



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DA GRANDE DOURADOS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

BRUNO OLIVEIRA COSTA JIMEZ

**JOGOS AUTÓCTONES GUARANI E KAIOWÁ– UMA ABORDAGEM
TEÓRICA**

**DOURADOS-MS
2017**

BRUNO OLIVEIRA COSTA JIMEZ

**JOGOS AUTÓCTONES GUARANI E KAIOWÁ– UMA ABORDAGEM
TEÓRICA**

Trabalho apresentado a disciplina Trabalho de Graduação do Curso de Licenciatura em Educação Física da Faculdade de Educação (FAED) Universidade Federal da Grande Dourados, sob orientação da Prof^a Dr.^a Marina Vinha.

DOURADOS-MS
2017

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP).

J61j Jimez, Bruno Oliveira Costa

JOGOS AUTÓCTONES GUARANI E KAIOWÁ - UMA ABORDAGEM
TEÓRICA / Bruno Oliveira Costa Jimez -- Dourados: UFGD, 2017.

18f. : il. ; 30 cm.

Orientador: Marina Vinha

TCC (Graduação em Educação Física) - Faculdade de Educação,
Universidade Federal da Grande Dourados.

Inclui bibliografia

1. Educação Física. 2. Jogos Autóctones. 3. Indígenas Guarani. I. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

©Direitos reservados. Permitido a reprodução parcial desde que citada a fonte.

FOLHA DE APROVAÇÃO

Bruno Oliveira Costa Jimez

Jogos Autóctones Guarani e Kaiowá- Uma Abordagem Teórica

TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO DE LICENCIATURA EM
EDUCAÇÃO FÍSICA

MONOGRAFIA
 ARTIGO

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dra. Marina Vinha
Orientadora



Prof. Dr. Manuel Pacheco Neto
Avaliador



Professora Me. Vivian Iwamoto
Disciplina de Trabalho de Graduação

Dourados - MS
2017

JOGOS AUTÓCTONES GUARANI E KAIOWÁ¹ – UMA ABORDAGEM TEÓRICA

Bruno Oliveira Costa Jimez²
Marina Vinha³

RESUMO

O objetivo do estudo foi verificar a possibilidade de utilizar os jogos autóctones e tradicionais como conteúdo da Educação Física escolar. Os objetivos específicos foram: caracterizar as relações entre povos autóctones e as identidades; conceituar e refletir acerca dos jogos tradicionais; pontuar as perspectivas acerca dos jogos autóctones na formação de indígenas-professores Guarani e Kaiowá, habitantes no Mato Grosso do Sul; e argumentar sobre as possibilidades dos jogos autóctones nas aulas de Educação Física escolar. A metodologia seguiu os seguintes passos: seleção da literatura, fichamento dos textos, seleção de imagens e seleção dos documentos do curso de Licenciatura Intercultural *TekoArandu* e anáteis. Nas considerações finais foram apontadas formas de como o professor de educação física pode utilizar os jogos tradicionais como conteúdo em suas aulas, e as contribuições culturais desses jogos para a sociedade.

Palavras-chave: Educação Física. Jogos Autóctones. Indígenas Guarani.

JUEGOS NATIVO Y GUARANI KAIOWÁ - ENFOQUE TEÓRICO

RESUMEN

El objetivo del estudio fue investigar la posibilidad de utilizar juegos autóctonos y tradicionales, tales como contenidos de Educación Física. Los objetivos específicos fueron: caracterizar la relación entre los pueblos indígenas y las identidades; conceptualizar y reflexionar sobre los juegos tradicionales; anotando el panorama de los juegos indígenas en la formación de indígenas guaraníes kaiowá y profesores, la gente en Mato Grosso do Sul; y discutir sobre las posibilidades de los juegos indígenas en las clases de Educación Física. La metodología implicó los siguientes pasos: selección de la literatura, textos informe del libro, la selección de imágenes y selección de documentos de viaje *TekoArandu* Intercultural Grado y anáteis. En las consideraciones finales fueron identificados como formas del profesor de educación física pueden utilizar los juegos tradicionales como el contenido en sus clases, y las contribuciones culturales de estos juegos para la sociedad.

Palabras clave: Educación Física. Juegos indígenas. Indígenas Guaraníes.

¹Segundo convenção antropológica as denominações das etnias não são escritas no plural e quando as denominações das etnias são adjetivadas são escritas com letra minúscula, quando substantivo escreve se na maiúscula.

²Acadêmico do curso de Educação Física da Faculdade de Educação (FAED) da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD). E-mail: brunocosta1996b@gmail.com

³ Orientadora do Trabalho de Graduação, professora Doutora Adjunta4 da UFGD. Email: mvinha2016@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A motivação para a escrita sobre os jogos autóctones veio de duas fontes. A primeira foi a participação no Grupo de Estudos Ludodiversidade e Saúde Social - CNPq/UFGD; e a segunda foi devido à leitura do livro Jogos Autóctones e Tradicionais de Povos da América Latina, dos autores Marin e Stein (2015). Os povos autóctones e seus jogos são significativos, pois representam a cultura de cada povo. Os significados a eles vinculados são de ordem religiosa, ambiental, de estilo de vida, dentre outros.

Embora no Brasil o termo ‘autóctone’ não seja usual, ele nos remete aos povos tradicionais indígenas. Diante deste fato, neste estudo usaremos ambos os termos – autóctone e tradicional – para referirmos aos indígenas. Neste contexto, o objetivo do estudo é o de teorizar sobre o jogo tradicional/autóctone cuja identidade está vinculada à cultura de cada povo que o originou. Os objetivos específicos são: (1) caracterizar as relações entre povos autóctones e as identidades; (2) conceituar e refletir acerca dos jogos tradicionais; (3) pontuar as perspectivas acerca dos jogos autóctones na formação de indígenas-professores guarani e Kaiowá, habitantes no Mato Grosso do Sul; e (4) argumentar sobre as possibilidades dos jogos autóctones nas aulas de Educação Física escolar.

Assim, a pergunta problematizadora do estudo é: Qual a possibilidade dos jogos tradicionais e autóctones como conteúdo da educação física escolar?

A relevância do estudo para o curso de Educação Física é de que os jogos autóctones podem ser uma possibilidade para trabalhar nas aulas, como conteúdo da educação física escolar; podem também contribuir com novos conhecimentos sociais e culturais para os professores de Educação Física. A relevância para os indígenas é de valorização de suas práticas corporais, no caso dos seus jogos, visando revitalizar elementos socioculturais. Para o Mato Grosso do Sul a relevância está na valorização dos jogos autóctones das oito etnias, visto que há poucas pesquisas voltadas para essa temática.

A pesquisa é do tipo bibliográfico e documental. A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Por sua vez, a pesquisa documental assemelha-se à pesquisa bibliográfica. A diferença essencial entre ambas está na natureza das fontes, pois, enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais ou arquivos que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa (GIL, 2002).

A metodologia seguiu os seguintes passos: seleção da literatura, fichamento dos textos, seleção de imagens e dos documentos do curso de Licenciatura Intercultural *TekoArandu/UFGD* [viver com sabedoria] voltados para as perspectivas de valoração dos seus jogos autóctones guarani e kaiowá e análise.

Os autores de referência são: o documento Referencial Curricular Nacional de Educação Indígena – RCNEI (BRASIL, 1998), artigos obtidos no Instituto Socioambiental - ISA (ISA, 2016), Laraia (2007), Da Silva e Grupioni (1995), Marin e Stein (2015), Lavega (2006) e Projeto Político Pedagógico *TekoArandu* (UFGD, 2012).

2. POVOS, IDENTIDADES E JOGOS AUTÓCTONES

2.1 Identidades, Mitos e Jogos

Há expressões ou sinônimos adotados em diferentes países, para designar povos indígenas. Devido à adequação da linguagem local, a Austrália utiliza os termos ‘povos autóctones’ e ‘povos aborígenes’. Segundo o ISA (ISA, 2016, p. 2), a “expressão genérica povos indígenas refere-se a grupos humanos espalhados por todo o mundo, e que são bastante diferentes entre si”. É usada também a designação ‘nativo’, explica o ISA. Por sua vez, o Brasil adota o termo ‘povos indígenas’. Destacamos também o termo ‘ameríndio’ para designar os povos indígenas de todo o continente americano. Esta denominação comum ocorre devido à semelhança desses povos indígenas da América do Norte, Central e do Sul. Outro sinônimo utilizado para designar os povos indígenas é o termo ‘silvícola’, que significa quem nasce na, ou vive nas selvas, sendo pouco utilizado no Brasil (ISA, 2016).

Segundo o ISA (2016), para compreender atualmente os povos indígenas no Brasil é necessário reconhecer, basicamente, seis fatores:

- 1) no Brasil terras colonizadas por portugueses, já havia habitantes humanos que ocupavam territórios exclusivos;
- 2) não sabe se exatamente de onde surgiram os povos indígenas no Brasil; são denominados como indígenas ou nativos porque estavam por aqui antes da tomada europeia;
- 3) alguns povos que vivem na atualidade no território brasileiro estão historicamente ligados a esses primeiros povos indígenas;
- 4) os indígenas que vivem no Brasil possuem uma grande história, sua vida começou a se diferenciar da civilização ocidental desde a pré-história; a história deles voltou a se associar a história ocidental há cerca de 500 anos;

5) como todo grupo humano, as culturas indígenas resultam da história de relações ocorridas entre os homens, as relações e história indígena foi e continua sendo alterada pela colonização europeia.

6) antes da divisão entre os países Brasil, Venezuela, Bolívia e outros da América os povos indígenas já ocupavam determinadas regiões entre as fronteiras desses países.

Cada povo indígena possui variedade na sua identidade cultural com diferença de costumes, organização social, alimentos, modo de sobrevivência, organização política ou hierárquica. A cultura não é determinada por meios biológicos. O comportamento de cada povo depende de um aprendizado, de um processo que é chamado de endoculturação. “Um menino e uma menina agem diferentemente não em função de seus hormônios, mas em decorrência de uma educação diferenciada caracterizada pela endoculturação, ou seja, a cultura interna de cada povo” (LARAIA, 2007, p. 19-20).

O autor destaca que há dois aspectos que não influenciam na formação cultural de cada povo, mas são historicamente conhecidos por gerarem preconceito⁴. São eles, os determinismos ‘geográfico’ e o ‘biológico’. Laraia (2007, p. 24) constata que as diferenças existentes entre as culturas não podem ser explicadas em termos dos aparatos biológico ou geográfico.

“O determinismo geográfico considera que as diferenças do ambiente físico condicionam a diversidade cultural”, explica Laraia (2007, p. 21). Tal fato não corresponde, implicando em preconceito, pois tanto atribui mais qualidades para quem vive em determinada região, assim como considera que dois grupos vivendo na mesma região teriam culturas iguais. Não é possível admitir a ideia de determinismo geográfico, pois não há uma “ação mecânica das forças naturais sobre uma humanidade puramente receptiva” (LARAIA, 2007, p. 24). A cultura age seletivamente em seus diferentes ambientes e não fica refém de causa e efeito vindos do meio ambiente, argumenta o autor.

Por sua vez, o determinismo biológico atribui capacidades específicas inatas, dependendo da origem genética da pessoa. É preconceito, por exemplo, quando é atribuído aos portugueses serem povos pouco inteligentes, aos japoneses serem muito trabalhadores, aos brasileiros serem preguiçosos, etc. “As diferenças genéticas não são determinantes nas diferenças culturais”, afirma Laraia (2007, p. 24).

Ambos os determinismos geraram preconceito durante muito tempo. Estudos recentes dão conta de que tais limitações [geográfica e biológica] não determinam as diferenças

⁴ Termo usado no sentido de excluir ou depreciar uma pessoa, um povo, dentre outros.

culturais, pois a grande qualidade da espécie humana é a de romper com suas limitações. O homem, considerado um animal frágil, dominou a natureza e se transformou no mais temível dos predadores. Conseguimos, mesmo com nossa fragilidade física, dominar os ares, os mares, e o fogo; além de termos a capacidade de construir novas tecnologias. Essa capacidade humana nos difere dos outros animais, somos o único animal que possui cultura, afirma Laraia (2007).

A cultura é um elemento constitutivo de todas as sociedades, é ela que dá significado às diferentes formas de viver e estar no mundo, ela elabora a identidade de cada povo. Dentre as manifestações culturais dos povos indígenas que dão significado às suas identidades, destaca-se o mito, caracterizado por:

[...] narrativas orais, que contém as verdades consideradas fundamentais por um povo e que formam um conjunto dedicado a contar peripécias de heróis que viveram o início dos tempos, quando tudo foi criado e o mundo ordenado (DA SILVA; GRUPIONI, 1995, p. 323-324).

Outra característica do mito⁵ é que ele pode ser ‘uma forma de linguagem’. “A linguagem é uma maneira especial de pensar e de expressar categorias, conceitos, imagens, noções articuladas em histórias cujos episódios se pode facilmente visualizar” (DA SILVA; GRUPIONI, 1995, p. 324). Segundo os autores, estas duas compreensões de mitos se coincidem da seguinte forma:

[...] ambas indicam que os mitos dizem algo e algo importante, a ser levado a sério (e não só por aqueles que pertencem aos grupos onde cada mito específico tem vigência, senão por todos os que se interessam em conhecer um pouco mais sobre a alma humana); ambas apontam também para o fato de uma das especificidades do mito pela qual se constitui como discurso, e pela história que narra; [...] ambas sugerem uma relação particular entre o mito (ou os mitos), o modo de viver e pensar e a história daqueles povos responsáveis por sua existência.

Sendo assim, os mitos nas culturas indígenas devem ser considerados como elementos para reflexão, discussão e entendimento mais profundo sobre o assunto. A ciência acadêmica, por ser materialista em sua maioria, atribui pouca importância e eficácia aos mitos. Possivelmente, o caráter aparentemente ingênuo ou inconsequente das narrativas míticas, são fatores importantes para “olhos e ouvidos que não os sabem decifrar” e consequentemente não compreendem que os mitos “são coisa séria” (DA SILVA; GRUPIONI, 1995, p. 327).

⁵ O termo ‘mito’ para os não indígenas pode significar algo que não é verdadeiro. Para os indígenas o mito é um elemento estruturante da identidade de cada povo.

Dentre os muitos significados que possui o mito e da sua importância na identidade de cada povo, refletimos sobre a dimensão atribuída aos mitos no jogo tradicional. Marin e Stein (2015, p. 14) argumentam que “os jogos tradicionais são entendidos como manifestações da cultura que os seres humanos produziram e produzem no processo histórico, na busca de suprir as necessidades materiais e imateriais”. Assim, podemos destacar os jogos tradicionais/autóctones como uma das formas de representar a identidade na cultura de cada povo.

Os jogos tradicionais têm sua terminologia de ‘tradicional’, por referência à aquilo que existe desde um longo período de tempo, em um determinado local. As características dos jogos tradicionais são definidas pelas relações sociais e pelo contexto de cada povo, conforme Marin e Stein (2015, p. 14-15). Com o passar do tempo, os jogos tradicionais sofrem mudanças, assim como as próprias sociedades em suas dinâmicas. Essas mudanças são devidas aos diversos fatores, entre eles destacamos a conjuntura atual do mundo, pautada na sociedade capitalista neoliberal⁶.

Com a influência da conjuntura atual pautada na sociedade capitalista neoliberal e nos modos de acumulação flexível, os jogos tradicionais também se modificam. Alguns se tornaram institucionalizados, orientados e regulamentados por uma federação esportiva, como por exemplo, o bolão, a bocha e o tiro alvo (MARIN; STEIN, 2015, p. 15).

Outros jogos, no entanto, ainda se mantêm tradicionais, portanto, sem institucionalização dos modos de jogar. Como parte de uma cultura, o jogo tradicional vai representar e expressar as características do povo que o criou ou o adotou. Assim como qualquer outra manifestação cultural, o jogo tradicional vai representar aquilo que é do seu grupo ou que o grupo adotou de outra cultura, mas que faz sentido para ela (MARIN; STEIN, 2015, p. 17).

Segundo DaCosta (2005, p. 35) jogo e esporte tradicional é entendido como “atividades lúdicas, competitivas ou cooperativas, que refletem a identidade cultural de um determinado grupo étnico”. Os jogos e esportes tradicionais se diferenciam do esporte federalizado, pois suas regras não são padronizadas internacionalmente e não adota padrões

⁶ Conjunto de ideias políticas e econômicas que defende a não participação do Estado na economia. O comércio deve ter total liberdade. Defende a pouca intervenção do governo no mercado de trabalho, indica a privatização de empresas estatais, a livre circulação de capitais internacionais e ênfase na globalização. A abertura da economia deve permitir a entrada de multinacionais, e também indica uma forma para melhorar a economia local e global propondo a redução dos preços e dos salários dos trabalhadores, conforme Significados (2007).

organizacionais globalizados. No jogo tradicional destacam os padrões, ou as ‘respostas culturais’ de um determinado grupo diante dos diferentes ambientes, das necessidades de sobrevivência e das mitologias (LARAIA, 2007, p. 22).

Os jogos tradicionais são manifestações culturais que podem surgir de uma determinada região ou ter origem nacional, possui raízes de identificação de países de culturas similares ou mesmo distantes. O jogo tradicional de um grupo pode ter sua origem em outros países, e ter sido incorporado nesse grupo, cuja cultura é similar, com adequações em seu modo de ser praticado, argumentam DaCosta (2005).

Tais autores (2005, p. 35) explicam que essa expansão dos jogos e brincadeiras tradicionais está principalmente na sua apropriação e na reprodução por crianças e adultos.

O jogo de amarelinha ou academia tem origem na Roma e Grécia antigas, a partir de práticas culturais de adultos. Na Grécia foi registrado há séculos o jogo de pedrinhas a partir de desenho numa ânfora exposta no Museu de Nápoles, e anteriormente jogado com pequenos ossos ou em peças de marfim e outros materiais (DACOSTA, 2005, p. 35).

No Brasil, vários dos jogos tradicionais praticados também são encontrados, com variações em outros países. A causa pode estar por ser um país colonizado por europeus, muito desses jogos tradicionais vieram com eles ou com imigrantes de outros países, por exemplo, a cultura africana é muito rica em jogos brincadeira e danças. Já no Brasil, as brincadeiras ‘meninos do engenho’ e ‘meninos escravos’ eram praticadas na Casa Grande [do senhor colonizador] e na Senzala [escravos de origem africana]. O jogo ‘capitão de campo amarra negro’ e a ‘capoeira’ são jogos que representam a luta do africano pela liberdade, durante o Brasil colonial, argumentam DaCosta (2005).

2.2 Jogos Popular, Jogo Tradicional e Jogo Autóctone

Uma questão que precisa ser debatida é a distinção entre jogo popular e jogo tradicional. Marin e Stein (2015, p. 19) dialogam que há certo engano ao citar o ‘jogo popular’ como se fosse sinônimo para ‘jogo tradicional’. Segundo os autores, as diferenças entre ambos são as seguintes:

Os jogos tradicionais podem manifestar-se como jogos que resistem ao moderno (a exemplo, ao esporte moderno); mas, nesta análise, não está necessariamente articulada à visão da resistência dos dominados contra a exploração. Podemos, então, ponderar que todo jogo popular é tradicional, porém nem todo jogo tradicional é popular. As diferenças se expressam de

maneira tênue, por suas relações e ambiguidades, mas seria, sim, um equívoco desconsiderá-las (MARIN; STEIN, 2015, p.19).

Há também diferenças entre jogo tradicional e jogo autóctone. Segundo Marin e Stein (2015, p. 136-137):

[...]juegos autóctonos a aquellos que es posible demostrar que ha surgido, en la región referida, y juegos tradicionales a aquellos que habiendo nacido en la región o que han sido introducidos de otras culturas, llegan a ser colectivamente conocidos y practicados en dicha región⁷.

Marin e Stein (2015) destacam que a principal diferença entre os jogos tradicionais para os autóctones é a de que, os jogos tradicionais são ‘adotados’ de outros povos e regiões, são jogos já produzidos por outros povos e que foram introduzidos em uma nova cultura. Já os jogos autóctones são ‘originários’ de um povo, foram construídos por eles e suas características são fruto das manifestações culturais desse povo. No Brasil, por ser um país colonizado por europeus e com quase 2.000 línguas nativas vivas, no ano de 1.500, e estando hoje com apenas 220 línguas indígenas cadastradas, requer pesquisas que possibilitem distinguir os tipos de jogos que podem ser autóctones e outros, que podem ser tradicionais (ISA, 2016).

A Constituição de 1988 (BRASIL, 1988, p. 125), em seu artigo 217, destaca que é “dever do estado fomentar práticas desportivas formais e não formais, [...] e a proteção e incentivo às manifestações desportivas de criação nacional”, visando recuperar e revitalizar a identidade do povo brasileiro. Portanto, os jogos tradicionais e autóctones são muito mais que práticas lúdicas. Nesse sentido, os teóricos ressaltam que:

Los juegos autóctonos y tradicionales son expresión y síntesis de los sueños, aspiraciones y logros de la humanidad; su origen se remonta al apareamiento del hombre mismo, cuyas evidencias más antiguas conocidas hasta hoy, son los vestigios de trompos de barro encontrados en las orillas del río Eufrates, entre Turquía, Siria e Irak, en el continente Asiático, que datan de cuatro mil años antes de la era cristiana; El surgimiento de dichos juegos está asociado a las necesidades intrínsecas de construir y expresar estados de ánimo, vínculos espirituales y manifestaciones artísticas de la vida cotidiana⁸ (MARIN; STEIN, 2015, p.134).

⁷ [...] jogos autóctones há aqueles que são possíveis de mostrar que surgiram na região referida; e jogos tradicionais há aqueles que havendo nascido na região, ou que foram introduzidos a partir de outras culturas, chegam a ser coletivamente conhecidos e praticados naquela região.

⁸ Jogos indígenas e tradicionais são uma expressão e síntese de sonhos, aspirações e realizações da humanidade; Sua origem remonta ao aparecimento do próprio homem, cujas evidências mais antigas conhecidas até hoje, são os vestígios de objetos de barro encontrados nas margens do rio Eufrates, entre a Turquia, Síria e Iraque, no continente asiático, que remontam quatro mil anos antes da era

Para Lavega (2006) o jogo tradicional é o espelho da sociedade que o pratica e representa o comportamento de um grupo, suas manifestações culturais e sociais, a identidade de um povo e seus mitos. Essa representação de um grupo no jogo tradicional será visível nas regras e no comportamento do indivíduo no jogo. Qualquer manifestação cultural desse povo tem no jogo tradicional e na sua prática, a representação da identidade para aquela sociedade. Para o autor (2006, p. 19) o jogo tradicional “constitui uma família singular da motricidade, portadora de cenários lúdicos construído de variedades, originalidade e proximidade dos recursos culturais de uma determinada região”.

Marin e Stein (2015) destacam que devido à utilização das novas tecnologias, os jogos tradicionais e autóctones muitas vezes perderam o espaço na sociedade. A maioria dos jovens, no contexto social atual, prefere praticar os chamados ‘jogos eletrônicos’. Atualmente, os jogos eletrônicos estão tomando caráter profissional, atraindo muito mais a atenção dos jovens do que os jogos tradicionais que possuem caráter motriz.

Como exemplo da vinculação dos jogos tradicionais e autóctones com suas culturas, a figura 1 mostra o “jogo de *Ulama de Antebrazo*”, ou seja, jogo de bola jogado com o antebraço; e a figura 2 mostra o “jogo *Ulama de Cadera*, ou seja, jogo de bola usando os quadris:

Figuras 1. Jogo de Ulama de antebrazo



Figura 2. Ulama de cadera



Fonte: Aguilar-Moreno (2015).

cristã; o surgimento de tais jogos estão associados às necessidades intrínsecas para construir e expressar humor, ligações espirituais e eventos artísticos da vida cotidiana.

As figuras 1 e 2 mostram exemplos de jogos autóctones pré-hispânicos em que são utilizados a bola como objeto principal do jogo. Outro fator importante é que fazem uso de partes do corpo não exploradas por nenhum esporte moderno, daí a riqueza destacada por Lavega (2006, p. 19), ao chamar a atenção para “família singular de motricidade”. Os jogos de pelota no período pré-hispânico estavam associados ao rito de um povo, eram considerados pelos que o praticavam como uma forma de equilíbrio com a natureza (MARIN; STEIN, 2015).

3. PERSPECTIVAS DO JOGO AUTÓCTONE E TRADICIONAL NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES GUARANI E KAIOWÁ

Os Guarani e Kaiowá se encontram no Brasil e Paraguai. No Brasil se encontram na região do estado de Mato Grosso do Sul e Paraná. A família linguística é Tupi-Guarani e há três aspectos da vida guarani que expressam sua identidade e o modo de ser.

Primeiro o *avañe'ë* (*ava*: homem, pessoa guarani; *ñe'ë*: palavra que se confunde com “alma”) ou fala, linguagem, que define identidade na comunicação verbal; segundo, o *tamõi* (avô) ou ancestrais míticos comuns e terceiro o *avareko* (*teko*: "ser, estado de vida, condição, estar, costume, lei, hábito") ou comportamento em sociedade, sustentado em arsenal mítico e ideológico. Estes aspectos informam ao *ava* (homem guarani) como entender as situações vividas e o mundo que o cerca (ISA, 2016, p. 1).

As escolas localizadas nas aldeias guarani e kaiowá seguem as normas específicas conquistadas pelos indígenas. Neste contexto, a educação física também está presente, com características diferenciadas. Nas escolas não indígenas, a educação física é aquilo que introduz o aluno na cultura corporal do movimento, onde são tratados conhecimentos como: jogo, esporte, lutas, danças e ginástica. No caso das escolas indígenas há uma discussão acerca do “para que” a Educação Física para os povos indígenas, questiona o documento do Ministério da Educação, RCNEI (BRASIL, 1998, p. 321). Os argumentos vindos do documento RCNEI afirmam que na cultura indígena o movimento corporal já está presente no dia a dia, por meio de ações cotidianas como a pesca, as danças nos ritos religiosos, e as brincadeiras em suas atividades lúdicas.

O RCNEI aponta que:

Na maior parte dos grupos indígenas, os conhecimentos da área da Educação Física são transmitidos às novas gerações por meio de método próprios de aprendizagem, sobre os quais a escola não tem nada a dizer. Não é necessário incluir essas atividades no currículo escolar; elas fazem parte

do conjunto de conhecimentos que o aluno possui independentemente da escola (BRASIL, 1998, p. 322).

Mas mesmo com a presença cotidiana de práticas corporais, o referido documento indica a implementação da Educação Física na escola indígena justificando-a por três motivos, quais sejam: esporte; saúde; e revitalização/resgate da cultura indígena (BRASIL, 1998). Primeiro, a presença do esporte é justificada por se um fenômeno que se aproximou da cultura indígena atualmente, ele desperta curiosidade, a exemplo o futebol. O RCNEI mostra que:

A admiração dos índios pelo futebol da seleção brasileira e dos clubes profissionais acrescenta-se a prática deste esporte, quase diária, em muitas comunidades. Há campeonatos estaduais de futebol indígena, torneios dentro de áreas e reservas, encontros futebolísticos entre aldeia e, ate mesmo, uma seleção nacional de Futebol dos Povos Indígenas. Existem etnias em que as mulheres também jogam, e as crianças e os jovens índios crescem familiarizados com esse jogo (BRASIL,1998, p. 323).

O interesse indígena pelo esporte não fica apenas no futebol, segundo o RCNEI (BRASIL, 1998), nos jogos indígenas que são organizados no Brasil já se encontram a modalidades atletismo e voleibol, somando assim com os jogos tradicionais que são praticados nesses eventos.

O segundo motivo para implementar a Educação Física na escola indígena é a saúde. Segundo o Referencial, com o aumento das fazendas e o encurtamento das aldeias, várias práticas corporais como a caça e pesca ficaram limitadas, diminuindo a atividade física. Outro fator importante são as mudanças nos hábitos alimentares dos indígenas. Devido a esses fatores são comuns problemas na saúde do indígena, tais como: obesidade, sedentarismo e casos de diabetes.

E o terceiro motivo, a revitalização e o resgate das práticas corporais do grupo e de outras etnias, o RCNEI desta que:

[...] os problemas decorrentes do contato com a sociedade nacional envolvem situações variadas, chegando, até mesmo, a casos de abandono de aspectos da cultura indígena. A escola pode ajudar a enfrentar essa situação (BRASIL, 1998, p. 325).

Com o resgate da cultura indígena, a aula de Educação Física pode trazer valores pertencentes à cultura. E por meio da motricidade, a revitalização de jogos e brincadeiras que foram esquecidas ou estão em desuso, fortaleceria a cultura corporal do movimento própria do indígena como ressalta Lavega (2006, p. 19), “a família singular de motricidade” dos

guarani e kaiowá, que é um povo que caminha em “busca da terra sem males”. Segundo Rossato (2002, p. 46, apud VINHA, 2013, p. 5), os guarani e kaiowá têm “migração como história e como projeto, e estão sempre em busca de uma terra ‘sem males’, que lhes sirva de base ecológica para o desenvolvimento de seu modo de ser”.

Assim sendo logo o curso de licenciatura intercultural indígena *TekoAranduda* Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD) oferece no seu projeto político pedagógico (PPP) a educação física como disciplina da área Linguagens, composta por língua portuguesa, língua guarani, artes e educação física. O curso tem como objetivo formar professores indígenas, especificamente das etnias Guarani e Kaiowá, para atendimento à educação escolar indígena específica, diferenciada, bilíngue e intercultural, conforme preza a constituição brasileira (BRASIL, 1998). A formação no *TekoArandu* possibilita a atuação desses indígenas no Ensino Fundamental e no Ensino Médio nas escolas de suas comunidades, como professores e como gestores. Esta formação os habilita também para atuarem em todo território nacional (UFGD, 2012).

Seus os objetivos específicos da área Linguagens que está relacionada com a educação física destaca-se: o reconhecimento de atividades físicas próprias da comunidade indígena, o uso de modalidades e práticas esportivas não tradicionais que possam ser utilizadas no âmbito escolar indígena, a construção de materiais didáticos para as aulas, a elaboração de currículos e de modelos de avaliação. As disciplinas oferecidas para consolidar a educação física são: Educação Física na educação escolar indígena, Esportes coletivos e individuais na escola indígena; Recreação e Lazer no âmbito da educação escolar indígena, e elaboração de materiais e recursos didáticos para o ensino da educação física (UFGD, 2012).

4. POSSIBILIDADES - JOGOS AUTÓCTONES E TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Há uma vasta possibilidade de o jogo ser trabalhado nas aulas de Educação Física. Segundo Freire e Scáglia (2009) o jogo se classifica como um dos conteúdos. Os autores dão classificações diferentes para o jogo, são elas: jogos simbólicos, jogos de construção, jogos de regras e jogos pré-desportivos. Cada um desses jogos possui variações e características diferentes, possibilitando ao professor de educação física trabalhar com diferentes de formas de jogar.

Segundo os autores, o jogo não é uma atividade do passado ou do futuro, mas sim do presente. Destacam também que a criança não tem compromisso com o jogo, que as

consequências do jogo não são problemas do jogador, e que o ato de jogar não separa o ‘sujeito criança’ do ‘jogo’, por isso consideram o jogo uma representação do presente (FREIRE; SCÁGLIA, 2009).

Tais autores (2009) destacam ainda que o jogo na escola não deve servir apenas como aparato motivacional ou pedagógico para outras disciplinas, isto porque o ato de brincar ou jogar deve ter a mesma importância do que uma criança reproduzindo um cálculo matemático. As contribuições para o ato de jogar vão além dos fatores fisiológico, psicológico, motriz e social. Tal indicação considera que a escola não deve priorizar o conhecimento lógico-matemático, mas também o conhecimento da motricidade.

O jogo pode surgir como fonte de criatividade e pode ser uma ruptura com velhas fórmulas. No ato de jogar a criança descobre formas diferentes de se manifestar, pois o jogo liberta, situação em que a criança pode desenvolver várias maneiras de se representar. Vale observar que Freire e Scágliã não mencionam o jogo autóctone e o tradicional. Tal fato se dá, segundo nossa visão, motivado por considerarem qualquer tipo de jogo enquanto elemento estruturante na formação da criança em desenvolvimento (FREIRE; SCÁGLIA, 2009).

Ampliando o posicionamento de Freire e Scágliã quanto ao jogo na formação da criança, observamos que o conhecimento adquirido pela criança ao jogar pode contribuir para sua saúde identitária, no sentido de conhecimentos que dão pertencimento, portanto, formam a identidade vinculada à determinada cultura. Os jogos autóctones e tradicionais por serem transmitidos pelas relações familiares e comunitárias, por meio de motivações afetivas e ritualísticas, em ocorrência no ambiente físico-social, se tornam um pouco mais complexos para serem praticados na escola não indígena. O que justifica essa complexidade é o fator transcendência que faz parte do universo indígena, de forma que a jogos tradicionais/autóctones que exigem a presença Xamã, por evocar espíritos da floresta, dos minerais e da fauna em geral (VINHA, 2015).

A presença dos jogos tradicionais nas escolas do Mato Grosso do Sul é favorável, devido à presença de oito etnias⁹. A importância dos jogos está no fato de que não existe uma hierarquia que os classificam, de forma que todas as etnias merecem pesquisas que registrem os jogos autóctones e tradicionais de cada uma delas. Sendo assim, não existe um jogo melhor ou pior que o outro, e sim jogos que ativam processos diferentes, podendo ser processos motores, cognitivos e emocionais. Pelo fato de o jogo autóctone e tradicional não só representarem os aspectos motores, mas também manifestações simbólicas, ambos os tipos

⁹ Guarani, Kaiowá, Kadiwea, Terena, Ofaié, Guató, Kinikinaw e Kamba.

de jogos representam nosso mundo interior. Nestes jogos podemos sentir todas as diversidades do mundo e suas complexidades, qualquer movimento e manuseio de algum objeto do jogo representa algo simbólico para aquele que o pratica (LAVEGA, 2006).

Dessa forma, podemos afirmar que na escola, mesmo com dificuldades de praticar os jogos autóctones e tradicionais e talvez por falta de conhecimento dos profissionais, ou mesmo diante de dificuldades com materiais e espaços, eles se constituem em “um rico universo em construção” que vai se formando conforme é praticado (FREIRE, SCÁGLIA 2009).

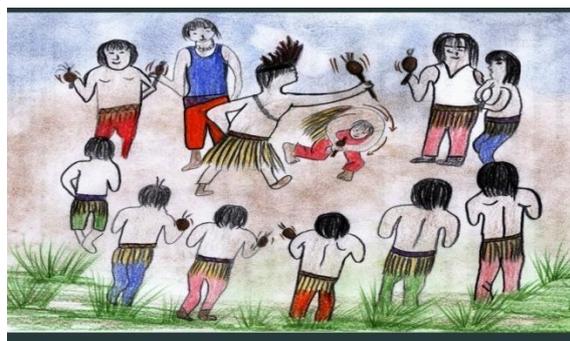
Um exemplo de jogo autóctone que pode se praticado na escola, com as devidas adaptações são: a ‘corrida de toras’ dos indígenas Xavante-MT; e o jogo ‘sambo’ praticado pelos Guarani e Kaiowá-MS.

Foto 3. Corrida de tora



Fonte: Graham (2008).

Foto 4. Sambo- jogo autóctone guarani e kaiowá.



Fonte: Ñemborari (2009).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo investigar na literatura científica os conceitos de jogos autóctones e tradicionais, refletir sobre a formação da identidade por meio destes jogos, os vínculos com a saúde social, devido ao pertencimento a determinada cultura, no caso os guaranis e Kaiowá, e levantar considerações acerca dos jogos autóctones e jogos tradicionais como conteúdo nas aulas de educação física.

A problematização do estudo buscou argumentar sobre as possibilidades de os jogos tradicionais e autóctones comporem o rol de conteúdos da educação física escolar. Os autores mostram que sim, tais jogos possuem uma identidade cultural que, ao ser inserido nas aulas de educação física, o professor pode estar realizando o regaste da cultural tradicional de um povo do bairro onde a escola está localizada, de forma a contribuir na formação das crianças.

Ao concluir o estudo, observamos que muitos desses jogos deixaram de ser praticados devido ao crescimento da tecnologia, da difusão dos jogos eletrônicos. E do grande apelo da mídia para assistir o esporte espetáculo, desvalorizando ou deixando de conhecer muitas das origens culturais constituídas pela riqueza étnica e de diferentes povos que migraram para o Brasil.

6. REFERÊNCIAS

AGUILAR-MORENO, Manuel. FOTO1 e 2. Ulama: pasado, presente y futuro del juego de pelota mesoamericano. In: *Anales de Antropología. Elsevier*, 2015. p. 73-112.

BRASIL. *Referencial Curricular Nacional para Educação Indígena*. Ministério da Educação, 1998.

BRASIL. *Constituição da República*, 1988.

DA SILVA, Aracy Lopes; GRUPIONI, Luís Donisete Benzi; MACEDO, Ana da Silva Vera Lopes. *A temática indígena na escola: novos subsídios para professores de 1o. e 2o. graus*. Mec, 1995.

DACOSTA, L. P. *Atlas do esporte no Brasil*. Rio de Janeiro: Shape, 2005.

FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. *Educação como prática corporal*. São Paulo, SP: editora Scipione, 2009.

GRAHAM, Laura. FOTO 3. *Corrida de toras, índios xavantes. Povos Indígenas no Brasil. Xavante: Organização social e cerimoniais*. Abril de 2008. Disponível em <<https://pib.socioambiental.org/pt/povo/xavante/1164>> Acesso em: 27/02/2017.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas S.A, 2002.

ISA. Instituto Socioambiental. Povos Indígenas. Disponível em: <<https://pib.socioambiental.org/pt/c/no%ADbrasil%ADatual/quem%ADsao/povos%ADindigenas3/>> Acesso em: 05/12/2016.

ISA. Instituto Socioambiental. Povos Guarani e Kaiowá. Disponível em: <<https://pib.socioambiental.org/pt/povo/guarani-kaiowa>>. Acesso em: 05/12/2016.

LARAIA, Roque de Barros. *Cultura: um conceito antropológico*. 21. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2007.

LAVEGA, Pere. *Juegos Tradicionales y Sociedad en Europa*. Barcelona: asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales, 2006.

MARIN, Elizara Carolina; STEIN, Fernanda. *Jogos Autóctones e tradicionais de povos da América Latina*. Curitiba-PR: CRV, 2015.

ÑEMBORARI. *Sambo – jogo guarani e kaiowá*. Campo Grande-MS: Secretaria de Estado de Educação, 2009.

SIGNIFICADOS. *Significado de Neoliberalismo*. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/neoliberalismo/>>. Acesso em: 06 fev 2017.

UFGD. *Projeto Político Pedagógico do Curso de Licenciatura TekoArandu*. Universidade Federal da Grande Dourados. Dourados, 2012.

VINHA, Marina. Saúde Social: fonte revitalizadora dos jogos dos povos indígenas. In: *Celebrando os Jogos, a Memória e a Identidade*. Dourados: UFGD, 2015.

VINHA, Marina. Caminhada guarani e kaiowá: jogo de inter-relações tradicionais. *Anais XIV Congresso Processos Civilizadores*, UEL, 2013.