



## BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS INDÍGENAS KAINGANGS: TRANSFIGURAÇÃO ENTRE GERAÇÕES

**Marciano Silva**

**Hernani Augusto Guntowski**

**Karini Borges dos Santos**

Universidade Federal do Paraná – Brasil

**Resumo:** Este estudo objetivou diagnosticar os brinquedos e brincadeiras antigas que os indígenas kaingangs da Aldeia Pinhalzinho tinham na época de criança e as mudanças que ocorreram para os dias atuais. Para análise da pesquisa, foi aplicado um questionário a dez índios kaingangs residentes da Aldeia Pinhalzinho, da cidade de Planalto, Rio Grande do Sul. As respostas indicaram que os brinquedos, que antes eram confeccionados, passaram a ser substituídos por brinquedos comprados nos centros urbanos. Observou-se também que a brincadeira de maior popularidade na comunidade estudada foi o futebol, com a mudança que atualmente é jogado com maior competitividade. Através dos resultados, percebeu-se que com o contato com brinquedos tecnológicos o kaingang vem perdendo costumes que eram passados de geração a geração e, conseqüentemente, dissipando sua cultura.

**Palavras-chave:** kaingangs; brincadeiras; brinquedos.

### INTRODUÇÃO

No Brasil existem aproximadamente 220 grupos indígenas falando 180 línguas distintas, com uma população de 360 mil indígenas que ocupam 12% do território brasileiro, segundo a Carta de São Luís do Maranhão (WIPO, 2001) elaborada por representantes indígenas e que apresenta dados sobre um Brasil desconhecido por vários brasileiros, sendo que cada grupo tem seus próprios costumes dentro das aldeias, preservando ou não sua cultura.

Conforme Benites (2009), a população Kaingang está entre os cinco povos indígenas mais populosos no Brasil. Estes estão divididos entre quatro estados brasileiros que compreendem desde a Região Sudeste até o extremo sul do Brasil, formando assim *O Grande Território Kaingang*.

Segundo Mota (2000), com o surgimento de cidades no país, o índio foi tendo o contato com o “homem branco”, devido à invasão que estes realizavam em suas terras e, aos poucos, foi se criando uma dependência dos índios em relação às cidades. Mesmo que as condições em que os indígenas se encontram seja bastante precária, eles têm vontade de consumir produtos tecnológicos, tendo direito à modernidade bem como qualquer outra comunidade (MOTA, 2000).

Desse modo, o índio acabou tendo contato com a cultura das cidades e vem se esquecendo da sua própria, um bem precioso passado de geração a geração. Além disso, as cidades em geral fascinam as populações indígenas em virtude da tecnologia, do comércio e das instituições públicas e privadas (BENITES, 2009).

Em decorrência do acesso a essas tecnologias urbanas, os pais acabam influenciando seus próprios filhos

a agregar as brincadeiras modernas e brinquedos tecnológicos, esquecendo assim de repassar os costumes da tribo, como as brincadeiras tradicionais e brinquedos.

Segundo Brougère (1995, p. 98), a brincadeira pressupõe uma aprendizagem social, iniciando essas atividades para as crianças não por si próprias, e sim por pessoas que cuidam delas. O brincar é uma atividade considerada como linguagem infantil que ocorre no plano da imaginação; assim precisa-se ter o domínio da linguagem simbólica, apropriando-se de elementos da realidade, para criar e recriar valores e significados diferentes da realidade. Conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil,

A brincadeira tem como função favorecer a auto-estima, possibilitar o desenvolvimento da linguagem oral e gestual, ajudar na elaboração das emoções e sentimentos e na construção de regras sociais possibilitando nas relações entre as crianças, o exercício da autonomia e da cooperação. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998).

O presente estudo teve como objetivo investigar, buscar, analisar e compreender o brinquedo e as brincadeiras do passado e presente das crianças indígenas kaingangs da aldeia Pinhalzinho, localizada na cidade de Planalto, Rio Grande do Sul.

O interesse por este estudo é buscar resgatar brincadeiras antigas dos indígenas da tribo kaingang da aldeia Pinhalzinho e relacioná-las às brincadeiras indígenas kaingangs da atualidade, pois parece que as crianças desta aldeia estão perdendo as heranças do “brinquedo” e o “brincar”, passado de geração a geração, e sendo influenciadas por brinquedos eletrônicos e brincadeiras modernas.

## **METODOLOGIA**

### ***Características da pesquisa***

Esta foi uma pesquisa de campo desenvolvida em uma comunidade indígena da tribo kaingang na aldeia Pinhalzinho, na cidade de Planalto, no estado do Rio Grande do Sul. Uma pesquisa descritiva que, segundo Lakatos (1995), aborda quatro aspectos: investigação, registro, análise e interpretação de fenômenos atuais objetivando o seu funcionamento no presente.

A pesquisa descritiva procura conhecer e interpretar a realidade, sem nela interferir para modificá-la, isto é, deseja conhecer a natureza do fenômeno, sua composição, processos que o constituem ou se realizem (RUDIO, 1982).

Neste estudo realizou-se uma entrevista com os sujeitos que, segundo Lakatos e Marconi (1995, p. 95), consiste em obter informações a respeito de determinado assunto ou problema. Há diferentes tipos de entrevista; neste trabalho utilizou-se a entrevista padronizada ou estruturada, na qual as perguntas são predeterminadas, e o entrevistador segue um roteiro previamente estabelecido, elaborado e efetuado de preferência com pessoas selecionadas de acordo com um plano (LAKATOS; MARCONI, 1995). O questionário usado como roteiro foi validado por dois docentes da área de lazer e um da educação indígena, e o idioma utilizado para a entrevista foi o kaingang.

### ***Sujeitos***

Este estudo teve como sujeitos dez indígenas (7 homens e 3 mulheres) da etnia kaingang da aldeia Pinhalzinho entre 25 e 40 anos de idade. Para a elaboração da pesquisa, estabeleceu-se um contato prévio com os órgãos de controle da aldeia, bem como com as lideranças locais e está de acordo com o comitê de ética em pesquisa com seres humanos. Também foi solicitado aos participantes a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

## **Instrumentos e procedimentos**

Para a coleta dos dados, usou-se um gravador, uma câmera fotográfica digital Nikon Coolpix S 2600 wide 5x zoom e um formulário de questões que nortearam a entrevista. A entrevista foi constituída de oito questões relacionadas aos brinquedos, brincadeiras, tempo disponível para brincar e espaços utilizados para as brincadeiras antigas e atuais.

Para a coleta das respostas, empregou-se o gravador, folhas de papel e caneta para relatar as respostas manualmente que, posteriormente, foram digitalizadas para análise das respostas. Também foi necessário utilizar uma câmera fotográfica para registrar alguns brinquedos e brincadeiras atuais das crianças.

## **RESULTADOS**

Para melhor delineamento das respostas dos entrevistados, os resultados foram organizados em tópicos e abordaram: as principais brincadeiras praticadas pelos indígenas adultos em sua infância e as realizadas pelas crianças da aldeia na atualidade; os brinquedos que os kaingangs possuíam para brincar e os atuais; o tempo e o espaço disponível para brincar entre estas gerações; e as mudanças que eles percebem entre a forma de brincar do passado para o presente.

### **Jogos e brincadeiras kaingangs: passado versus presente**

Cinco dos sete índios kaingangs responderam que o jogar bola e o brincar de carrinho estavam entre suas principais atividades de divertimento, enquanto o nadar e o jogar bolinha de gude foram citados por dois dos entrevistados. Por outro lado, as três índias kaingangs mencionaram o brincar de boneca entre suas atividades preferidas, além de outras brincadeiras como “casinha”, “comidinha” e brincadeiras de roda.

Entre as brincadeiras observadas na atualidade, o jogo de bola foi novamente a brincadeira que mais apareceu entre as respostas (oito vezes). Jogos eletrônicos, celulares, videogame e computador foram novas atividades relatadas com bastante frequência (60% das respostas) como sugere um relato:

*Gîr tÿ kanir fê vê tÿ, Kamîjû, móra kar murita nî, hara ûnri Gîr tÿ computador kar. celular tavîn tu hà nt'ÿ tî.*

*Os brinquedos que as crianças mais têm são os carrinhos, bola de futebol as bolinhas de gude e sem contar que hoje em dia as crianças brincam pelo próprio computador ou celular.*

### **Brinquedos kaingangs: passado versus presente**

Em relação aos brinquedos, 90% responderam que construíam seus próprios brinquedos, como a bola de plástico, o carrinho de madeira ou sabugo de milho, as bolinhas de gude, feitas de barro, tampas de garrafas ou com a semente de alguma frutinha, e as bonecas, feitas de pano ou espiga de milho, e apenas 10% responderam que compravam.

Entre os brinquedos atuais das crianças, os dez entrevistados mencionaram a bola e o carrinho comprados na cidade; quatro dos dez entrevistados mencionaram o videogame; já as bonecas compradas na cidade foram mencionadas nove vezes; e somente duas vezes a bolinha de gude.

*Gîr ag tÿ móra kar kamîjû géj fã ty êmã mág mî, ûn tê tá fag vÿ monéka ta vêmén fê nÿ tî.*

*As crianças têm bolas e carrinhos comprados na cidade e meninas têm bonecas que até falam frases.*

### **Tempo e espaço disponíveis para brincar na aldeia Pinhalzinho**

Sobre o tempo e os espaços para a realização das brincadeiras, 100% responderam que o pátio de casa era o espaço disponível para brincar. O tempo que os entrevistados tinham na época de criança era pouco, pois na maioria das vezes ajudavam seus pais no trabalho. Aproximadamente, um terço dos entrevistados respondeu que seu tempo livre ocorria depois de ajudar seus pais na roça, 20% responderam depois de ajudar na busca de materiais na mata para a confecção de artesanatos, e 50% depois de ajudar nas tarefas de casa, assim não tendo muito tempo para brincar. Em relação ao tempo e espaço nos dias atuais que as crianças desta aldeia têm para brincar, dos dez entrevistados, metade respondeu que teria o tempo que quisesse, no campo de futebol mais próximo ou na casa de um(a) amiguinho(a), desde que fizesse primeiro as tarefas da escola, 20% responderam que teriam o tempo livre para brincar no pátio de casa e 20% mencionaram que teriam o tempo livre desde que ajudassem primeiro nas pequenas tarefas de casa.

### **Mudanças percebidas entre passado e presente**

Em relação às mudanças ocorridas, observou-se que, dos dez entrevistados, apenas um respondeu que não mudou muita coisa entre o passado e o presente. Os nove restantes afirmaram que muitas mudanças ocorreram em relação aos brinquedos, brincadeiras, o tempo, o espaço, sendo que hoje é solicitado menos tarefas domésticas às crianças e as condições financeiras das famílias melhoraram, o que facilitou a compra de brinquedos modernos.

Os brinquedos atualmente são comprados e não mais confeccionados por eles, os espaços para brincar são mais diversificados como no pátio de casa, campos de futebol que se encontram dentro da aldeia, dentro de casa e até mesmo na escola, diferentemente das crianças do passado que só mencionaram o pátio de casa para brincar. Outra mudança foi em relação ao tempo das crianças, visto que elas têm mais liberdade, mais tempo para brincar e poucas tarefas para realizarem em casa, ao contrário das crianças do passado que tinham pouco tempo para brincar, isso porque precisavam ajudar na roça, na busca de materiais para a confecção de artesanatos e nas tarefas em casa. Aliados a esses fatos, no passado os pais tinham menos condições para comprar algum brinquedo da cidade para seus filhos, diferentemente de hoje que têm melhores condições para a aquisição de brinquedos modernos para seus filhos - a maioria deles são empregados nas empresas das cidades e têm seus próprios salários mensais.

#### **Figura 1**

#### **Jogo de futebol no pátio de casa**



**Crédito:** Autores deste artigo.

**Figura 2**  
Jogo de futebol no campo da escola



**Crédito:** Autores deste artigo.

**Figura 3**  
Brincadeira no parquinho da escola



**Crédito:** Autores deste artigo.

## DISCUSSÃO

Na atualidade, é muito difícil encontrar comunidades indígenas kaingangs com índios que ainda cultivam a cultura e os hábitos de seus antepassados (BENITES, 2009). Da mesma forma, segundo relatos dos entrevistados, com o contato e a influência das tecnologias trazidas pela população não índia, a cultura indígena kaingang da aldeia Pinhalzinho vem se perdendo aos poucos.

Para Fassheber (2006) e Rocha Ferreira et al. (2005), transformações sociais provenientes do aldeamento, perda da mata etc. ajudaram no processo de ressignificação dos jogos e brincadeiras tradicionais kaingangs.

Com as respostas da entrevista realizada com os indígenas, percebeu-se que, em relação às brincadeiras do passado, 50% dos entrevistados responderam que o jogar bola e brincar de carrinho eram as principais atividades de divertimento, 30% responderam que a brincadeira de boneca e de casinha eram as principais e apenas 20% costumavam brincar de bolinha de gude e nadar em rios e açudes. Já em relação às crianças indígenas da atualidade, dos dez adultos entrevistados, oito responderam que as crianças costumam jogar bola, ir à casa do amiguinho para brincar e jogar *videogame*. Quanto aos brinquedos, 90% responderam que construíam seus próprios brinquedos, como a bola de plástico, o carrinho de madeira ou de sabugo de milho, as bolinhas de gude feitas de barro, de tampas de garrafas ou de semente de alguma frutinha, e as bonecas feitas de pano ou de espiga de milho. Na atualidade a criança indígena tem sua própria bola, carrinho e *videogame* comprados na cidade, assim é a resposta relatada pela maioria dos entrevistados, como confirma um habitante da aldeia em relação aos brinquedos e brincadeiras:

*ûri âg krê ta kanhîr fê vê ta ú na tîn, fóg krê ta kanhîr fê â kêgrân ag ta tîn ta, myr inh konén kê sa ta kanhîr fê, ûri gîr ú vê ân vênh ser. Hoje em dia os brinquedos de nossos filhos são diferentes, pois são os mesmos dos filhos dos “brancos”, pois quando eu era criança os brinquedos que eu fazia, nenhuma criança faz agora.*

Com as respostas obtidas na entrevista, compreende-se que o tempo vem mudando de geração a geração, inclusive o brinquedo que passou de artesanal para tecnológico.

Segundo Ketzner (2003), com a evolução da cultura lúdica, surgiram novos brinquedos que aos poucos foram substituindo as brincadeiras de rua; geralmente os brinquedos eletrônicos se fazem mais atraentes, assim como sua crescente variedade. Exemplo disso são as crianças de gerações passadas que não estavam expostas a tantas mudanças. As crianças de hoje têm uma espécie de insaciabilidade e insatisfação permanente, pois torna-se cada vez mais difícil acompanhar o ritmo do brinquedo ou do jogo que está na moda, tal sua agilidade, versatilidade e fugacidade.

Além disso, as crianças da atualidade vêm tendo influência da mídia. Como afirma Brougère (2001, p. 56-57), a televisão, com suas imagens e ficções, influenciou a vida e a cultura lúdica das crianças, as referências que elas dispõem:

*A televisão não se opõe à brincadeira, mas alimenta-a, influencia-a, estrutura-a na medida em que a brincadeira não nasceu do nada, mas sim daquilo com que a criança é confrontada. Reciprocamente, a brincadeira permite à criança apropriar-se de certos conteúdos da televisão.*

Para Benites (2009) as cidades geralmente fascinam as populações indígenas devido à tecnologia, ao comércio, às instituições públicas e privadas etc. Tais fatores expressam o poder simbólico do branco.

Em relação ao tempo e espaço disponível para jogos e brincadeiras, conforme as falas dos entrevistados, as crianças de hoje têm vários espaços para a realização das brincadeiras, como o pátio de casa, os campos de futebol próximos de sua casa, a casa de algum amigo e até mesmo dentro de casa, diferentemente dos espaços que esses entrevistados tinham na época de criança, que era comumente o pátio de casa. Além disso,

o tempo que eles tinham era pouco para brincar, pois ajudavam seus pais na roça e nos deveres de casa, ao contrário dos dias atuais das crianças indígenas desta aldeia que têm muito tempo para brincar, desde que sejam obedientes e façam primeiro os deveres da escola.

Outra característica notada foi que o futebol vem ganhando cada vez mais adeptos entre esta etnia. Como relata Fassheber (2006), a maioria dos campos de futebol localiza-se no centro das terras; os indígenas sempre se reúnem para jogar e assistir aos jogos; as equipes jogam em competições contra equipes das cidades vizinhas; a montagem das equipes é influenciada pelas lideranças kaingangs; e alguns jogadores fazem parte de equipes das cidades em competições municipais e regionais.

Segundo histórias contadas pelos indígenas mais antigos desta tribo, o futebol já foi um divertimento entre aldeias, pois o jogo servia para reunir os índios em confraternização, independentemente do resultado da partida do jogo, era apenas um divertimento. Hoje o futebol dentro das aldeias é visto pela nova geração como um esporte de competitividade, motivado pela mídia e pelos próprios pais dessas crianças kaingangs.

Através dos relatos, observa-se que a influência dos brancos está muito presente nas brincadeiras, nos jogos e brinquedos das crianças kaingangs da atualidade, isso devido ao acesso às mídias, às tecnologias modernas e aos centros urbanos que geralmente fascinam as crianças. Além disso, os pais procuram dar a seus filhos os brinquedos já prontos comprados da cidade.

Outra análise importante é que as brincadeiras relatadas do passado não diferem muito daquelas que os brancos praticavam, o que já demonstra, desde essa época, a ascendência das práticas não indígenas na vida desta comunidade. Talvez, se a pesquisa fosse realizada com os kaingangs mais idosos da aldeia, as respostas poderiam apresentar outros elementos ainda mais diferenciados.

Com as influências da tecnologia e de atitudes modernas, as crianças indígenas estão cada vez mais se afastando da natureza, dos brinquedos que seus antepassados costumavam fazer quando pequenos e, assim, se distanciando de seus costumes e cultura.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo buscar uma melhor compreensão sobre os jogos e brincadeiras indígenas kaingangs e as modificações que vêm sofrendo com o decorrer das gerações.

Os resultados demonstraram que os brinquedos passaram de artesanais para brinquedos comprados em centros urbanos e muitas vezes substituídos por outros jogos eletrônicos. A análise das entrevistas permitiu elucidar que as brincadeiras e os jogos modernos possuem menor proximidade com a natureza e contribuem para perda dos costumes da cultura kaingang passada de geração a geração. Assim, nota-se que a influência dos povos não indígenas vem cada vez mais fascinando as populações indígenas devido às tecnologias modernas, assim como o brinquedo, o espaço e o tempo cedido para as crianças que diferem das características citadas pelos adultos em sua infância.

O futebol apresentou-se como a brincadeira mais popular entre estas crianças indígenas, porém o objetivo do jogo atualmente apresenta mais competitividade.

As brincadeiras relatadas do passado não diferiram muito daquelas que os brancos praticavam no mesmo período, o que demonstrou que desde essa época o índio já era influenciado pelo branco. Assim, futuros estudos são incentivados com a população mais idosa desta etnia para avaliação de outros elementos diferenciados e melhor acompanhamento das modificações dos costumes entre gerações, assim como trabalhos de intervenção relacionados à preservação da cultura kaingang.

## TOYS AND INDIGENOUS PLAYS KAINGANG: TRANSFIGURATION BETWEEN GENERATIONS

**Abstract:** This study aimed to diagnose the toys and plays that kaingangs ancient indigenous village Pinhalzinho child had at the time and the changes that occurred to the present day. For analysis of a questionnaire survey with 10 kaingangs resident Indians Village Pinhalzinho City Plateau, Rio Grande do Sul Responses indicated that the toys that were made before, began to be replaced by toys bought in urban centers. It was also observed that the joke of greatest popularity in the community studied was football, with the change that is currently played with greater competitiveness. Through the results, it can be seen that the contact with the tech toys is losing kaingang customs that were passed from generation to generation and thus dispelling their culture.

**Keywords:** kaingangs; toys; plays.

## REFERÊNCIAS

- BENITES, M. L. **● Lúdico no cotidiano indígena**. 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física)–Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2009.
- BRASIL. Ministério de Educação e do Desporto. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Brasília, DF: MEC, 1998.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. Tradução de Maria Alice de Sampaio Dória. São Paulo: Cortez, 1995. p. 110.
- FASSEBER, J. R. M. **Etno-desporto indígena**: contribuições da antropologia social a partir da experiência entre os kaingang. 2006. Tese (Doutorado em Educação Física)–Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006.
- KETZER, S. A criança, a produção cultural e a escola. In: JACOBY, S. (Org.). **A criança e a produção cultural**: do brinquedo à literatura. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2003.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos da metodologia científica**. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 1995.
- MOTA, L. T. **As cidades e os povos indígenas**: mitologias e visões. Maringá: Eduem, 2000.
- ROCHA FERREIRA, M.B; et al. **Jogos tradicionais indígenas**. In: DA COSTA, L. P. (Org.). Atlas do esporte no Brasil. Rio de Janeiro: Shape, p. 35-36, 2005.
- RUDIO, F.V. **Introdução ao Projeto de Pesquisa Científica**. Petrópolis: Vozes , 1982.
- WIPO – World WIPO. **Declartion of Shamans on Intellectual Property and Protection of Traditional Knowledge and Genetc Resources**. Geneve: WIPO, 2001. Disponível em: <[http://www.wipo.int/edocs/mdocs/tk/en/wipo\\_grtkf\\_ic\\_2/wipo\\_grtkf\\_ic\\_2\\_14.pdf](http://www.wipo.int/edocs/mdocs/tk/en/wipo_grtkf_ic_2/wipo_grtkf_ic_2_14.pdf)>. Acesso em: 4 jun. 2017.

### Contato

Karini Borges dos Santos  
E-mail: kariniborges2@gmail.com

### Tramitação

Recebido em 26 de dezembro de 2013  
Aceito em 7 de agosto de 2015