

Cartas na mesa: etnomatemática e história da matemática com o Boi Pintadinho de Muqui-ES

Cards on the table: ethnomathematics and the history of mathematics with Boi Pintadinho from Muqui-ES

Arthur Constantino Dutra da Silva¹  

Instituto Federal do Espírito Santo – Ifes

Claudia Alessandra Costa de Araujo Lorenzoni²  

Instituto Federal do Espírito Santo – Ifes

RESUMO

Este artigo, parte de uma pesquisa de mestrado profissional em andamento no Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemática (Educimat), explora o diálogo entre a festa do Boi Pintadinho — manifestação cultural do Carnaval em Muqui (ES) — e a educação matemática a partir de uma perspectiva etnomatemática, por meio de um baralho de cartas. Fundamentado em pesquisa bibliográfica, discute-se o papel histórico do baralho como artefato cultural e sua capacidade de aproximar a matemática das práticas sociais, reconhecendo-a como construção coletiva. Nesse contexto, desenvolveu-se um baralho estilizado e jogos de cartas inspirados na festa do Boi Pintadinho, voltados à representatividade dos saberes e fazeres locais. O texto também evidencia como as atividades propostas por Bishop — contar, medir, localizar, projetar, jogar e explicar — emergem nas práticas da festividade e suas possíveis correlações com os jogos de cartas. Conclui-se destacando a importância de metodologias que entrelacem cultura, história e matemática, ressaltando como o baralho, em conjunção com a expressão popular do Boi Pintadinho, pode constituir um instrumento de formação integral.

Palavras-chave: Etnomatemática; História da Matemática; Jogos na Educação; Boi Pintadinho.

ABSTRACT

This article, part of a professional master's research project underway in the Graduate Program in Science and Mathematics Education (Educimat), explores the dialogue between the Boi Pintadinho festival — a cultural manifestation of Carnival in Muqui (ES) — and mathematics education from an ethnomathematical perspective, through a deck of cards. Based on bibliographical research, the article discusses the historical role of the deck as a cultural artifact and its ability to bring mathematics closer to social practices, recognizing it as a collective construction. In this context, a stylized deck of cards and card games inspired by the Boi Pintadinho festival were developed, aimed at representing local knowledge and practices. The text also highlights how activities proposed by Bishop — counting, measuring, locating, designing, playing, and explaining — emerge in the practices of the festival and their possible correlations with card games. It concludes by highlighting the importance of methodologies that intertwine culture, history and mathematics, emphasizing how the deck of cards, in conjunction with the popular expression Boi Pintadinho, can constitute an instrument of integral formation.

Keywords: Ethnomathematics; History of Mathematics; Games in Education; Boi Pintadinho.

INICIANDO A PARTIDA

Tomamos como ponto de partida deste texto, que é um recorte parcial de um projeto de pesquisa em andamento no Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemática (Educimat) do Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes), a premissa de que baralho atuar como meio de transmissão da cultura e história de uma manifestação popular, bem

¹ Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemática (Educimat) do Instituto Federal de Educação do Espírito Santo (Ifes), Vitória, Espírito Santo, Brasil. E-mail: professorarthurdutra@gmail.com.

² Doutora em Educação pela Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes). Docente na Coordenadoria de Matemática e no Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemática (Educimat) do Instituto Federal de Educação do Espírito Santo (Ifes) – Campus Vitória, Espírito Santo, Brasil. E-mail: claudia.araujo@ifes.edu.br

como sua relação com a matemática. No projeto, propomos um diálogo entre as tradições da festa do Boi Pintadinho – uma das variações do folguedo do Bumba meu boi – de Muqui, Espírito Santo, e a educação matemática. A pesquisa, ancorada na perspectiva da etnomatemática, investiga de que modo as atividades matemáticas elencadas por Bishop (1988) – contar, medir, localizar, projetar, jogar e explicar –, compreendidas como práticas inerentes a praticamente todas as comunidades humanas, se entrelaçam às tradições dessa expressão cultural popular.

O diálogo proposto envolve tanto a compreensão histórica quanto a análise de como diferentes culturas transmitem saberes matemáticos em suas práticas. Nesse sentido, buscamos como Lübeck (2023):

Uma historiografia que está em consonância com as teorias que abordam o conhecimento a partir de interstícios erigidos nos limiares que envolvem a tríade sociedade, cultura e matemática, pelas aberturas decorrentes das dinâmicas dos encontros culturais e do hibridismo resultante (Lübeck, 2023, p. 3).

Neste artigo, apresentamos elementos da pesquisa quanto a essa fundamentação bem como quanto ao recurso didático dela resultante juntamente a suas principais características. Para tanto, a metodologia adotada aqui baseia-se em uma abordagem qualitativa, por meio de uma pesquisa bibliográfica que explora uma relação entre história da matemática, através da história do baralho, a etnomatemática do Boi Pintadinho e o uso de jogos na educação matemática. Como resultado, apresentamos o protótipo de um baralho estilizado com a estética da manifestação popular e um jogo que emula ações da festa para construir uma conexão entre história, cultura e matemática.

O CORINGA: BREVE HISTÓRIA DO BOI PINTADINHO

O Boi Pintadinho integra um vasto repertório de expressões culturais no Brasil que compartilham o Boi como elemento central, como destaca Cavalcanti (2006):

Um boi-artefato, que baila, morre e ressuscita, é foco de brincadeiras pelo país afora: ‘Boi-Bumbá’, no Amazonas e no Pará; ‘Bumba-meu-boi’, no Maranhão; ‘Boi-calemba’, no Rio Grande do Norte; ‘Bumba-de-reis’ ou ‘Reis-de-boi’, no Espírito Santo; ‘Boi-pintadinho’, no Rio de Janeiro; ‘Boi-de-mamão’, em Santa Catarina, entre outros. Para além da diversidade regional expressa nessas denominações, o conjunto de variantes da “brincadeira do boi” é heterogêneo e vital (Cavalcanti, 2006, p. 1).

Em Muqui, essa tradição, possivelmente originária dos Bois do Norte do Rio de Janeiro, encontrou raízes, sendo celebrada no Carnaval.

Segundo Bordalo da Silva (1981, p. 51), o enredo do auto do Boi gira em torno de um animal célebre, presenteado pelo fazendeiro à filha e confiado a um vaqueiro. Grávida, Mãe Catirina deseja comer sua carne, e o Pai Francisco acaba por abatê-lo. Com o sumiço do Boi, o vaqueiro-chefe descobre o crime, iniciando o conflito central.

Pai Francisco resiste à prisão, e os vaqueiros recorrem ao tuxaua, que o captura. Sua liberdade depende da ressurreição do Boi. Após tentativas frustradas do “dotô” e do “padre”, o pajé realiza o

milagre com rituais. O Boi revive, e a celebração encerra a narrativa refletida nas apresentações do Boi Pintadinho.

Cavalcanti faz o seguinte comentário sobre essa lenda:

A noção evolucionista de mito ocupou, assim, lugar-chave no esquema conceitual dessa “dança dramática”, permitindo atribuir ao “boi” que morre e ressuscita a significação de ícone e indício de uma camada primitiva da humanidade, ainda presente na mentalidade e nas práticas das camadas populares brasileiras. O “tema mítico” da morte e da ressurreição do boi propiciaria ao folguedo uma “estrutura central”, um “núcleo fixo”, um “eixo”, enfim, pois seria dramatizado no “entrecho” central ao qual se acoplariam as múltiplas encenações da “rapdósia” (Cavalcanti, 2006, p. 3).

Na festividade em Muqui, o Boi Pintadinho é representado por uma figura construída artesanalmente, conforme descrito no Atlas do Folclore Capixaba (Capai, 2009). A estrutura do Boi é feita de bambu ou vergalhões que formam o corpo, enquanto a cabeça, muitas vezes, é uma caveira real, adornada com chifres e enfeites. Todo o conjunto é coberto por tecidos coloridos e estampados que descem até o chão. A alegoria é conduzida por um brincante que, sob a estrutura, dá vida ao boi com danças, saltos e interações com o público. Essa performance é acompanhada por instrumentos de percussão e por outros personagens, como a Mulinha, o Espadeiro e o Jaraguá, que enriquecem o espetáculo com suas características únicas.

Os personagens que acompanham o Boi trazem uma contribuição simbólica e performática à celebração. A Mulinha, com seus movimentos engraçados e interações improvisadas, acrescenta leveza, humor e alegria ao evento, representando a descontração das manifestações populares. O Jaraguá, com sua máscara e teatralidade, evoca o mundo espiritual e o sobrenatural, reforçando o mistério e o simbolismo da tradição. Já o Espadeiro destaca-se pela habilidade na dança com espadas, simbolizando coragem e proteção, ao mesmo tempo que adiciona tensão dramática e ressalta o caráter performático da celebração.

O Boi Pintadinho, com sua estética vibrante e narrativa envolvente, mantém viva uma tradição que atravessa gerações, adaptando-se aos tempos sem perder sua essência. Em Muqui, essa manifestação segue como um símbolo de identidade cultural, reunindo brincantes e espectadores em uma celebração que mescla história, arte e devoção popular.

O TRUNFO DO BOI: ATIVIDADES MATEMÁTICAS NA CULTURA POPULAR

Nesta sessão, buscamos evidenciar a manifestação das atividades matemáticas dentro dessa tradição cultural. Para isso, sintetizamos as análises realizadas, destacando quatro temas principais – formas, figuras, ritmo e coreografia. A partir desses eixos, ilustramos a relação orgânica entre as atividades matemáticas – contar, medir, localizar, projetar, jogar e explicar – conforme apontado por Bishop (1988), que as identifica como elementos comuns a quase todas as comunidades. Dessa maneira, ressaltamos a matemática como um constructo sociocultural, articulando saberes, práticas culturais e sua historicidade, evidenciando sua intrínseca ligação com essa expressão popular.

Começamos pela criação das alegorias que envolve a atividade projetar, na qual o artesão concebe mentalmente as estruturas e enfeites, muitas vezes restritos à sua imaginação e aprimorados ao longo das gerações. A atividade medir garante proporções e dimensões adequadas, unindo estética

e funcionalidade, pois dessas formas decorativas e estruturais surge o movimento do bailado do folgado. Bishop (1988) destaca como essa habilidade de criação mental se manifesta nas culturas:

Portanto, é importante descrever uma atividade generalizada que sintetiza essa ideia, e escolhi chamá-la de 'projeto'. Enquanto as atividades de 'localização' se referem ao posicionamento de si mesmo e de outros objetos dentro do ambiente espacial, as atividades de projeto dizem respeito aos objetos, artefatos e tecnologia 'fabricados' que todas as culturas criam para sua vida doméstica, para comércio, para adorno, para guerra, para jogos e para propósitos religiosos (Bishop, 1988, p. 38, tradução nossa).

A figura 1 apresenta diversos elementos que ilustram essas formas, tanto das alegorias quanto dos instrumentos que acompanham o Boi Pintadinho, destacando a riqueza estética e simbólica dessa tradição. Observam-se tambores de diferentes tamanhos e formatos, que apresentam padrões nos desenhos, resultado de técnicas artesanais precisas de coloração. Esses instrumentos musicais são decorados com combinações de cores vibrantes que conferem harmonia e identidade visual ao conjunto.

Figura 1 – Formas das alegorias e instrumentos do Boi Pintadinho



Fonte: Os autores (2024)

Os trajes do Boi Pintadinho também incluem adereços bem delineados aplicados sobre tecidos coloridos e texturizados. A cabeça do boi, com chifres estilizados e detalhes tridimensionais, evidencia a habilidade na confecção artesanal, incorporando formas e proporções bem definidas. Os olhos do Boi são feitos de materiais translúcidos que refletem a luz, adicionando um aspecto moderno expressivo e dinâmico.

O tema das figuras ou adornos também envolve a atividade projetar, na qual padrões intrincados são elaborados com habilidades de desenho e compreensão intuitiva de proporções e simetrias. Essa estética característica dos festejos é transmitida organicamente entre gerações, sem treinamento formal ou manuais. Os artesãos criam de forma natural, sem regras fixas, resultando em figuras de cores vibrantes e composição rústica, expressando sua criatividade. Bishop (1988) ilustra esse processo criativo espontâneo com um exemplo:

Quando alguém está caminhando e encontra um galho de árvore no caminho, pode remover as partes desnecessárias, cortá-lo em um comprimento conveniente e fazer uma bengala. As bengalas são todas diferentes, mas são semelhantes. Alguém tem um “design” em mente que é capaz de impor naquele galho (Bishop, 1988, p. 39, tradução nossa).

A figura 2 destaca os detalhes das figuras presentes nos trajes e adornos das alegorias, enfatizando padrões visuais e símbolos que compõem essa expressão cultural. Observa-se o uso de figuras repetitivas que são cuidadosamente bordadas em tecidos brilhantes e coloridos. O estilo simétrico cria uma harmonia visual que reflete a estética tradicional e simbólica da festividade.

Figura 2 – Figuras dos adornos que compõe as alegorias do Boi Pintadinho



Fonte: Os autores (2024)

Os detalhes incluem bordados dourados, aplicações de tecidos contrastantes em diversas cores, além de brilhos que adicionam profundidade às peças. A repetição de padrões e o uso de elementos decorativos demonstram uma compreensão intuitiva de simetria e sequência, transmitidos pela tradição e prática cultural.

As figuras possuem significados que remetem à atividade explicar, conectando narrativas culturais e simbólicas por meio da estética. Elas transitam entre o lúdico e o sagrado, comunicando valores e tradições sem necessidade de palavras. Mesmo sem um estilo único, cada composição carrega uma expressividade histórica e emocional. Nesse contexto, Bishop (1988) destaca o ato de explicar, a partir da composição das figuras, como uma atividade cognitiva essencial:

[...] é essa atividade que eleva a cognição humana acima do nível daquela associada à mera experiência do ambiente. Ela concentra a atenção nas abstrações reais e formalizações em si que derivam das outras atividades, e onde estas estão relacionadas a responder às perguntas relativamente simples de “Quantos?”, “Onde?”, “Quanto?”, “O quê?” e “Como?”, explicar está preocupado em responder à pergunta complexa de “Por quê?” (Bishop, 1988, p. 49, tradução nossa).

O tema dos ritmos musicais envolve a atividade da contagem para marcar tempos e compassos intuitivamente, sem cálculos formais, apenas seguindo a bateria. A atividade jogar torna o ritmo um elemento lúdico, promovendo interação social e cooperação. Já a atividade medir ajusta a duração das notas e pausas de forma tão internalizada que se transforma em um movimento espontâneo do corpo, evidenciando a conexão natural entre música, dança e matemática.

Em resumo, então, a contagem, que talvez tenhamos pensado ser uma atividade importante, mas relativamente simples, é mostrada por essa perspectiva cultural para envolver muitos aspectos, com variações sutis no tipo de linguagem e formas representacionais usadas para comunicar os produtos da contagem (Bishop, 1988, p. 27, tradução nossa).

A figura 3 retrata a energia vibrante da bateria dos festejos do Boi Pintadinho, destacando os ritmos musicais que animam e estruturam a celebração. Os instrumentos, em diferentes tamanhos e tons, são o coração pulsante do evento, gerando batidas cadenciadas que conduzem os movimentos dos participantes. Cada músico desempenha um papel crucial, contribuindo para a harmonia sonora com técnicas que refletem o aprendizado por imersão e prática contínua. A comunicação entre o mestre de bateria e os ritmistas se dá por códigos numéricos, evidenciando a matemática como uma forma de comunicação.

Figura 3 – Ritmos da bateria que acompanha a apresentação do Boi Pintadinho



Fonte: Os autores (2024)

Os participantes, vestidos com uniformes coloridos que reforçam a identidade do grupo, tocam seus instrumentos em sincronia, demonstrando a importância da contagem precisa de tempos e compassos. A sequência das batidas, marcada por padrões rítmicos repetitivos, não apenas mantém a coesão do grupo, mas também promove a interação social e o senso de comunidade.

A música, como parte central das festividades, conecta os participantes e o público, criando um ambiente de celebração coletiva. Os aprendizados musicais são transmitidos de forma oral e prática, permitindo que os integrantes internalizem de maneira orgânica as atividades matemáticas relacionadas ao tempo e à organização sequencial.

O tema da coreografia envolve a atividade de localização, garantindo a orientação espacial das alegorias e a coordenação dos movimentos de forma intuitiva, assegurando fluidez e segurança na apresentação. A atividade contagem sincroniza os passos com a música, tornando os movimentos naturais e expressivos, sem necessidade de ensaios formais excessivos.

A figura 4 retrata a coreografia dinâmica das alegorias da festa do Boi Pintadinho, destacando os movimentos coordenados e os deslocamentos dos dançarinos durante a performance. Os integrantes, manuseando alegorias vibrantes que reforçam a identidade cultural, movimentam-se em harmonia, respeitando a localização espacial e os ritmos da bateria.

Figura 4 – Coreografias das alegorias do Boi Pintadinho



Fonte: Os autores (2024)

A dança é composta por passos cuidadosamente sincronizados com a música, criando uma narrativa visual rica em significado. Os deslocamentos do Boi, com seu manto decorado, são acompanhados por gestos ritmados e movimentos fluídos que ocupam diferentes áreas.

Um brincante aprende a dançar com a alegoria de maneira prática, por meio de observação e imersão cultural, seu controle do redor é natural, a figura do Mestre contribui com situações que fujam do normal, todavia o dançarino domina o espaço da coreografia com uma naturalidade comum de quem sabe fazer.

Diante dessa análise, buscamos evidenciar que a matemática se manifesta de maneira orgânica e intuitiva na tradição do Boi Pintadinho. A interação entre formas, figuras, ritmos e coreografias revela como as atividades matemáticas estão incorporadas às práticas culturais, sem a necessidade de formalizações explícitas. Cada elemento, seja na criação das alegorias, na estruturação dos adornos ou na organização espacial dos movimentos, reflete um saber transmitido de geração em geração. Assim, essa tradição reafirma a matemática como algo vivo e dinâmico, incorporado ao cotidiano dos brincantes por meio da experiência, da prática e da criatividade coletiva.

MONTANDO O BARALHO

Ao propor o diálogo entre essa tradição e a educação matemática, temos como um dos objetivos, proporcionar representatividade a essa manifestação.

Por essa razão, adotou-se um modelo de atividade que posiciona o indivíduo como sujeito ativo do processo, promovendo um ambiente favorável à imaginação, à criação e à reflexão – aspectos essenciais da manifestação cultural – bem como o desenvolvimento do pensamento matemático. Esse contexto não apenas estimula a capacidade cognitiva, mas também estabelece conexões com as dinâmicas do Boi Pintadinho, refletindo sua criatividade e expressão cultural. A proposta é que o recurso aqui apresentado desperte o prazer em aprender de forma natural, não por um viés utilitarista, mas por meio da experimentação, da ação e da participação coletiva, elementos intrínsecos aos saberes e fazeres do Boi Pintadinho.

A escolha, portanto, concentrou-se no desenvolvimento de um baralho estilizado inspirado na festividade, acompanhado de um guia com propostas de jogos e intervenções pedagógicas. Esse material integra a dissertação em andamento, da qual apresentamos aqui um recorte.

O baralho se destaca como uma opção prática e acessível que dialoga com uma história humana, na qual se apresenta como protagonista na difusão cultural e, frequentemente, como meio para a transmissão de atividades matemáticas.

Conforme vemos em Soares (2016), acredita-se que o baralho, em sua essência, tenha raízes no mundo árabe, onde já existia um conjunto padronizado de 52 cartas, divididas em quatro grupos numerados de 1 a 10, além de três figuras ilustradas, que adicionavam mistério e estratégia ao jogo. No entanto, ainda segundo Soares (2016), há quem defenda que seu surgimento aconteceu na China, associando-se ao desenvolvimento do papel no século X, o que teria possibilitado a criação de cartas marcadas com símbolos semelhantes aos atuais ouros e paus. Ao longo do tempo, os baralhos foram absorvendo contribuições árabes e europeias, incorporando tanto os naipes inspirados em objetos cotidianos quanto às figuras que conhecemos hoje, como reis (Figura 5), damas e valetes, consolidando-se como um universo lúdico que atravessa séculos e fronteiras.

Figura 5 – Diferentes interpretações de uma ideia genérica de um “Rei”.



Fonte: <https://www.wopc.co.uk/the-history-of-playing-cards/>

O desenvolvimento do baralho não ocorreu de forma isolada, diversas tradições culturais e históricas contribuíram para a configuração atual desse instrumento, que, ao longo do tempo, incorporou e transformou significados de diferentes contextos. Nesse sentido, a análise de Soares (2016) oferece um panorama sobre uma das primeiras versões do baralho europeu e como as tradições interferiram no seu processo de criação:

De acordo com registros mais recentes, um dos primeiros baralhos fabricados na Europa foi o Tarô, durante o século XV, as cartas eram utilizadas inicialmente como trunfos ao jogo ocidental, entretanto devido o simbolismo das figuras, começou-se a acreditar que as cartas eram a expressão de correntes antigas de sabedoria como a cabala, o esoterismo ocidental, alquimia, budismo, iniciações egípcias, o cristianismo místico e a mitologia celta (Soares, 2016, p. 27).

A história dos jogos de cartas revela um percurso marcado pela circulação de conceitos, estratégias e padrões numéricos em distintos contextos culturais, tornando o baralho um instrumento há séculos associado a práticas sociais e intelectuais. Assim, ao optar pelo baralho, buscamos não apenas um veículo para entrelaçar cultura popular e educação matemática, mas buscamos pegar carona em um formato historicamente consolidado como mediador de significações. Em consonância com essa perspectiva, Soares (2016) traz para gente um exemplo concreto de recriação cultural dos baralhos:

O ilustrador Anjali DSouza de Chennai, na Índia, criou um baralho de cartas usando a arte popular indiana como inspiração. A motivação para o desenvolvimento desse baralho foi que com o surgimento dos jogos digitais, os adolescentes indianos estavam esque-

cendo-se dos tradicionais jogos de tabuleiros e jogos de cartas. A ideia era criar um novo avatar (personagem) e criar uma história através das cartas (Soares, 2016, p. 32).

Veja que a proposta das cartas elaboradas por Anjali DSouza (Figura 6) mantém a estrutura original do baralho para poder utilizar sua credibilidade, e nesse espaço que ele ocupa, resgatar elementos esquecidos.

Figura 6 – Baralho de cartas inspirado em arte de caminhões e na arte popular indiana.



Fonte: <https://www.wopc.co.uk/india/teen-patti-playing-cards-by-anjali-dsouza>

Mesmo com o ilustrador apontando o afastamento dos jovens em relação aos jogos de cartas, essa impressão pode ser falsa se levarmos em conta que o baralho foi capaz de ultrapassar fronteiras culturais.

O baralho, hoje, ainda é muito difundido devido às inúmeras possibilidades de utilização e a sua popularização fez com que fossem criadas várias versões digitais dos seus jogos, possibilitando ao usuário jogar partidas sozinho (sem a participação de outros jogadores), ou até mesmo competir com outras pessoas online (Soares, 2016, p. 29).

Outro modelo que guarda grande proximidade com nossa proposta é o “Baralho Cordel”, da fabricante Copag, que presta homenagem à literatura de cordel, expressão marcante da cultura popular nordestina. No site oficial de venda do produto, encontramos a seguinte descrição:

Prepare-se para uma experiência única que celebra a rica brasilidade através das cartas. O Cordel é uma forma popular de literatura, composta por pequenos folhetos impressos, repletos de histórias narradas em rimas simples. Trazido pelos portugueses, mas ganhou força no Norte e Nordeste, esses folhetos são pendurados em cordas para venda, daí o nome “Cordel” (Copag, 2024).

Dessa forma, mais uma vez o baralho empresta sua credibilidade e cede espaço para uma arte que vem carregada de significados, o estilo dos traços e o tema dos desenhos (Figura 7) já traz consigo uma caracterização que precisa de pouca explicação.

Figura 7 – Baralho de cartas inspirado na literatura de cordel.



Fonte: <https://www.copagloja.com.br/baralho-cordel/p?srsId=AfmBOopXJ6DQs9esOJiXBirjpmt5uEe-x7-wKLYBrSiHueupfkgV6qSn>

Portanto nosso estudo, ao optar por estilizar um baralho com a festa do Boi Pintadinho (Figura 8) adotando a estética característica dos Bumbás presentes em diversas regiões do país, não está ancorado nessa prática tradicional por mera nostalgia, mas sim por uma intencionalidade que valoriza a credibilidade histórica e cultural do artefato.

Figura 8 – Protótipo do baralho estilizado com o tema Boi Pintadinho



Fonte: Os autores (2025)

Bezerra (2023) infere que intervenções lúdicas, como as dos jogos, são especialmente adequadas para abordar aspectos históricos e multiculturais da Matemática, pois estimulam a criatividade e evocam emoções que reforçam o sentimento de pertencimento a um trabalho coletivo. Assim aproveitamos a flexibilidade e força do baralho para atender a um espectro amplo de interesses: dos mais nostálgicos, que apreciam o valor histórico e simbólico do formato, aos mais modernos, que reconhecem no artefato um potencial criativo.

DANDO AS CARTAS: BOI PINTADINHO EM JOGO

É hora de jogar. Apresentamos a estrutura concebida para o baralho e um dos jogos do guia, destacando suas conexões com o festejo e as possibilidades de intervenções adaptadas que, em um cenário criativo e imaginário, evocam as ações da manifestação do Boi Pintadinho. Como citado antes, este material integra um mestrado profissional e, no momento, encontra-se em fase de confecção, visando futuras avaliações e testagens.

A configuração das cartas foi pensada para representar aspectos essenciais do desfile do Boi Pintadinho, garantindo que cada número e figura possuam uma correspondência simbólica dentro da festividade. Assim, cada carta desempenha um papel específico na construção da narrativa lúdica, permitindo que os jogadores se familiarizem com a tradição ao mesmo tempo em que aplicam atividades matemáticas subjacentes tanto aos jogos quanto às práticas do desfile (Quadro 1).

Quadro 1 – Estrutura do baralho estilizado com o tema Boi Pintadinho

Às: O **Mestre do Boi**, liderança que coordena os movimentos e a energia do desfile.
2, 3, 4, 5: Representam os instrumentos de percussão da bateria, essenciais para o ritmo e a cadência da festa: **Surdo, Repique, Tarol e Tamborim**.
6: O **Espadeiro**, brincante que interage com o Boi, desviando-se de suas investidas e garantindo fluidez ao espetáculo.
7: O **Estandarte**, símbolo visual que anuncia o grupo e carrega suas cores e identidade.
8: Os **Foliões Adultos**, parte da festividade que acompanham e animam o percurso.
9: Os **Foliões Crianças**, representantes da continuidade da tradição, que desde cedo vivenciam e perpetuam o festejo.
10: A **Cidade de Muqui**, berço do Boi Pintadinho, cuja paisagem e arquitetura histórica servem de palco para a celebração.
Valete: O **Jaguará**, personagem místico que adiciona um tom sobrenatural e imprevisível ao evento.
Dama: A **Mulinha**, figura que dança e interage com os brincantes, trazendo leveza e graça ao cortejo.
Rei: O próprio **Boi Pintadinho**, o protagonista da festividade, cuja presença centraliza a celebração.

Fonte: Os autores (2025)

Pensando no uso dentro da escola, antes da introdução de algum jogo, seja ele uma das propostas do guia ou qualquer outro, recomenda-se que o professor proporcione um momento inicial de exploração livre do material, especialmente se for o primeiro contato dos alunos com as cartas do Boi Pintadinho. Esse momento permite que os estudantes se familiarizem com os elementos do baralho, observando as ilustrações e relacionando-as aos números e personagens representados. Essa interação inicial estimula hipóteses sobre a organização dos jogos e sobre a manifestação cultural, favorecendo um aprendizado natural e intuitivo.

Para exemplificar, temos um dos jogos do guia e suas regras (Quadro 2), esse jogo foi pensado para as séries iniciais do Ensino Fundamental:

Quadro 2 – Jogo Dominó do desfile do Boi Pintadinho

O jogo “**Dominó do desfile do Boi Pintadinho**” simula a organização do desfile da festividade. Cada jogador participa da montagem do evento, organizando os **instrumentos, personagens e alegorias** até que o **desfile esteja completo**.

Regras do jogo
Preparação do Baralho
 Utiliza-se um baralho completo (52 cartas), incluindo todas as cartas de Ás a Rei, organizadas nos quatro naipes.
 O baralho é embaralhado e distribuído igualmente entre os jogadores.
 Cada jogador pode olhar apenas suas próprias cartas.

Início do Jogo
 O jogo começa com as quatro cartas 10 (Cidade de Muqui) já colocadas na mesa, uma para cada naipe, para isso, os jogadores que as possuem começam com essas cartas e devem colocá-las no centro entre os demais jogadores.
 Essas cartas representam os pontos de partida do desfile e marcam o início da organização da festa.

Mecânica de Jogo
 Os jogadores devem colocar as cartas de Ás a 9 em ordem decrescente, dentro do mesmo naipe, abaixo da carta 10, representando a base do desfile, representando as alegorias, o Rei (Boi Pintadinho), Dama (Mulinha) e o Valete (Jaguará) devem ser colocados em ordem crescente dentro do mesmo naipe acima do 10. Os jogadores podem jogar qualquer carta disponível que encaixe na sequência correta durante seu turno. Se um jogador não tiver uma carta válida para jogar, ele passa a vez.
 O jogador que conseguir descartar todas as suas cartas da sua mão ganha a partida.

Número de Jogadores
 Pode ser jogado com dois a quatro participantes.
 Para dois jogadores, recomenda-se o uso de apenas dois naipes.
 Para três jogadores, recomenda-se o uso de apenas três naipes.

Fonte: Silva e Conti (2021), adaptado pelos autores (2025)

Podemos dizer que o jogo dominó da festa do Boi Pintadinho se relaciona com atividades matemáticas da manifestação de seguinte maneira descrita no Quadro 3:

Quadro 3 – Relações entre o jogo Dominó do desfile do Boi Pintadinho e as atividades matemáticas da manifestação cultural popular

Relações entre o jogo Dominó do desfile do Boi Pintadinho e as atividades e/ou ideias matemáticas da manifestação cultural popular

Formas e Figuras: O jogo envolve a organização de cartas em uma estrutura visual e sequencial, permitindo a associação de padrões e figuras que remetem à composição estética do desfile do Boi Pintadinho.

Ritmos: O desenvolvimento do jogo segue uma cadência própria, exigindo atenção ao ritmo da sequência numérica crescente e decrescente, similar ao compasso musical da festividade.

Coreografia e Localização: A disposição das cartas no espaço representa o deslocamento dos elementos do desfile, exigindo uma percepção espacial e uma estratégia para a progressão do jogo.

Projeto: A organização das cartas no jogo simula o planejamento necessário para a montagem das alegorias e da própria estrutura do desfile, envolvendo a lógica e o pensamento estratégico.

Explicação: Durante a partida, os jogadores precisam compreender e explicar suas jogadas, estabelecendo relações entre as cartas e antecipando movimentos, reforçando o pensamento analítico, ação análoga a da explicação visual das alegorias do desfile.

Contagem: A mecânica do jogo exige o reconhecimento da sequência numérica e a contagem de elementos dentro das regras, simulando a marcação de tempos e compassos presentes no festejo.

Fonte: Os autores (2025)

Durante as partidas, o professor pode realizar intervenções orais, incentivando reflexões que conectem a estrutura do jogo ao contexto da manifestação cultural popular. A seguir, apresentamos algumas sugestões de intervenções (Quadro 4) orais que auxiliam no desenvolvimento das relações das atividades matemáticas junto ao festejo do Boi Pintadinho:

Quadro 4 – Sugestões de intervenção do jogo o Dominó do desfile do Boi Pintadinho

Organização e Estrutura do Desfile – Projeto e Formas

Durante a organização das cartas na mesa, pergunte:

“Observem como os desfiles do Boi Pintadinho são estruturados. O que acontece se os personagens ou os instrumentos estiverem fora da ordem?”

Incentive os alunos a perceberem que o desfile segue uma lógica de montagem, assim como o jogo requer uma sequência correta para ser concluído.

Explique que os artesãos que constroem as alegorias também precisam planejar as formas e o posicionamento dos enfeites, garantindo que tudo esteja proporcional e equilibrado. Relacione isso com a disposição das cartas na mesa.

Ritmo e Sequência Numérica – Contagem e Coreografia

Quando um aluno estiver para jogar uma carta, pergunte:

“Na bateria do Boi Pintadinho, os músicos podem tocar fora do ritmo? O que acontece se um tarol entra antes do surdo por exemplo?”

Relacione isso à ordem numérica das cartas, mostrando como a organização da bateria na festa e a sequência do jogo exigem regularidade e padrões rítmicos.

Incentive a percepção de que o ritmo do desfile se assemelha à contagem e ordenação das cartas, onde cada número representa um momento na progressão do evento.

Posicionamento das Alegorias – Localização

Pergunte aos alunos enquanto jogam:

“Se as alegorias do Boi Pintadinho forem espalhadas sem considerar o espaço disponível, o desfile pode acontecer sem problemas? Como os organizadores sabem onde cada elemento deve ficar?”

Leve os estudantes a perceberem que o jogo exige posicionar as cartas corretamente no espaço da mesa, assim como a festa requer um planejamento espacial para a distribuição das alegorias e brincantes.

Explique que, no desfile, há uma harmonia entre espaço e movimento, o que também acontece no jogo ao seguir a sequência correta de cartas dentro de um mesmo naipe.

Estratégia e Tomada de Decisão – Explicação

Caso um aluno jogue uma carta sem pensar, pergunte:

“Se um mestre de Boi errar o comando na hora da apresentação, isso pode mudar o resultado final da festa. Como podemos planejar melhor para evitar isso?”

Relacione isso à importância do planejamento no jogo, onde cada jogada pode impactar a estratégia final.

Incentive os alunos a analisarem suas cartas antes de jogar, prevendo os próximos movimentos da partida, assim como os brincantes do desfile devem ensaiar e planejar sua performance.

Estética e Simbolismo das Cores e Formas – Explicação

Durante o jogo, pergunte:

“Assim como as cartas, os brincantes do Boi Pintadinho usam cores vibrantes e enfeites detalhados. Por que você acha que essas cores e formas são importantes?”

Relacione isso ao uso de padrões e simetrias na construção das alegorias, comparando com a maneira como os jogadores organizam as cartas na mesa.

Explique que os enfeites e as cores do Boi Pintadinho também carregam significados, assim como os números e naipes do baralho e representam diferentes dimensões da festividade.

Fonte: Os autores (2025)

Essas intervenções permitem que os alunos explorem a matemática de forma prática, percebendo que os conceitos trabalhados no jogo se aproximam da própria estrutura da manifestação cultural popular, fortalecendo a conexão entre a matemática e o universo simbólico do Boi Pintadinho.

Após alguns dias de vivência com o baralho, recomenda-se um momento de registro da experiência, no qual os alunos possam refletir sobre as estratégias utilizadas, as dificuldades encontradas e a relação entre a festividade e as atividades matemáticas. Esse registro pode ser feito por meio de diálogos, desenhos ou relatos escritos.

ENCERRANDO A PARTIDA

Este estudo explorou a relação entre a festividade do Boi Pintadinho e a educação matemática sob a perspectiva da etnomatemática, evidenciando como as atividades matemáticas descritas por Bishop — contar, medir, localizar, projetar, jogar e explicar — estão intrinsecamente presentes nas práticas culturais dessa manifestação popular, além de discutir o baralho como artefato histórico e social, destacando sua capacidade de aproximar a matemática das práticas cotidianas, reconhecendo-a como uma construção coletiva. O desenvolvimento do baralho estilizado e dos jogos de cartas inspirados na festividade demonstrou o potencial de recursos didáticos que integram cultura, história e matemática, promovendo uma abordagem representativa dos saberes e fazeres locais.

Reconhecemos que a escolha dos conteúdos e das metodologias de ensino tem impacto na formação dos estudantes, ao optar pela união entre jogos e elementos culturais, oferecemos uma experiência educacional que vai além da apresentação de conteúdos técnicos, buscando o desenvolvimento integral dos alunos. O baralho e seus jogos, neste contexto, revelam-se instrumentos poderosos para engajar os estudantes, estimular a criatividade e favorecer a construção ativa do conhecimento, sobretudo quando em sua construção trazem cenários distintos que compõem toda uma história e visão de mundo.

A escolha por um baralho sustentou-se em uma história rica e diversificada, marcada pela presença em diversas culturas ao longo do tempo. Esse formato carrega uma essência de familiaridade, conectando indivíduos de diferentes idades e origens de maneira acessível e natural. Além disso, o baralho evita a impressão, muitas vezes percebida pelos alunos, de ser um recurso exclusivamente pedagógico, promovendo um ambiente mais acolhedor. Seja em apresentações de mágica na televisão ou em outros contextos, a grande maioria dos alunos já teve algum contato com um baralho, direta ou indiretamente, tornando-o uma escolha propensa ao sucesso.

Esperamos que este trabalho inspire educadores a considerar a riqueza das tradições culturais em suas práticas pedagógicas, integrando história, cultura e matemática, contribuindo para uma educação que não apenas transmite saberes, mas formar indivíduos conscientes de sua identidade cultural e capazes de atuar de forma criativa na sociedade.

REFERÊNCIAS

- BEZERRA, Maria da Conceição Alves. **Matemáticos, Autores E Obras: Contribuições Na Divulgação Da Matemática Recreativa**. Anais–Seminário Nacional de História da Matemática, [s. l.], v. 15, 2023. Disponível em: <https://snhm.com.br/anais/article/view/80>. Acesso em: 6 nov. 2024.
- BISHOP, Alan James. **Mathematical enculturation: a cultural perspective on mathematics education**. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1988.
- BORDALLO DA SILVA, Armando. **Contribuição ao estudo do folclore amazônico na Zona Bragantina**. Bragança: FUNARTE/Fundação Cultural de Bragança, 1981.
- CAPAI, Humberto (Org.). **Atlas do folclore capixaba**. Usina de Imagem. Vitória: Secult/ES e SEBRAE/ES, 2009. Atlas. Disponível em: <https://observatoriodoturismo.es.gov.br/Media/observatorio/Publicacoes/Livros/Atlas%20do%20Folclore%20Capixaba.pdf>. Acesso em: 6 nov. 2024.
- CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro. **Tema e variantes do mito: sobre a morte e a ressurreição do boi**. Mana, v. 12, n. 1, p. 69-104, 2006.
- COPAG. **Baralho Cordel**. Disponível em: <https://www.copagloja.com.br/baralho-cordel/p?srl-tid=AfmBOopXJ6DQs9esOJiXBirjpmt5uEex7-wKLYBrSiHueupfkgV6qSn>. Acesso em: 17 fev. 2025.
- LÜBECK, Marcos. **Entre a história e a etnomatemática: a perspectiva historiográfica**. In: SEMINÁRIO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MATEMÁTICA (SNHM), 15., 2023, Maceió. Anais [...]. Maceió: SBHMat, 2023.
- SILVA, Carla Mariana Rocha Brittes da; CONTI, Keli Cristina. **Problematicando: jogos de cartas para o desenvolvimento de habilidades matemáticas**. 1. ed. Belo Horizonte: Ed. das Autoras, 2021.
- SOARES, Kamila Lemas. **A iconografia das cartas de baralho**. Projetica, n 7(1), p.25-36, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.5433/2236-2207.2016v7n1p25>. Acesso em: 21 dez. 2024.