



*Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

DUCAÇÃO



FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DA GRANDE DOURADOS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

BARBARA KAROLINE ANTUNES DA SILVA

**JOGOS TRADICIONAIS NO CURSO DE FORMAÇÃO EM NÍVEL MÉDIO DE
PROFESSORES GUARANI E KAIOWÁ: TURMA DE 2010**

**DOURADOS/MS
2014**



Barbara Karoline Antunes da Silva

**JOGOS TRADICIONAIS NO CURSO DE FORMAÇÃO EM NÍVEL MÉDIO DE
PROFESSORES GUARANI E KAIOWÁ: TURMA DE 2010**

Artigo apresentado como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Educação Física, junto à Faculdade de Educação (FAED) da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), sob orientação da Prof.^a Dr.^a Marina Vinha.

**DOURADOS/MS
2014**



FOLHA DE APROVAÇÃO

BARBARA KAROLINE ANTUNES DA SILVA

**JOGOS TRADICIONAIS NO CURSO DE FORMAÇÃO EM NÍVEL MÉDIO DE
PROFESSORES GUARANI E KAIOWÁ: TURMA DE 2010**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO EM LICENCIATURA EM
EDUCAÇÃO FÍSICA
() MONOGRAFIA
(x) ARTIGO

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Marina Vinha
Orientadora

Prof. Dr. Pablo Christiano Barboza Lollo
Professor da Disciplina de Trabalho de Graduação

Prof. Esp. Leandro Aparecido Faleiros
Avaliador

**DOURADOS/MS
2014**

Barbara Karoline Antunes da Silva*

Marina Vinha**

RESUMO

Este artigo teve como objetivo sistematizar os jogos tradicionais no contexto do Curso de Formação em Nível Médio de Professores Guarani e Kaiowá, denominado Projeto Àra Verá [Espaço-Tempo Iluminado]. A base metodológica consistiu em uma pesquisa documental com característica descritiva, em que foram realizadas buscas em documentos redigidos por professores indígenas matriculados no Curso Àra Verá. Os referenciais documentais foram obtidos em: Dossiê do Projeto Àra Verá, Referencial Curricular para Escolas Indígenas, documentos escrito pela UNESCO e o Acervo de jogos tradicionais Guarani e Kaiowá elaborados na disciplina Educação Física, referentes à turma de 2010. A recuperação e sistematização das práticas corporais dos jogos tradicionais contribuem para o fortalecimento de valores culturais, por revitalizar a cultura corporal de movimento dos indígenas.

Palavras-chave: Educação Indígena. Educação Física. Índios Guarani e Kaiowá.

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo sistematizar los juegos tradicionales en el contexto del Curso de Formación de Profesores de nivel medio Guarani y Kaiowá, llamado Proyecto Àra Verá [Espacio-Tiempo Iluminado]. La base metodológica consistió en la investigación documental con característica descriptiva, en que se realizaron búsquedas en los documentos escritos por maestros indígenas matriculados en el Curso Àra Verá. Los referencias documentales se obtuvieron de: Dossier Proyecto Àra Verá, Plan de Estudios para las Escuelas Indígenas, Documentos escrito por la UNESCO y la Colección de juegos tradicionales Guarani y Kaiowá preparados la disciplina de Educación Física, en referencia a la clase de 2010. La recuperación y sistematización de las prácticas corporales de juegos tradicionales contribuye al fortalecimiento de los valores culturales, para revitalizar la cultura del movimiento corporal de los indios.

Palabras clave: Educación Indígena. Educación Física. Índios Guarani y Kaiowá.

¹ Artigo apresentado como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Educação Física, junto a Faculdade de Educação da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Marina Vinha. Dourados/MS. Mês e ano de conclusão: dezembro de 2014.

* Graduanda de Licenciatura em Educação Física da Faculdade de Educação da UFGD. E-mail: barbara.antunes@msn.com

**Doutora em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas. Docente da Universidade Federal da Grande Dourados. E-mail: marinavinha@ufgd.edu.br

trabalho de graduação do Curso de Educação Física, da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD) e faz parte do projeto de pesquisa "Diversidade lúdica entre os indígenas Guarani e Kaiowá de Mato Grosso do Sul", financiado pela UFGD/PROP (2014-2016).

A motivação para este estudo veio por meio da orientação nas reuniões do "Grupo de Estudos e Pesquisa Ludodiversidade e Saúde Social" (GEPLUSS/UFGD-CNPq), o qual busca preencher a grande lacuna em estudos sobre a diversidade lúdica associada aos valores e aos modos de ser das diferentes sociedades. No caso, a ênfase do estudo recai sobre os indígenas Guarani e Kaiowá de Mato Grosso do Sul.

O termo ludodiversidade reporta ao estudo da diversidade lúdica humana, considerado patrimônio cultural imaterial ou patrimônio intangível, e compreendido pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) como:

As práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas são assim como os instrumentos, objetos, artefatos e espaços culturais que lhes são associados são que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, indivíduos reconhecem como fazendo parte integrante de seu patrimônio cultural. (UNESCO 2003, apud GALLOIS, 2006, p. 10).

A abrangência deste patrimônio, de acordo com a "Recomendação da UNESCO sobre a Salvaguarda da Cultura Popular e Tradicional", alcança a língua, a literatura, a música, a dança, os jogos, a mitologia, os ritos, os costumes entre outras expressões artísticas e práticas sociais construídas com significados próprios para cada sociedade ou grupo social (UNESCO, 1989, p.2). Nesta perspectiva, vale destacar que a Constituição Brasileira de 1988, em seu artigo 217, rege sobre a responsabilidade do Estado de recuperar e incentivar os desportos de identidade nacional, para promover as "práticas desportivas formais e não-formais" (BRASIL, 1988).

A relevância do estudo para a academia e para Educação Física é relatar que há diversas formas de manifestações culturais nas práticas corporais dos jogos e brincadeiras tradicionais. Tal fato indica a necessidade de resgatar estas práticas, pois estão vinculados ao contexto da cultura corporal de movimento de cada sociedade ou etnia.

Sendo assim, o tema em estudo foi problematizado com a seguinte pergunta: *"De que maneira a recuperação e sistematização dos jogos tradicionais Guarani e Kaiowá poderão contribuir como conteúdo de Educação Física, para a escola indígena?"*

Nesse sentido, o Referencial Curricular para Escolas Indígenas (RCNEI), (BRASIL, 1998), ressalta que cabe à comunidade indígena decidir a inclusão ou não da disciplina

pois pode ser que para alguns grupos indígenas as atividades físicas do dia-a-dia sejam suficientes para a formação das crianças e adolescentes. Sendo assim, as Secretarias Municipais de Educação não podem exigir aulas de Educação Física como acontece nas escolas dos não-índios ou interferir nas decisões das comunidades indígenas.

Para tanto, o RCNEI (BRASIL, 1998) indica três motivos para a implementação da Educação Física no currículo escolar, sendo eles: (1) a prática dos esportes, como o futebol que hoje faz parte do cotidiano dos povos indígenas; (2) a saúde, como questão importante nas transformações tanto das práticas corporais, quanto do modo de vida dos indígenas; e (3) o interesse em resgatar as brincadeiras, os jogos, as danças, as lutas, entre outros elementos de sua cultura corporal de movimento, anteriormente praticados pelos indígenas.

Nesse contexto, de diferentes práticas corporais destacamos o jogo tradicional entendido segundo De Mello (2005, p. 35) como atividades lúdicas, competitivas e/ou cooperativas que refletem a identidade cultural de um determinado grupo étnico. Tal compreensão o distingue dos esportes federalizados, cujas características são de apelo internacional, e estão sujeitos a padrões organizacionais de regras universais. Os jogos tradicionais também são conhecidos como brincadeiras tradicionais infantis, geralmente transmitidos pela família e amigos.

O objetivo do presente artigo é o de sistematizar os jogos tradicionais indígenas, já registrados nos arquivos escolares do Curso Normal em Nível Médio de Formação de Professores Guarani e Kaiowá, projeto *Àra Verá*² [Tempo-Espaço Iluminado]. Os objetivos específicos da pesquisa foram: (a) caracterizar os indígenas Guarani e o projeto *Àra Verá*; (b) consultar documentos publicados pela UNESCO e registrar o referencial teórico sobre jogos tradicionais; e (c) classificar os jogos tradicionais dos indígenas Guarani e Kaiowá, segundo as categorias de Parlebas (2001) adaptado em Rodrigues (2004), sobre a Praxiologia Motriz entendida por Pierre Parlebas como a ciência da ação motriz.

O tipo de pesquisa foi a documental, de caráter descritivo. Segundo Gil (2002) a pesquisa documental caracteriza-se por usar fontes mais diversificadas tais como os documentos conservados em arquivos de órgãos públicos e instituições privadas. A exemplo foi consultado os documentos do Projeto *Àra Verá*, bem como o Acervo de jogos tradicionais escrito por professores Guarani e Kaiowá. O desenvolvimento da pesquisa documental

² O Projeto *Àra Verá* prepara professores indígenas Guarani e Kaiowá para atuarem em suas aldeias, na educação básica.

ráfica, entretanto, a pesquisa documental tem um fim
íficos.

Os referenciais documentais utilizados para fundamentar a pesquisa foram: Referencial Curricular para Escolas Indígenas (1998), Dossiê do Projeto Ára Verá (2004), documentos escritos pela UNESCO em (1978; 2005; 2013) e o Acervo de jogos tradicionais Guarani e Kaiowá elaborados na disciplina Educação Física Escolar, referente à turma de 2010, priorizando a escrita em língua portuguesa. Os procedimentos metodológicos foram: (a) realizar buscas em documentos redigidos por indígenas-professores matriculados no Curso Ára Verá; (b) complementar com o referencial teórico já referido.

CARACTERIZAÇÃO DOS INDÍGENAS E DO PROJETO ÁRA VERÁ

Os indígenas Guarani nunca se organizaram em um só espaço territorial, eles estão assentados em núcleos comunitários conhecidos por *tekohá*, espalhados pela Bolívia, Paraguai, Argentina e principalmente no Brasil. O *tekohá* é o lugar físico (terra, mato, campo, água etc.) onde se realiza o *teko* (cultura) ãmodo de serö ou estado de vida guarani. Há no Brasil 85 áreas Guarani reconhecidas, segundo a Enciclopédia Virtual dos Povos Indígenas no Brasil elaborado pelo Instituto Socioambiental³ (ISA).

Para Thomaz de Almeida e Mura (2003) a organização social, política e econômica dos povos Guarani tem como base a família extensa, ou seja, grupos macro familiares que ocupam o *tekohá* por relações de consanguinidade e é composta geralmente pelo casal, filhos, genros, netos, irmãos e outros parentes. Cada *tekohá* é liderado por um ãcapitãö ou ãcaciqueö, categoria esta usada para designar aquele que irá dirigir a ordem política da comunidade nas relações com o Estado.

A principal atividade produtiva dos Guarani é a agricultura, porém eles apreciam a caça e a pesca, praticando-as quando é possível. Os indígenas Guarani:

Realizam uma economia de subsistência, marcada pela distribuição e redistribuição dos bens produzidos e na qual relações de produção econômica, seja qual for a atividade, são pautadas por vínculos sociais definidos pelo parentesco. A ãpropriedadeö (uso exclusivo) das roças e o consumo dos produtos é da família elementar, depois do nascimento dos filhos do casal, o que não exclui distribuição de bens produzidos ou adquiridos, serviços nas roças do sogro e a realização de mutirões dentro dos grupos macro familiares. (THOMAZ DE ALMEIDA e MURA, 2003).

³ O Instituto Socioambiental ã uma organização da sociedade civil brasileira, sem fins lucrativos, fundada em 1994, para propor soluções de forma integrada a questões sociais e ambientais com foco central na defesa de bens e direitos sociais, coletivos e difusos relativos ao meio ambiente, ao patrimônio cultural, aos direitos humanos e dos povosö (ISA, 2014).

são conhecidos pelo nome Pai-Tavyterã que significa a futuraõ título empregado aos deuses habitantes do paraíso. Sua origem linguística é o tupi-Guarani, falada em diferentes povos. O povo Guarani está distribuído em dez estados brasileiros, dentre eles o Mato Grosso do Sul. (Thomaz de Almeida e Mura, 2003).

A população de Mato Grosso do Sul, de acordo com o Censo demográfico realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2010) era em torno de 73.295 mil pessoas dos quais aproximadamente 44 mil se declarou indígenas Guarani e Kaiowá. Por esses dados mostra-se imprescindível o Curso Normal em Nível Médio de Formação de Professores Guarani Kaiowá para as comunidades indígenas, pois são necessárias pessoas capacitadas para atuarem no ensino básico das Escolas Indígenas.

O referido curso denominado projeto Ará Verá [Tempo-Espaço Iluminado] emergiu da reivindicação do Movimento de Professores Guarani Kaiowá. Ao qual salientava a necessidade de um curso específico para formar seus professores em nível médio, com habilitação nas séries iniciais do Ensino Fundamental e Educação Infantil. Sendo assim, as solicitações dos indígenas foram concretizadas por meio do projeto proposto pela a Secretária de Estado e Educação (SED) de Mato Grosso do Sul intitulado õEducação Escolar Indígena: uma questão de cidadaniaõ (1999, p. 22) que foi autorizado a funcionar a partir da Deliberação do CEE/MS nº6284 de 20 de julho de 2001.

A primeira turma do referido curso de formação teve início em julho de 1999, com 75 alunos matriculados. A maioria já eram professores em sua comunidade, atuante nas séries iniciais do Ensino Fundamental e Educação Infantil, porém muitos não tinham completado sequer o Ensino Fundamental, alguns possuíam habilitação do antigo magistério, outros possuíam Ensino Médio completo, ou eram universitários em curso de Ensino Superior não específico. Esta turma de professores indígenas concluiu o curso em dezembro de 2003, conforme Rossato e Nascimento (2004).

O Projeto Ára Verá em sua matriz curricular tem como eixos temáticos: *tekohá* (terra), como lugar geográfico tratando das questões referentes à terra como o seu uso e apropriação; *teko* (cultura) entendida como valores e práticas revitalizadora e dinamizadora de sua identidade e *ñeøë* (língua) responsável pela produção e reprodução do conhecimento e valores do modo de vida Guarani e Kaiowá (PROJETO ÁRA VERÁ, 1999).

Portanto, o referido curso tem se mostrado necessário para a garantia do direito de uma educação escolar indígena intercultural, bilíngue, específica e diferenciada, pois atende às demandas das comunidades indígenas Guarani e Kaiowá, bem como aos pressupostos

38, Diretrizes para a Política Nacional de Educação
Curricular Nacional para as Escolas Indígenas de

1998.

JOGOS TRADICIONAIS NA EUROPA E NO BRASIL

A UNESCO, em 1978 aprovou a Carta Internacional da Educação Física e Esportes incentivando várias ações para preservação e promoção dos jogos e esportes tradicionais no mundo (Burgués, 2011). Dessa forma, no Artigo 1º da Carta ressalta que a prática da educação física e do esporte é um direito fundamental de todos (UNESCO, 1978) reconhecendo assim o papel importante das práticas corporais.

Desde 2005, na 172ª reunião da UNESCO em Paris na França, começou a ser elaborada a Carta Internacional dos Jogos e Esportes Tradicionais o qual busca preservar, apoiar e promover os jogos e esportes tradicionais no mundo, garantindo assim o fortalecimento do patrimônio cultural imaterial da humanidade (UNESCO, 2005). Esta Carta relembra os compromissos da Declaração de Punta Del Este realizada em 1999, cuja decisão foi a de elaborar uma política de conservação e recuperação dos jogos tradicionais indígenas e esportes por meio de uma lista de jogos tradicionais, composto por todos os países membros. Para tanto, foi acionados aos governos, associações não governamentais, instituições educacionais, culturais e sociais e as pessoas que garantissem os princípios preservacionistas e de recuperação do referido patrimônio.

Em alguns países da Europa há associações estaduais e instituições locais ou regionais de jogos tradicionais. Sendo assim, foi estabelecida uma parceria que criou a *Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales* (AEJDT) em 2001 na França. A AEJDT, segundo Burgués (2011) é formada por mais de 40 membros que representam mais de 200.000 pessoas, federações estaduais e regiões, associações esportivas regionais ou locais, grupos culturais, clubes, faculdades, museus e entidades públicas e privadas cujo trabalho é reconhecido internacionalmente pela UNESCO. A Associação tem como objetivos gerais incluir a formação, gestão, promoção ou defesa dos jogos e esportes tradicionais ou populares da Europa (BURGUÉS, 2011, p. 9)

Em 2013, durante a V Conferência Internacional de Ministros e Altos Funcionários Responsáveis pela Educação Física e o Esporte (MINEPS), realizada pela UNESCO foram reafirmados os compromissos consagrados na Carta Internacional da Educação Física e do Esportes Assim, salientando que os esportes e os jogos tradicionais, como parte do patrimônio imaterial e da expressão da diversidade cultural das nossas sociedades, oferecem

no e por meio do esporte. Contudo, os ministros teram-se a õproporcionar oportunidades para o esporte e os jogos tradicionais como meio para aumentar a inclusão (UNESCO, 2013).

De acordo com De Mello (2005), no Brasil os jogos e brincadeiras tradicionais como são encontrados tem em sua maioria origem na colonização, mas há também uma grande influência da cultura indígena. Assim, podemos afirmar que os jogos tradicionais são manifestações da cultural regional ou nacional com raízes de identificação entre culturas similares.

Segundo Freire (1994) ainda existe muita confusão acerca dos termos brinquedo, brincadeira, jogo e esporte, pois as definições dessas palavras na língua portuguesa são pouco diferenciadas e usadas como sinônimos para a mesma coisa, ou seja, mesmo podendo ser diferenciadas, na prática faltam significados específicos para elas.

Muito embora o jogo se confunda com estas atividades, porém na obra õHomo Ludens, Huizinga (1993) afirma que o jogo é um elemento cultural isso porque a origem do jogo antecede a origem da cultura. A cultura pressupõe a existência da humanidade, sendo que o jogo/brincar já era conhecido entre os animais. Sendo assim, conhecer o jogo de um determinado grupo étnico é conhecer sua cultura e identidade.

No Brasil, apesar da tentativa de extermínio da população indígena, atualmente os jogos tradicionais podem ser observados nas 462 Terras Indígenas⁴ regularizadas, habitadas por cerca de 300 povos indígenas. Nesta perspectiva, Rocha Ferreira et al (2005) define os jogos tradicionais indígenas como:

Atividades corporais, com características lúdicas, por onde permeiam os mitos, os valores culturais e que, portanto, congregam em si o mundo material e imaterial, de cada etnia. Os jogos requerem um aprendizado específico de habilidades motoras, estratégias e/ou sorte. Geralmente, são jogados cerimonialmente, em rituais, para agradar a um ser sobrenatural e/ou para obter fertilidade, chuva, alimentos, saúde, condicionamento físico, sucesso na guerra, entre outros. (ROCHA FERREIRA et al, 2005, p. 33)

Entretanto, como aponta Dunning, apud Bracht (2005, p. 14) õo declínio das formas de jogos populares inicia-se em torno de 1800õ por meio do processo de industrialização e urbanização da sociedade moderna, que levaram às novas condições de vida. Nesse contexto, os jogos perdem seus significados originais, ligados às festas da colheita, ou religiosas, dominadas de manifestações culturais. Sendo assim, como afirma Bracht (2005) o esporte

⁴ Terras Indígenas (TI) õe uma porção do território nacional, de propriedade da União, habitada por um ou mais povos indígenas, por ele(s) utilizada para suas atividades produtivas, imprescindível à preservação dos recursos ambientais necessários a seu bem-estar e necessária à sua reprodução física e cultural, segundo seus usos, costumes e tradiçõesõ (FUNAI, 2014).

l hegemonia, ou seja, a cultura corporal de movimento
pulares e tradicionais.

A partir das décadas de 1980 a 2000 os jogos tradicionais indígenas passaram a serem objetos de estudos em universidades brasileiras, sendo realizadas pesquisas por profissionais da área de Educação Física, com ênfase na Antropologia e/ou Sociologia. Frente aos estudos realizados sobre os jogos tradicionais indígenas no Brasil, destacamos os grupos de pesquisas do Laboratório de Antropologia Bio-Cultural da Faculdade de Educação Física da Universidade de Campinas (LABC/UNICAMP), que desde 1994 desenvolve pesquisas etnográficas nas Terras Indígenas e o Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores da Universidade Federal de Santa Maria (GPELF/UFSM) que desenvolveu entre os anos de 2009 e 2010 uma pesquisa que diagnosticou a situação dos jogos tradicionais de grupos sociais do campo e da cidade, no Rio Grande do Sul, publicada no livro *“Jogo Tradicional e Cultura”*, em 2013.

Atualmente, têm sido organizados, desde 1996, os Jogos dos Povos Indígenas promovido pelo Ministério Extraordinário do Esporte e Secretarias Estaduais de Esporte com o intuito de propiciar o intercâmbio cultural entre os povos indígenas e a valorização de seus patrimônios culturais. Esse evento foi idealizado por dois indígenas da etnia Terena, com o objetivo de os povos indígenas trocarem informações a respeito de suas práticas corporais bem com incentivar e valorizar a prática dos jogos e divulgar as manifestações esportivas e culturais dos povos indígenas, estimulando a integração entre as diversas etnias.

CLASSIFICAÇÕES DOS JOGOS TRADICIONAIS GUARANI E KAIOWÁ

De acordo com o Dossiê elaborado por Rossato e Nascimento (2004) o Projeto Ará Verá atendeu professores das aldeias de 10 municípios: Amambai, Antonio João, Aral Moreira, Caarapó, Coronel Sapucaia, Dourados, Eldorado, Japorã, Juti e Paranhos realizado em parceria com as Secretarias Municipais de Educação de Mato Grosso do Sul.

As práticas corporais dos Guarani e Kaiowá foram encontradas no acervo de jogos tradicionais elaborado por alunos do curso Ará Verá no ano de 2010 e organizado por Vinha (2014), priorizando apenas os registros na língua portuguesa. O Quadro 1 mostra os critérios que permitiram classificar os jogos tradicionais Guarani Kaiowá, segundo Parlebas (2001) e adaptados por Rodrigues (2004).

Rodrigues (2004) realizou as seguintes adaptações aos critérios registrados por Parlebas: (1) presença ou ausência de companheiros (C) e/ou adversários (A); (2) presença ou ausência de incerteza devido ao meio físico (I); e (3) a combinação destes critérios (CAI), a

Quadro 1 - Classificação dos jogos tradicionais conforme as lógicas internas (RODRIGUES, 2004)

Jogo Tradicional	Presença de Incerteza (I) ao meio físico	Ausência de Incerteza (I) ao meio físico
Com Presença de Companheiros (C) e/ou Adversário (A)	1. Jogo de Pesca 2. <i>Pytupuku</i> (Mergulho) 3. <i>Yãta</i> (Natação) 4. Jogo de tomar banho na geada	5. <i>Tavasy</i> (Jogos sérios) 6. Jogo do Galo 7. Lançamento de flecha e arco
Com Ausência de Companheiros (C) e/ou Adversário (A)	8. <i>Mbokape</i> (Caça) 9. Imaginação	10. <i>Pete</i> ou <i>Mbope</i> (Jogo de Peteca)

Os jogos tradicionais do Quadro 1 (1-4 e 7-8) são jogos que preparam para a vida adulta, pois estão ligados as práticas corporais passadas de pais para filhos como herança da cultura corporal indígena.

O fundamento dos critérios adaptados por Rodrigues veio da teoria da Praxiologia Motriz ou ciência da ação motora criada por Pierre Parlebas, em 2001, no livro *Juegos, deporte y sociedades: Léxico de praxeología motriz*. O autor faz um estudo das condutas motrizes e usam jogos, brincadeiras, esportes e exercícios, entre outras práticas pedagógicas da Educação Física, para a compreensão da lógica interna das ações motrizes.

Para Parlebas (2001), citado em Rodrigues (2004, p.1) o conceito de ação motora é considerada um "processo de realização dos comportamentos motores de um ou vários sujeitos que atuam numa situação motora determinada". Neste âmbito, o ensino da Educação Física é o ramo da implementação de uma pedagogia das condutas motrizes e da descoberta dos mecanismos de influência sobre estas condutas motrizes.

Seguindo esta lógica interna da Praxiologia Motriz, elaboramos o Quadro 2 que sistematiza e classifica parte do repertório de jogos tradicionais, descritos por professores indígenas do Curso Àra Verá em 2010 e organizados por Vinha (2014).

Quadro 2 - Sistematização do acervo de Jogos e Práticas Corporais Guarani e Kaiowá

Jogo Tradicional	Descrição	Classificação (RODRIGUES, 2004)
1. Jogo de Pesca	Duas pessoas disputam quem irá pescar o maior número de peixes.	C A I: Neste jogo a oposição do adversário e a incerteza do meio físico são determinantes, pois estão presentes.

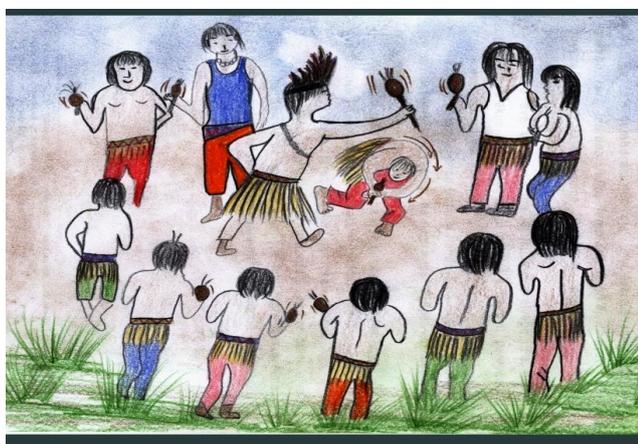
[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

	<p>duas pessoas que mergulham no rio, cada uma cuidando quem sai primeiro. Ganha o jogo quem demorar mais em baixo d'água.</p>	<p>C A I: Neste jogo a oposição do adversário e a incerteza do meio físico são determinantes, pois estão presentes.</p>
<p>3. <i>Yta</i> (Natação)</p>	<p>O jogo pode ser disputado no máximo por quatro pessoas, que nadam até a distância combinada. Ganha o jogo quem chegar primeiro.</p>	<p>C A I: Neste jogo a oposição do adversário e a incerteza do meio físico são determinantes, pois estão presentes.</p>
<p>4. Jogo de tomar banho na geadá</p>	<p>O jogo é realizado entre as famílias ou colegas que disputam quem vai para o rio tomar banho mais cedo. As regras do jogo é que não pode ir para o rio depois que o sol nascer. O banho na geadá é feita por adultos, crianças e mulheres. Ganha o jogo quem vai para o rio mais cedo.</p>	<p>C A I: Neste jogo a oposição do adversário e a incerteza do meio físico são determinantes, pois estão presentes.</p>
<p>5. <i>Tavasy</i> (Jogos sérios)</p>	<p>O jogo é realizado sentado entre duas pessoas que ficam se olhando, sem poder dar risada. Ganha o jogo quem não der risada. Pode ser realizado pelas crianças, jovens e adultos.</p>	<p>C A I: Neste jogo as práticas sociomotoras se caracterizam pela presença quer dos adversários, colegas e a estabilidade do meio físico.</p>
<p>6. Jogo do Galo</p>	<p>É jogado por duas pessoas, e começam segurando a mão esquerda, ou a direita do outro, em seguida começam a beliscar o dedão um do outro. Eles devem tentar beliscar o dedão do outro e quem tirar primeiro a mão perde o jogo.</p>	<p>C A I: Neste jogo as práticas sociomotoras se caracterizam pela presença quer dos adversários, colegas e a estabilidade do meio físico.</p>
<p>7. Lançamento de flecha e arco</p>	<p>É um jogo competitivo, que consiste em colocar bem longe um objeto, por exemplo, lata, na distância de 45m (quarenta e cinco). A pessoa que conseguir acertar, o objeto bem no meio será o vencedor.</p>	<p>C A I: Neste jogo as práticas psicomotoras caracterizam-se pela presença de companheiros, adversários e da instabilidade do meio físico.</p>
<p>8. <i>Mbokape</i> (Caça)</p>	<p>O jogo é praticado somente pelo sexo masculino, de dez anos em diante em que o pai repassar os ensinamentos da caça ao filho. As habilidades usadas são: saltar, conduzir, mirar, empenhar, pulsar, carregar e transportar.</p>	<p>C A I: Neste jogo as práticas psicomotoras caracterizam-se pela ausência de companheiros, adversários e da instabilidade do meio físico.</p>
<p>9. Imaginação</p>	<p>Este jogo é praticado por moças no momento de socar milho no pilão. O jogo era para saber quem não cansava de socar. Para saber quem era mais guapoø(Esforçado).</p>	<p>C A I: Neste jogo as práticas psicomotoras caracterizam-se pela ausência de companheiros, de adversários e da instabilidade do meio físico.</p>
<p>10. <i>Pete</i> ou <i>Mbope</i> (Jogo de Peteca)</p>	<p>A peteca era feita com palha de milho e peninhas. O jogo iniciava com a batida na peteca, os outros jogadores rebatiam com as mãos tocando sem deixar cair no chão.</p>	<p>C A I: Neste jogo são visíveis as interações sociomotoras de cooperação, realizadas num meio estável, sem incerteza.</p>

que fazem parte do repertório das práticas corporais dos indígenas, transmitidos por meio do contato entre as gerações. Assim, ressaltam a diversidade lúdica deste povo, embora o estudo não tenha enfatizado o objetivo de cada jogo, os critérios da lógica interna os definiram.

O acervo de jogos tradicionais escrito pelos indígenas do Curso Ara Verá abrangem também um tipo de luta tradicional conhecida como *Sambo*. O *sambo* é uma palavra usada para se referir à pessoa rápida, também usada com sinônimo da palavra *õrariö* usado antigamente pelos indígenas Guarani. Assim, o *sambo* é considerado como um dos mais antigos jogos de disputa corporal dos Guarani Kaiowá, a qual em vários lugares ficou em desuso, talvez por não haver mais necessidade de aprender essa tradição, argumenta Vinha (2010), coordenadora do acervo que traz esta defesa corporal.

O jogo/luta/defesa corporal *sambo* geralmente é realizado entre os jovens, acompanhado de músicas específicas, nas horas mais frescas do dia e nas noites enluaradas. Há vários tipos desta defesa corporal, dos quais destacamos: *rari*, *sambo*, *mbyky*, *puku*, *kuati ñembiara*, *jaguarete ñembiara*. O *Kuati ñembiara* é quando a pessoa adota o estilo do animal *kuati* para se defender do inimigo. Enquanto o *Jaguarete ñembiara* usa a habilidade da onça para desvencilhar-se do inimigo. No desenho 1 é apresentado o tipo de defesa denominada *Ñepyrumby*.



Desenho 1 - Rezador Guarani transmitindo o conhecimento do Sambo
Fonte: Mbo'eharakuéra. Guarani ha Kaiowá, Ñemborari, VINHA (2010).

Vale destacar que este tipo de prática corporal é singular, pois ele não prevê ataques, sendo praticado apenas para defesa pessoal de arma de branca, paulada, flecha e soco. As habilidades motrizes mais exigidas são: cair, saltar, rodar, rastejar, agachar, ajoelhar, e a combinação destes movimentos personalizados em diferentes animais. O *sambo* pode ser ensinado nas escolas, quando acompanhado por um rezador da referida etnia.

, 1998) enfatiza para termos cuidado durante as aulas Indígenas, pois o esporte federalizado tem substituído os jogos tradicionais, fazendo com que grande parte dos indígenas adere às atividades esportivas como a prática do futebol, fato que vem gerando desavenças nas aldeias, pois os mais velhos acreditam que o gosto excessivo dessas atividades mantém os jovens afastados das atividades tradicionais e cerimoniais do seu grupo étnico.

Sendo assim, enquanto houver o interesse em recuperar as brincadeiras, jogos, danças, lutas entre outros movimentos da cultura corporal, caberá à Educação Física Escolar sistematizar os saberes vindos da oralidade e retransmitir esses conhecimentos. Para tanto, deve também constar no currículo de Educação Física a revitalização da cultura corporal de movimentos dos indígenas, passada de gerações a gerações para refletirmos junto aos alunos os significados das suas práticas corporais, e suas lógicas internas, as quais indicam que a cultura corporal indígena o foco não é a competição, mas sim nos desafios no lúdico e na interação entre as pessoas.

A discussão sobre o modo de vida atual dos indígenas Guarani poderá ser acrescida nos próximos estudos abordando o momento presente com a revolução tecnológica e o afastamento da cultura corporal local bem como enfatizar a descrição das brincadeiras e jogos tradicionais como conteúdo para Educação Física nas escolas indígenas e não indígenas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o intuito sistematizar os jogos tradicionais indígenas Guarani e Kaiowá foi realizada a pesquisa documental, com base no acervo de jogos tradicionais indígenas redigidos pelos professores do Curso Àra Verá, priorizando a escrita em língua portuguesa. A recuperação e sistematização das práticas corporais dos jogos tradicionais indígenas contribuem para o fortalecimento de valores culturais, por revitalizar a cultura corporal de movimento dos indígenas, passada de gerações a gerações. Na escola, tal recuperação pode contribuir para refletirmos junto aos alunos os significados das práticas corporais e assim entender o porquê essas práticas foram ou estão sendo abandonadas.

Portanto, cabe à Educação Física Escolar recuperar memórias e revitalizar os jogos tradicionais em seus conteúdos, conforme propõe o Referencial Curricular Nacional para Educação Indígena tendo em vista que, dessa forma, a identidade de cada jogo tradicional ou popular contribuirá na formação do educando, por recuperar a diversidade lúdica de povos cuja memória oral pode se perder.

- _____. *Esporte: uma introdução*. Ijuí: Unijuí, 2005.
- BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil*. Artigo 217. Brasília, DF: Senado, 1988.
- _____. *Referencial Curricular Nacional de Educação Indígena*. Ministério da Educação e do Desporto. Brasília, DF, 1998.
- BURGUÉS, P. L.; RIBAS J. F. M.; MARIN, E. C.; SOUZA, M. da S. *Os jogos tradicionais no mundo: associações e possibilidades*. Revista Licere, Belo Horizonte, v.14, n.2, jun. de 2011. Disponível em: <http://www.anima.eefd.ufrj.br/licere/pdf/licereV14N02_re1.pdf>. Acesso em: 03 de out. 2014.
- DE MELLO, A. M. *Jogos tradicionais e brincadeiras infantis*. In: Raízes. Atlas do Esporte no Brasil. Org. Lamartine Pereira da Costa, Rio de Janeiro: Editora Shape, 2005, p.35-36. Disponível em: <<http://www.atlasesportebrasil.org.br/textos/2.pdf>>. Acesso em: 25 de set. 2014.
- FREIRE, João Batista. *Educação como Prática Corporal*. São Paulo: Spicione, 1994.
- FUNDAÇÃO NACIONAL DO ÍNDIO. *Terras indígenas: o que é?* Brasília: DF, 2014. Disponível em: <<http://www.funai.gov.br/index.php/nossas-acoes/demarcacao-de-terras-indigenas>>. Acesso em: 29 de out. 2014.
- GALLOIS, D. T. *Patrimônio cultural imaterial e povos indígenas: exemplos no Amapá e norte do Pará*. São Paulo: Iepé, 2006. Disponível em: <http://www.institutoiepe.org.br/media/livros/livro_patrimonio_cultural_imaterial_e_povos_indigenas-baixa_resolucao.pdf>. Acesso em: 17 de out. 2014.
- GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. *Censo Demográfico 2010*. Disponível em: <<http://www.censo2010.ibge.gov.br>>. Acesso em: 30 de set 2014.
- INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL. *O ISA*. Sede: São Paulo, 2014. Disponível em: <<http://www.socioambiental.org/pt-br/o-isa>>. Acesso em: 09 out. 2014.
- MATO GROSSO DO SUL. *Curso Normal em Nível Médio de Formação de Professores Guarani Kaiowá*. Projeto ãÁra Verãö. Secretaria Estadual de Educação: SED/MS, 1999.
- ROCHA FERREIRA, M.B.; VINHA, M.; FASSHEBER, J.R.; TAGLIARI, J.R.; UGARTE, M.C.D. *Jogos tradicionais Indígenas*. In: Raízes. Atlas do Esporte no Brasil. Org. Lamartine Pereira da Costa, Rio de Janeiro: Editora Shape, 2005. Disponível em: <<http://www.atlasesportebrasil.org.br/textos/3.pdf>>. Acesso em: 25 de set. 2014.
- RODRIGUES, L. A. F. B. *Praxiologia motora e efeitos educativos*. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd79/prax.htm>>. Acesso em: 17 de out. 2014
- ROSSATO, V. L; NASCIMENTO, A. C. Dossiê. *Curso normal em nível médio formação de professores Guarani Kaiowá*. Projeto ãÁra Verãö. Espaço-tempo Iluminado. Dourados, Mato Grosso do Sul. SED/MS. 2004.
- THOMAZ DE ALMEIDA, R. F.; MURA, F. *Guarani-Kaiowá*. Enciclopédia Virtual Povos Indígenas no Brasil, São Paulo, 2003. Disponível em: <<http://pib.socioambiental.org/pt/povo/guarani-kaiowa/print>>. **Acesso em: 09 out. 2014.**
- UFGD. *Projeto de Pesquisa: Diversidade lúdica entre indígenas Guarani e Kaiowá de Mato Grosso do Sul*. Coordenadora Marina Vinha. Faculdade de Educação - Curso de Educação Física, 2014 ó 2016.
- UNESCO. *Carta Internacional da Educação Física e do Esporte da Unesco*. 1978. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002164/216489por.pdf>>. Acesso em: 03 set. 2014.
- _____. *Informe Preliminar Sobre la Conveniencia y el Alcance de una Carta Internacional de Juegos y Deportes Tradicionales*. Relatório. 2005. Disponível em: <http://www.jugaje.com/es/source_popups/charte_unesco.pdf> Acesso em: 03 de set. 2014.

