

Neste sentido, destacamos a grande influência de sentimentos que a brincadeira estimula nas pessoas, mesmo sabendo que a fase infantil é onde o vínculo é maior, mas que não fica estático continua associado nas demais fases das pessoas, permitindo vivenciar novamente os encantos das brincadeiras, podemos ressaltar a alegria, o sorriso e o desempenho que a brincadeira instiga no momento da prática, além de causar prazer, cria também uma conexão de socialização dos envolvidos.



VII EPPAC
ENCONTRO DE POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A PAN-AMAZÔNIA E CARIBE

**TEMA: REFLEXÕES SOBRE UMA EPISTEME
AMAZÔNICA E CARIBENHA**

Dias 16 e 17 de outubro de 2023

São Gabriel da Cachoeira-Am-Brasil

Realização
GPO SSS Grupo de Pesquisa
Questão Social
e Serviço Social
Diretório do CNPQ dos Grupos de Pesquisa no Brasil

www.eppac.com.br

Uma probabilidade do brincar encontra-se em Dantas (2008, p.111), falando que ele é precedente ao jogar [...], é forma mais livre e individual, que designa as formas mais primitivas de exercício funcional, como a lalação. Distinto de jogo, um comportamento social que supõe regras. Dentro deste contexto, é importante lembrar que nas brincadeiras não existem regras fixas, elas são elaboradas por todos os integrantes da brincadeira, diferente dos jogos que já possuem suas próprias regras, desta forma, o propósito do brincar é simplesmente se divertir, enquanto que nos jogos o objetivo principal é vencer, neste caso, haverá sempre um ganhador e um perdedor, que de certa maneira não é tão saudável, podendo criar desavenças e rivalidades.

Dantas (2008) entende que tanto as atividades livres e individuais, como as coletivas e regradas o termo lúdico faz abranger. Para tanto, cabe ressaltar que na infância a ludicidade é relevante para o desenvolvimento e a criatividade das mesmas, determinando o ápice de seu comportamento na cultura infantil, tornando-se vital na vida humana. Esta temática corrobora com o processo em que o jogo em si foi criado, estabelecendo os encantos, a alegria que leva a diversidade e euforia nas práticas das atividades lúdicas tanto nas brincadeiras quanto nos jogos infantis, um cenário enigmático, tolerante e acima de tudo majestoso ao prisma sociocultural.

A paisagem modelada e contada por terceira desperta à curiosidade da criança, vinculando a melhor expectativa que se encontra no caráter especial e excepcional do jogo está no seu segredo, no seu mistério, no ambiente instável de alegria que nos leva à tensão e ao arrebatamento (Huizinga,2010, p. 33).

Com essa abrangência de entender melhor a definição do jogo, percebeu-se a necessidade de compreender o sentido dele, algo inovador, com significado de mergulhar na contradição oferecida pelos diversos sincronismos que o próprio jogo estipula na vida dos indivíduos. Citando Bateson, Sutton-Smith (2001) afirma que o jogo não é apenas jogar, mas é uma mensagem sobre si mesmo, e é o mundo e não do mundo, alcança-se a noção de paradoxo e metacomunicação do jogo, sendo assim há vários sentidos do jogo em jogo. Isso colabora com o verdadeiro significado de todas as possíveis definições.



VII EPPAC
ENCONTRO DE POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A PAN-AMAZÔNIA E CARIBE
TEMA: REFLEXÕES SOBRE UMA EPISTEME
AMAZÔNICA E CARIBENHA
Dias 16 e 17 de outubro de 2023
São Gabriel da Cachoeira-Am-Brasil

Realização
GPO SSS
Grupo de Pesquisa
Questão Social
e Serviço Social
Diretório do CNPQ dos Grupos de Pesquisa no Brasil

www.eppac.com.br

No decorrer da história, a arte tomou conta do espetáculo que os jogos apresentavam, mas o cenário vem se transformando atualmente, onde a arte esteve uma vez no centro da existência moral, parece agora possível que os jogos, com todos seus significados e a imaginação tenham seu papel central (Sutton-Smith, 2001, p.144).

2.1. AS PRÁTICAS DE ATIVIDADES LÚDICAS TRADICIONAIS NA CULTURA INDÍGENA DO ALTO RIO NEGRO

As práticas de atividades lúdicas tradicionais envolvem as técnicas corporais realizadas sem que se perceba, principalmente na fase infantil, as crianças sempre agem de forma natural ou inesperadamente, é neste período que a curiosidade se aflora, impulsionando a busca por novas experiências, lugares e contatos. Sendo assim, esse aspecto é bastante observado na cultura dos povos indígenas do Alto Rio Negro, devido ao contato direto com suas origens e tradições, refletido através das reações com o meio ambiente também, da qual proporciona os melhores lugares e desperta os prazeres no momento da execução das atividades corporais adquiridos no seu meio de convívio social.

O jogo reitera no momento, como a papel social e fator cultural da existência, uma atividade exclusiva, com definição muitas vezes, acoplada a coisas não cordatas, não importantes. Mas não se pode dizer que o jogo não é sério, porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade (Huizinga, 2010, p.51). Os movimentos corporais estão ligados ao ato de brincar, isso proporciona a elas o seu desenvolvimento integral, é por meio delas que a criança atinge o seu ápice de desenvolvimento afetivo, cognitivo, motor e sociocultural. Ressalta Suzuki (2009, p. 21), o brincar é um meio de proporcionar a educação integral através de situações naturais de aprendizagem.

Por estas questões que devemos incentivar meninos e meninas a se movimentarem, reforçando a importância das brincadeiras tradicionais, pois são elas que aparecem no seu cotidiano, muitas vezes essas atividades são passadas de geração para geração com intuito de preservar a rotina para que se tornem presentes ao longo do tempo.



VII EPPAC
ENCONTRO DE POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A PAN-AMAZÔNIA E CARIBE
TEMA: REFLEXÕES SOBRE UMA EPISTEME
AMAZÔNICA E CARIBENHA
Dias 16 e 17 de outubro de 2023
São Gabriel da Cachoeira-Am-Brasil

Realização
GPO SSS
Grupo de Pesquisa
Questão Social
e Serviço Social
Diretório do CNPQ dos Grupos de Pesquisa no Brasil

www.eppac.com.br

Os povos ancestrais ao exercerem os jogos desenvolveram suas culturas, seus costumes, assim explana Carneiro (*apud*, Crepaldi, 2010, p. 12) sobre a implicação dos jogos, e podemos entender, que de modo indireto, também os brinquedos e o brincar. Nas civilizações de centenas de anos antes de Cristo os jogos já eram desempenhados, de acordo com os esboços arqueológicos.

Entretanto, com a tecnologia e a inclusão digital na vida das pessoas, principalmente na rotina das crianças durante a pandemia, percebeu-se a necessidade de adaptação ao ensino aprendizagem de como unir o útil ao agradável, mas observou-se que a tecnologia contém mais que o necessário, impulsionando a curiosidade e os desafios no tempo informatizado. Conforme Elias (1980), “por intermédio da análise figuracional, faz-nos entender que somos seres humanos com valências abertas e vivemos numa relação de interdependência funcional”. Com isso podemos entender melhor a relação entre a tecnologia e a sociedade, persistindo de tal modo a conectividade do indivíduo ao meio tecnológico, emanando uma empreitada capitalista por meio do fluxo da necessidade contemporânea, principalmente no caráter financeiro, nas questões de aplicativos, utilizando ferramentas que configura o entrelaçamento social ao tecnológico.

Nessa definição, a inquietação do *designer* é voltada para o conhecimento que almeja inventar com o jogo. Para a recriação de uma experiência em um jogo digital, Shell (2011, p. 26), o *designer* de jogo deve desvendar os subsídios fundamentais que determinam a experiência real e como o jogo pode segurar esta essência. Essa forma de interdependência da tecnização por meio de vários fatores caracteriza a vida capitalística imposta após a revolução industrial, tendo como proposta a praticidade ofertada pela modernidade, porém devido às desigualdades não houve um acompanhamento nas classes sociais, entre elas, o desencadeamento na ruptura das atividades práticas desenvolvidas no dia a dia das crianças.

E como jogar é uma prática espontânea, existem motivos que levam os praticantes a realizarem esta ação. Para Norman (2006, p. 125), “a tecnologia deveria trazer mais a nossas vidas do que o desempenho aperfeiçoado de tarefas: deveria acrescentar riqueza e diversão.” Isso pode ser realizado por meio de encantos.



VII EPPAC
ENCONTRO DE POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A PAN-AMAZÔNIA E CARIBE

**TEMA: REFLEXÕES SOBRE UMA EPISTEME
AMAZÔNICA E CARIBENHA**

Dias 16 e 17 de outubro de 2023

São Gabriel da Cachoeira-Am-Brasil

Realização
GPO SSS Grupo de Pesquisa
Questão Social
e Serviço Social
Diretório do CNPQ dos Grupos de Pesquisa no Brasil

www.eppac.com.br

Todas essas manifestações culturais são requisitadas no processo civilizador de Norbert Elias. Segundo o autor, “os seres humanos estão, por natureza, organizados de um modo que implica a aquisição, através da aprendizagem, de um fundo social global de conhecimento como condição para poderem orientar-se no seu mundo e manter sua existência entre as outras existências” (Elias, 1994, p. 76). Tais atividades lúdicas ocupam um determinado espaço na vida dos infantes, das quais apresentam as peculiaridades significativas de suas experiências no convívio social, formando seus próprios conceitos, criando suas regras e respeitando seus limites, as brincadeiras proporcionam a elas o desenvolvimento das suas habilidades, capacidades e conhecimentos, ajuda ainda na integração de idéias e conceitos que são adquiridos no decorrer de suas realizações. Esta visão dá importância às instituições que administram as analogias que há em nós. A retórica da identidade presta-se a um jogo de poder cultural. Uma grande quantidade de jogos de identidade envolve o desenvolvimento de identidade cultural em oposição à outras culturas (Sutton-Smith, 2001, p. 23).

As brincadeiras ou práticas de atividades lúdicas tradicionais são meios mais simples e conhecidos para o desenvolvimento total da criança, como existem diversos tipos de brincadeiras com nomes diferentes em várias regiões, dependendo de cada lugar, muitas delas são atividades fáceis de ser executada. O brincar é usado como linguagem do mundo imaginário, não real e subjetivo. Sem dúvida brincar significa sempre libertação (Benjamin, 1984, p. 64). Libertasse da realidade dos adultos, pesada demais para as crianças, que criam assim seu mundo, seu universo particular.

As habilidades constituem-se no momento oportuno da criança descobrindo assim a importância de correr, nadar, subir, pular, enfim. As práticas lúdicas influenciam de forma objetiva no desenvolvimento dos infantes, principalmente em respeitar o tempo e o momento de cada uma. Por isso, é preciso ter cautela em aderir aos anseios que as práticas oportunizam no decorrer desse processo. A competência de controlar a conduta é relativa ao exercício de desenvolvimento de uma sociedade e tende a acrescentar em concordância à intensidade das redes de interdependência nela constituídas. Assim, os sujeitos natos em um mundo intercedido pela tecnologia aderem suas manifestações aos pleitos de seu tempo, abrangendo a plasticidade das condutas ao compasso das mudanças estruturais.



VII EPPAC
ENCONTRO DE POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A PAN-AMAZÔNIA E CARIBE
TEMA: REFLEXÕES SOBRE UMA EPISTEME
AMAZÔNICA E CARIBENHA
Dias 16 e 17 de outubro de 2023
São Gabriel da Cachoeira-Am-Brasil

Realização
GPO SSS
Grupo de Pesquisa
Questão Social
e Serviço Social
Diretório do CNPQ dos Grupos de Pesquisa no Brasil

www.eppac.com.br

Diferente dos seres primitivos a criança de nossos tempos brinca para se alegrar, alegram as pessoas a sua volta e ao mundo, pois é pelo jogo, pelo brinquedo, que crescem a alma e a inteligência (Château, 1987, p. 14). Estes jogos operacionais consentem que a criança descubra suas funções e improvise ajustes para encontrar outros resultados, Wallon já recomendava a necessidade da criança confirmar as possibilidades da função. Existe, portanto na atividade lúdica da criança algo de leve, de inconstância que o animal desconhece; mas é justamente aí que se manifesta a superioridade do homem, ser independente e fundador (Château, 1987, p. 17).

Com base em Huizinga (2010), percebe-se que as expressões do poder estão no centro das competições, elas levam os grupos ao conflito ou para a resolução deles. Os jogos/brincadeiras podem ser usados até mesmo como um texto para interpretar ‘as relações de poder dentro da cultura (Geertz, 1973). Estabelecendo assim, um gesto de afeição ao autoritarismo, que se torna evidente ao impor as regras relacionadas aos jogos, pois são metas, desempenhos e aproveitamento que servirão de apoio aos grupos e participantes dele.

Em virtude disso, o mundo do jogo é, então, uma antecipação do mundo das ocupações sérias (Château, 1987, p. 22), o jogo prepara para a vida séria, como observou Groos (Château, 1987, p. 23). Através do jogo a criança conquista sua autoafirmação, autonomia, sua personalidade e esquemas práticos, necessários à vida adulta (Château, 1987, p. 23). Neste contexto, o jogo se torna uma ferramenta de ligação entre o amor, respeito e obediência para com os mais velhos, uma comparação que expressa à autonomia, segurança e confiança em realizar determinadas atividades com responsabilidades e atenção, desta maneira, aproveitando tudo com maior simplicidade. “O amor à ordem é, portanto, assim como a apelo do mais velho, uma das formas utilizadas na busca da autoafirmação. Se o apelo do mais velho determina o alvo, o amor à ordem, por sua vez, estabelece o meio a empregar. (Château, 1987, p. 61).

Sendo assim, cada cultura procura restabelecer os contatos com seus antepassados, com o propósito de relembrar e reviver cada momento proporcionado pelo prazer de brincar e jogar, seja com amigos, colegas, familiares e até mesmo desconhecidos, pois são de ligação



com o seu passado na fase infantil, de muitas curiosidades e descobertas boas na vida da criança.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho não encerra por aqui, apenas concentra os pilares de uma concepção em estudo, voltadas ao projeto de pesquisa futuramente, permeando pela diversidade cultural da criança dentro da sociedade contemporânea. Utilizando como eixo os fatores primordiais aos aspectos do desenvolvimento humano, que neste contexto está voltado ao processo do desenvolvimento da criança desde sua vida no ventre da mãe até aos convívios naturais que ela vai se inserindo conforme as etapas de desenvolvimento que corresponde o seu vínculo afetivo, cognitivo, motor e social. Enfatizamos ainda, o processo de diferenciação nos conceitos e definições do brincar e do jogo, atribuindo a formação social do local, onde o social explica-se pelo social, além da temática de segurança e autoconfiança, das quais permeiam o vínculo de estruturação sociocultural desde os colonizadores até os dias contemporâneos. Estabelecendo a priori o desenvolvimento da criança na forma da cultura ancestral permitindo o equilíbrio e a harmonização com as regras e a ludicidade dos tempos modernos, atribuídos aos valores, costumes e respeito aos pensamentos diversos da criança, da família e da comunidade.

Portanto, torna-se de extrema relevância um estudo voltado a essa perspectiva infantil que possa colaborar com possíveis estudos científicos posteriormente, atribuindo e ressaltando o verdadeiro sentido da vida lúdica estabelecida pelos jogos e brincadeiras da cultura e da identidade da comunidade de Duraka, São Gabriel de Cachoeira.



VII EPPAC
ENCONTRO DE POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A PAN-AMAZÔNIA E CARIBE

**TEMA: REFLEXÕES SOBRE UMA EPISTEME
AMAZÔNICA E CARIBENHA**

Dias 16 e 17 de outubro de 2023
São Gabriel da Cachoeira-Am-Brasil

Realização
GPO SSS Grupo de Pesquisa
Questão Social
e Serviço Social
Diretório do CNPQ dos Grupos de Pesquisa no Brasil

www.eppac.com.br

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALTUNA, P. Raul Ruiz De Asúa. Cultura Tradicional Banto. Luanda: Edições do Secretariado Arquidiocesano de Pastoral, 1985, p. 49.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões:** a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.

_____. **Jogo e Educação.** Porto Alegre. Artmed, 2003.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens:** a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

CHÂTEAU, Jean. **O jogo e a criança.** São Paulo: Summus, 1987.

CREPALDI, Roselene. **Jogos, brinquedos e brincadeiras.** Curitiba: IESDE Brasil S. A., 2010.

DANTAS, Heliysa. **Brincar e trabalhar.** In: KISHIMOTO, Tizuko M. (org.) O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

ELIAS Norbert. **Introdução à Sociologia.** Tradução Maria Luisa Ribeiro Ferreira. Braga, Portugal: Editora Pax Limitada, 1980.

ELIAS, N. **O processo civilizador:** formação do Estado e civilização. Rio de Janeiro: Zahar, 1993.



VII EPPAC
 ENCONTRO DE POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A PAN-AMAZÔNIA E CARIBE
**TEMA: REFLEXÕES SOBRE UMA EPISTEME
 AMAZÔNICA E CARIBENHA**
Dias 16 e 17 de outubro de 2023
São Gabriel da Cachoeira-Am-Brasil

Realização
 Grupo de Pesquisa
 Questão Social
 e Serviço Social
Diretório do CNPQ dos Grupos de Pesquisa no Brasil

www.eppac.com.br

LE BOULCH, J. **A educação pelo movimento: a psicocinética na idade escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

MENEZES, A. **A importância das brincadeiras tradicionais na educação infantil**. São Paulo: Atlas, 2014.

NORMAN, D. A.; DEIRÓ, A. **O Design do Dia a Dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

PAPALIA, Diane E.; FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento humano**. 12. ed. Porto Alegre: Artmed, 2013.

SCHELL, J. **A Arte De Game Design**. O Livro Original. São Paulo: Elsevier, 2010

SUZUKI, J. **Fundamentos e metodologias do cuidar, educar e brincar**. 2009.

_____ : HO, P. C. G. The sérious joy end the joyful work of play: children becoming agentive actors in co-authoring themselves end their word through play. **Internacional Journal of Early Childhood**. August 2015, p. 221-234.

Suttun-Smith, Brian. **The ambiguity of play**. Estados Unidos da América: *Second printing*, 2001.

_____. **A formação Social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WA THIONG'O, Ngugi. A descolonização da mente é um pré-requisito para a prática criativa do cinema africano? In: MELEIRO, Alessandra (org.). **Cinema no mundo, indústria, política e mercado: África**. São Paulo: Escrituras Editora, Vol. I, 2007.



VII EPPAC
ENCONTRO DE POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A PAN-AMAZÔNIA E CARIBE

**TEMA: REFLEXÕES SOBRE UMA EPISTEME
AMAZÔNICA E CARIBENHA**

Dias 16 e 17 de outubro de 2023
São Gabriel da Cachoeira-Am-Brasil

Realização
GPO SSS Grupo de Pesquisa
Questão Social
e Serviço Social
Diretório do CNPQ dos Grupos de Pesquisa no Brasil

www.eppac.com.br

Van Oers, B. Is it play? Toward a reconceptualisation of role play from end activity theory perspective. **European Early Childhood Education Research Journal**. v. 21, n. 2, jun. 2013, p. 185-198.