



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL - MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DA GRANDE DOURADOS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO



---

LILIANE INES WEIRICH

**JOGOS, BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS, DENTRO E FORA DA ESCOLA MUNICIPAL  
INDÍGENA ÑANDEJARA PÓLO, DA ALDEIA TE'YIKUE, MUNICÍPIO DE CAARAPÓ**

**DOURADOS/MS**

**2014**



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL - MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DA GRANDE DOURADOS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO



**LILIANE INES WEIRICH**

**JOGOS, BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS, DENTRO E FORA DA ESCOLA MUNICIPAL  
INDÍGENA ÑANDEJARA PÓLO, DA ALDEIA TE'YIKUE, MUNICÍPIO DE CAARAPÓ**

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.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Marina Vinha.

**DOURADOS/MS**

**2014**

FOLHA DE APROVAÇÃO

**LILIANE INES WEIRICH**

**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DENTRO E FORA DA ESCOLA  
MUNICIPAL INDÍGENA ÑANDEJARA PÓLO, DA ALDEIA TE'YIKUE,  
MUNICÍPIO DE CAARAPÓ**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO EM LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

( ) MONOGRAFIA

( X ) ARTIGO

BANCA EXAMINADORA

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Marina Vinha  
Orientadora

---

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

---

Prof.<sup>a</sup> Ms.<sup>a</sup> Zélia Aparecida Milani Parizotto  
Avaliadora

**DOURADOS/MS**

**2014**

# JOGOS, BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS, DENTRO E FORA DA ESCOLA MUNICIPAL INDÍGENA ÑANDEJARA PÓLO, DA ALDEIA TE'YIKUE, MUNICÍPIO DE CAARAPÓ<sup>1</sup>

Liliane Ines Weirich\*  
Marina Vinha\*\*

## RESUMO

O objetivo do estudo foi o de identificar a lógica dos jogos e as brincadeiras praticados pelas crianças da aldeia Te'yikue, dentro e fora da Escola Municipal Indígena Ñandajara Polo. O referencial teórico está composto pelos seguintes autores: Gilles Brougère, Pierre Parlebas, Freire e Scágli. O estudo caracteriza-se por ser uma pesquisa de caráter descritivo, de cunho qualitativo. A metodologia foi pautada nos seguintes procedimentos: (a) organização do referencial teórico; (b) observações *in loco*; e (c) registros imagéticos. Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos formam o brincar. São possibilidades de resgate de uma cultura às vezes adormecida, têm linguagem universal e refletem no mais íntimo do ser humano, de forma lúdica. Resgatam valores e são instrumentos de aprendizagem, desenvolvimento e ludicidade. O brincar é uma das mais puras formas de conhecimento humano e de interação social vividas pelas crianças.

**Palavras chave:** Saúde Social. Ludodiversidade. Educação Física Escolar.

## RESUMEN

El objetivo del estudio fue identificar la lógica de los juegos fue practicado por los niños de la aldea Te'yikue, dentro y fuera del Ñandajara Polo Indígena Escuela Municipal. El marco teórico se compone de los siguientes autores: Gilles Brougère, Pierre Parlebas, Freire y Scaglia. El estudio se caracteriza por ser una investigación descriptiva, de carácter cualitativo. La metodología se basa en lo siguiente: (a) la organización del marco teórico; (B) en el lugar de las observaciones; y (c) los registros pictóricos. Los juegos, los juegos y los juguetes hacen la obra. Son posibilidades de rescate de una cultura a veces dormido, tener un lenguaje universal y reflejar lo más íntimo del ser humano, de una manera lúdica. Rescate y los valores son instrumentos de aprendizaje, el desarrollo y la alegría. La obra es una de las formas más puras del conocimiento humano y la interacción social que viven los niños.

**Palabras clave:** La salud social. Ludodiversidade. Educación Física.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Educação Física, junto a Faculdade de Educação Física da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), sob a orientação da Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> 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:lilianeines@hotmail.com

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

## INTRODUÇÃO

Este artigo está vinculado ao Projeto Matriz: Diversidade Lúdica entre indígenas Guarani e Kaiowá de Mato Grosso do Sul, aprovado pela PROP-UFGD, em realização de 2014 a 2016, com recursos da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD). O objetivo do projeto matriz é o de descrever a ludodiversidade Guarani e Kaiowá. A ludodiversidade é um termo que pode ser traduzido como o perfil lúdico das práticas corporais de diferentes culturas. Embora a etnia guarani e kaiowá pertença ao mesmo tronco linguístico, o tupi guarani, suas práticas corporais tradicionais e contemporâneas estão sob a influência de ambientes diferenciados, personalizados segundo as condições políticas, o entorno ambiental e as organizações internas. Este conjunto é constitutivo da saúde social do referido grupo, aqui compreendida como o universo das relações interpessoais, da socialização e das interações motrizes. Nesse contexto, a relevância dos estudos está no fato de que por meio de atividades lúdicas é possível aproximar-se tanto da educação indígena tradicional quanto da educação escolar contribuindo para a saúde étnica (UFGD, 2014).

O presente texto é resultado final do Trabalho de Graduação (TG) vinculado ao Curso de Educação Física da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD). A motivação para a escolha do tema de pesquisa “Jogos, Brincadeiras e Brinquedos dentro e fora da Escola Municipal Indígena Nandajara Pólo, da aldeia Te’yikue, município de Caarapó” deve-se ao fato do interesse pessoal em conhecer parte da ludicidade passada e a atual realidade lúdica destas crianças Guarani/Kaiowá. O que é denominado de “passado” refere-se aos dados sobre os jogos, brincadeiras e brinquedos obtidos em fontes bibliográficas ou informalmente por meio da oralidade, sendo que a ludicidade praticada atualmente foi obtida em observações *in loco*.

O problema estudado foi expresso na seguinte pergunta: “*Quais práticas corporais estão mais presentes entre as crianças guarani/kaiowá da aldeia Te’yikue?*”

O objetivo do estudo foi o de identificar a lógica dos jogos e das brincadeiras praticados pelas crianças da aldeia Te’yikue, dentro e fora da escola. De acordo com Parlebas (2001), citado por Marin e Ribas (2013, p. 29) “há uma lógica interna que rege o funcionamento do jogo e da brincadeira tradicional”. Tal lógica, adaptada por Marin e Ribas, está composta pelos seguintes fatores: (1) regulamento da brincadeira e do jogo; (2) relações com o espaço; (3) relações com o tempo; e (4) jogadores e materiais. Foram estes fatores que nortearam a compreensão dos jogos durante a observação, conforme registro no decorrer do texto.

Os objetivos específicos do estudo foram: a) coletar formas de jogar e de brincar diagnosticando sua lógica interna, segundo Marin e Ribas (2013); b) organizar quadros elucidativos caracterizando as práticas corporais em forma de jogos e brincadeiras realizadas dentro da escola e nas residências do entorno da Escola Te'yikue, segundo critérios de Freire e Scágli (2003); e c) coletar imagens de brinquedos construídos artesanalmente, identificando-os segundo a oralidade dos indígenas.

A relevância do estudo para o meio acadêmico consiste em ampliar o conhecimento da sociedade acadêmica sobre esse povo que vive tão próximo a nós, e ao mesmo tempo tão distante, tão esquecido. A cultura Guarani e Kaiowá é muito rica, muito bonita, muito sábia, e pouco se sabe dela no convívio acadêmico.

A relevância do estudo para os indígenas Guarani e Kaiowá, moradores na aldeia Te'yikue e seus filhos, alunos matriculados na Escola Municipal Indígena Nãdejara Pólo, consiste em buscar uma reflexão sobre as atividades lúdicas locais, sobre os brinquedos, os jogos e as brincadeiras tradicionais, valorizando-as como saberes de uma grande cultura, consolidando os estudos do movimento humano.

O referencial teórico está composto pelos seguintes autores: Gilles Brougère, Pierre Parlebás, Freire e Scágli. Os seguintes documentos oficiais deram suporte para o estudo: Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) e a Lei De Diretrizes e Bases (LDB) (BRASIL,1996).

O presente estudo caracteriza-se por ser uma pesquisa de caráter descritivo, de cunho qualitativo. Segundo Gil (2008), “a pesquisa descritiva consiste em descrever as características de determinadas populações ou fenômenos”. Uma de suas particularidades é a utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados, tais como o questionário e a observação sistemática, guiada por um roteiro. O caráter qualitativo é exploratório, geralmente usado no início de um projeto de pesquisa, e tem como objetivo abranger um conhecimento mais aprofundado em torno de determinado assunto.

A metodologia foi pautada nos seguintes procedimentos: (a) organização do referencial teórico; (b) observações *in loco*; e (c) registros imagéticos.

As observações *in loco* foram realizadas em dois momentos:

- (1) Durante as aulas de Educação Física realizadas na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano), e durante os intervalos das aulas, entre os meses de setembro a outubro de 2014, no período matutino da Escola Te'yikue.

(2) nas visitas realizadas às 14 famílias cujas crianças estavam matriculadas na referida escola, moradoras na aldeia, no entorno da Escola Te'yikue, entre setembro a outubro de 2014, no período vespertino.

Com o objetivo de qualificar as observações, foi organizado um roteiro para orientação durante o processo de observação dos jogos e brincadeiras, qual foi:

1. A lógica dos jogos e brincadeiras, obtida observando os seguintes itens: material utilizado; descrição do jogo; número de jogadores e funções; espaço do jogo; e sistema de pontuação (MARIN e RIBAS, 2013 adaptado de PARLEBAS, 2001).
2. Sistematização destas práticas corporais: Jogos simbólicos; Jogos de construção, Jogos de regras; Brincadeiras populares; Jogos pré-desportivos; Atividades de fundamentação do esporte; Esportes individuais; Esportes com raquetes; Esportes sobre rodas; Esportes com bolas; e Esportes Coletivos. (FREIRE e SCÁGLIA, 2003).

As imagens foram obtidas de uma câmera Sony Cyber-shot de 7.2 mega pixels, zoom óptico 3x e monitor LCD 2.5. Antes de coletar qualquer imagem foi solicitado à criança e ao adulto responsável, autorização para tal procedimento. Esta etapa foi feita com a colaboração do indígena e professor da Escola Nãdejara Pólo, Edson Alencar. O referido professor domina a língua guarani e tem o respaldo da comunidade, por ser kaiowá, nascido e criado nesta aldeia.

Para orientação geral do estudo destacamos a distinção entre o 'jogar' e o 'brincar', detalhados teoricamente no decorrer do texto. Nas considerações finais será apontado o contexto das lógicas do jogar e brincar guarani e kaiowá.

## **CARACTERIZAÇÃO DOS GUARANI E KAIOWÁ**

Os Guarani e Kaiowá são povos pertencentes ao tronco linguístico Tupi Guarani. São voltados à espiritualidade, e buscam através da sua presença humana o fortalecimento do equilíbrio da natureza/ambiente, para possibilitar a espiritualização no ambiente em que vivem. Há “inúmeras fontes históricas que tratam da trajetória dos povos guarani. Apesar deste fato, sua história, bem como o primeiro contato desta etnia com os exploradores europeus não foi bem documentado”. Os Guarani, assim como as demais etnias, se comunicavam por meio da oralidade, enquanto os colonizadores falavam e escreviam na língua Portuguesa ou no Latim, fato que comprometeu os registros históricos. Naquele período também, a sobrevivência consistia em buscar alimentos na mata, como a caça e as diversas variedades de vegetais. Já mais sedentarizados a alimentação foi ampliada para o cultivo da batata, mandioca, feijão, amendoim e milho (ISA, 2014).

Atualmente os Guarani e Kaiowá totalizam em torno de 50 mil pessoas habitando o Mato Grosso do Sul, dentre os 20 municípios em que estão distribuídas as 30 aldeias. Neste estudo priorizamos o município de Caarapó e uma das suas aldeias, a Te'Yikue. Te'yikue significa, em guarani, "aldeia antiga" ou "lugar que foi morada", demarcada em 1924, pelo Serviço de Proteção aos Índios (SPI), e possui 3.600 hectares. Nesta Terra Indígena, vivem em torno de 5.000 pessoas. Sua situação jurídica consta que a mesma está Homologada e Registrada (ISA, 2014).

A Aldeia Te'yikue é uma das duas aldeias que compõem a Terra Indígena (TI) de Caarapó, localizada a 15 km do município de Caarapó, estando judicialmente ligada a este município.

A base da economia tradicional é a produção de alimento como milho, mandioca, batata, feijão, banana, cana, cará e muitos outros. A comida típica é feita a partir destas plantas, como a *chicha* (bebida feita a partir do milho), *mbaipy* (tipo de polenta), *locro* (milho acompanhado com carne de caça), *vorivori* (bolinho cozido), *chipa* (bolo assado na cinza quente) e muitos outros. A caça e a pesca também são a principal fonte de alimento.

A organização social está composta por rezadores e líderes políticos. Os caciques, ou rezadores, chamados *Ñanderu*, são mestres tradicionais que mantêm viva a cultura, as tradições e os costumes do guarani e kaiowá. Os jovens caciques são escolhidos por outros *Ñanderu*, mais experientes, geralmente filhos do próprio rezador, os quais recebem o conhecimento repassado de geração para geração.

A educação para os Guarani Kaiowá é a incessante busca da perfeição humana por meio da vivência na religiosidade tradicional *ñande reko marangatu*, (jeito de ser sagrado), esta prática envolve todos os momentos da vida das crianças, dos jovens, das mulheres e dos homens, a partir da orientação dos mestres tradicionais o *teko haruvicha*, (o condutor do jeito de ser). As cerimônias mais significativas são *kunumi jehecha*, (batismo da criança), *kunumi pepy* (iniciação dos jovens), *avatikyry*, (festa religiosa da colheita do milho), e são divididos em dois momentos: *jerosy mbyky* (canto e dança mais curta) e *o jerosy puku* (canto e dança mais longa que vai até o dia amanhecer) (CAARAPÓ, 2013).

A liderança política mantém a ordem dentro da aldeia, e é escolhida pela população em forma de eleição. Essa liderança atua de forma similar ao papel do prefeito de uma cidade, e responde por situações do interesse da aldeia. A referida aldeia comporta 5 escolas, sendo 1 escola Indígena Polo vinculada à rede municipal de ensino, e mais 3 extensões; 1 escola Estadual de Ensino Médio, 2 postos de saúde com médicos, enfermeiras, psicóloga, nutricionista, dentistas e veículos para atender as emergências; e também o Centro de



Referência em Assistência Social (CRAS) que faz serviços sociais dentro da aldeia. Nele, os atendimentos são feitos pela psicóloga e pela assistente social. O CRAS também mantém projetos para adolescentes no horário contrário de sua aula.

Na aldeia há algumas casas de alvenaria, banheiros localizados nas áreas externas das casas, juntamente com tanques para lavagem das roupas. Todas possuem uma cabana central, onde acontecem as rodas de conversa, as brincadeiras com as crianças, a roda de tereré, o cochilar na rede. A aldeia conta também com acesso à energia elétrica, o que favorece que algumas casas possuam equipamentos como rádios, televisores, *videogames* e *tablets*.

A comunidade Guarani/Kaiowá sobrevive da venda de plantios realizados em suas terras, tais como: mandioca, abóbora, milho verde, etc; e da venda de artesanatos confeccionados com sementes, penas e cordões: brincos, colares e pulseiras. Atualmente, muitos deles já estão com empregos remunerados dentro da própria área indígena, atuando na educação, saúde, limpeza, dentre outros. Há também pessoas concursadas ou contratadas para atuarem na Fundação Nacional do Índio (FUNAI), e também nas empresas localizadas próximas da aldeias, tais como as usinas, as construções, as empreitadas para limpeza e outras.

O território da aldeia Te'yikue apresenta uma grande riqueza ambiental, com áreas livres, uma vasta vegetação, matas, bastante água, trilhas, estradas e ligações entre casas e outras aldeias. O conjunto forma uma grande e bonita diversidade de espaços. A Escola Municipal Indígena Ñandejara Polo, localizada na aldeia Te'yikue, município de Caarapó, possui 3 extensões: Saverá, Bocajá e Lóide Bonfim de Andrade. A soma total dos alunos alcança 53 alunos da Educação Infantil e 1.502 do Ensino Fundamental (1º ao 9º ano), distribuídos nos turnos matutino e vespertino. Deste total, 36 alunos da Educação Infantil e 840 do Ensino Fundamental estão matriculados na Escola Polo, a escolhida para realizarmos o presente estudo (CAARAPÓ, 2013).

A referida Escola foi oficializada como escola de “educação diferenciada” em 1997, em cumprimento do Art.78 da Lei de Diretrizes de Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996, p.29). Hoje, o prédio possui 13 salas de aula, 1 biblioteca, 1 cozinha, 1 sala de tecnologia, 1 quadra de esportes coberta, 1 sala de atendimento psicológico, e 1 conservatório de música em construção. Os alunos são em sua maioria indígenas da etnia Guarani e Kaiowá e os professores são 57 indígenas, sendo 22 com formação superior, e 9 não indígenas, todos com formação superior.

Neste contexto, a escola indígena na aldeia Te'yikue é desafiada e assume papel fundamental, por seu compromisso de recuperar, valorizar e dinamizar a cultura e a

identidade, consolidando a heterogeneidade étnica diante da perspectiva homogeneizadora. Os gestores da escola (diretor e coordenadores pedagógicos) são professores indígenas, de forma que a escola se constitui também enquanto espaço de diálogo intra e extra aldeia, facilitando o trânsito dos saberes. O mundo globalizado ronda a escola, portanto faz-se necessário dialogar envolvendo o ‘jeito de ser’ guarani/kaiowá com os conhecimentos ditos universais. Assim, a equipe escolar busca *des*-configurar o tipo de escola formal não indígena, construindo espaços estratégicos que possibilitam as práticas educativas com metodologias tradicionais Guarani Kaiowá. Para tanto, foram criadas uma Unidade Experimental, que é um espaço reservado para cultivo de hortaliças e legumes, frutas e mandioca, criação de porcos, galinhas e coelhos, espaço também usado para ensinar os alunos as atividades como preparo do solo, plantação, manutenção das plantações e colheita; uma Casa de Reza, e um Ponto de Cultura. Dois fatos foram e são muito marcantes para a escola e comunidade: a criação da Orquestra de Violões Guarani e Fórum de Educação, que já está em sua 18ª Edição.

No entorno da referida Escola estão localizadas 14 residências, cujas famílias foram visitadas para obtenção dos dados para este estudo, conforme detalhado na metodologia. São 12 casas de alvenaria e 2 construídas no sistema tradicional, usando sapé<sup>2</sup>, um tipo de vegetal muito utilizado no passado, por sua disponibilidade nas matas e por sua qualidade de deixar a casa livre do calor. No entremeio das residências há espaços com terra batida, há sombras de árvores, há “ruas”, ou corredores de terra batida que cortam o espaço entre as casas e a Escola. Circundando este conjunto há uma mata resultante do projeto de reflorestamento realizado por alunos e professores. Há também um campo de futebol, a quadra de esporte, um posto de saúde, o posto da FUNAI, o CRAS, o escritório do Capitão, o viveiro de mudas e as demais casas da comunidade.

De forma geral, existem três aspectos de vida que constituem o “ser guarani”, quais são: a) *ava ñe'ë* (homem, pessoa guarani; *ñe'ë* semelhante à "alma") ou fala, linguagem, que define identidade na comunicação verbal; b) *tamõi* (avô) ou ancestrais míticos comuns e c) *ava teko* (ser, estado de vida, condição, estar, costume, lei, hábito) ou comportamento em sociedade, sustentado em arsenal mítico e ideológico. Diante da complexidade do modo de ser guarani, existem algumas reflexões e preocupações por parte dos adultos, no sentido de orientar a formação das crianças, na visão de Borges (2002):

A preocupação do adulto no processo de desenvolvimento da criança se dá em garantir a formação do guarani ete – o “guarani de verdade”. Este deve possuir as características de um bom guarani: falar bem a língua guarani

---

<sup>2</sup> *Imperata brasiliensis*, também conhecido como sapê, capim-sapé e juçapé, é uma gramínea cujos caules são, após secos, utilizados para se construir telhados de casas rústicas.

(ayvu = língua / alma), ser religioso e não se deixar seduzir pelo mundo não-índio (BORGES, 2002, p. 01).

O cotidiano da aldeia é marcado pelo comportamento de que, desde cedo as crianças e os adolescentes guarani e kaiowá costumam acompanhar os pais em suas visitas às outras comunidades. Essas ocasiões ocorrem em eventos geralmente religiosos e até mesmo políticos, e servem como oportunidade de observar as performances dos próprios parentes e de líderes das outras comunidades. Estas referências serão fundamentais para futuramente, quando adultos, terem experiência para realizar seus deveres sociais relacionadas ao exercício da chefia no próprio grupo familiar ou mesmo em uma comunidade, se acaso forem escolhidos para tal função (CAARAPÓ, 2013). As crianças passam boa parte do dia cuidando de seus irmãos menores, geralmente nas casas de sapé. Essa atividade acaba se tornando lúdica, visto que durante o cuidado brincam utilizando objetos oriundos da natureza, como galhos, sementes, pedras, flores, frutas, folhas, terra e também sucatas, como tampas de garrafas, plásticos, frascos, e também objetos domésticos como colheres, potes, etc.

## **JOGO, BRINCADEIRA E BRINQUEDO**

Segundo Freire (2002) ‘jogo’ é tudo aquilo que a percepção disser que é jogo. Um ano depois, esta afirmativa foi ratificada com a compreensão de Freire e Scágli (2003, p. 33) de tal percepção é significativa, pois,

[...] jogo é uma categoria maior, uma metáfora da vida, uma simulação lúdica da realidade, que se manifesta, que se concretiza quando as pessoas fazem esporte, quando lutam, quando fazem ginástica, ou quando as crianças brincam.

Por isso, cada indivíduo traz consigo um conceito sobre a palavra e sobre o ato em si. Scágli (2003, p.46) explica que “a palavra jogo é aplicada de forma irrestrita, principalmente em nossa língua (idioma), que atribui ao jogo uma enorme amplitude de significados”. O autor argumenta que este fato “pode ser comprovado com uma simples pesquisa no dicionário Houaiss (2001, p.1685), no qual o verbete “jogo” ocupa praticamente uma página inteira desse dicionário, constituindo-se, se não o maior, um dos maiores de seus verbetes”.

Outro autor, Brougère (1998, p. 16) argumenta sobre o ‘jogo’ remetendo-o ao meio social onde é realizado: “a utilização do termo jogo deve, pois, ser considerada como um fato social: tal designação remete à imagem do jogo encontrada no seio da sociedade em que ele é utilizado”.

Já a ‘brincadeira’, segundo o Dicionário da Língua Portuguesa editado por Ferreira (2007), está definida como ação de brincar, divertimento; gracejo, zombaria, gozação. Segundo o mesmo Dicionário, ‘brinquedo’ é definido como: objeto feito para divertimento das crianças; divertimento entre crianças. E ‘jogo’, ainda no mesmo dicionário significa: Brincadeira, divertimento. Conjunto ou série de peças, da mesma espécie, que fazem parte de um mesmo mecanismo ou máquina.

No documento RCNEI (BRASIL, 1998, p. 22), o “brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia”. A criança se comunica através de gestos, sons e por meio do brincar ela desenvolve a imaginação. Outros fatores também são desenvolvidos no brincar, tais como: atenção, imitação, memória. “Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais”.

Ampliando a compreensão do brincar e jogar, Brougère (1998, p. 93) argumenta que a ‘brincadeira’ é um processo de relações interindividuais, portanto, de cultura. É um meio de inserção cultural, apropriação e criação da cultura lúdica infantil. A brincadeira livre ganha importância como um fim em si mesmo. O brinquedo e a brincadeira estão interligados, segundo o mesmo autor:

O brinquedo possui outras características, de modo especial a de ser objeto portador de significados rapidamente identificáveis: ele remete a elementos legíveis do real ou do imaginário das crianças. Ele é, antes de tudo o suporte de uma representação e a brincadeira pode ser considerada como uma forma de interpretação dos significados contidos nos brinquedos. (BROUGÈRE, 1997, p.08)

O autor afirma que o ‘jogo’ e o ‘brincar’ são importantes para o desenvolvimento da criança. No brinquedo acontecem as maiores aquisições de uma criança, e são elas que se tornarão, no futuro, seu nível básico de ação real e moralidade. Forma-se uma nova relação entre o que a criança vê, sua percepção visual, e o que a criança pensa, o significado que aquela ação e aquele objeto tem para ela naquele momento. Para este autor (1998) o que caracteriza o jogo é menos o que se busca, do que o modo como se brinca, é o estado de espírito com que se brinca.

Outro autor, Freire (2002) argumenta sobre o jogo na educação, explicando que esta prática é uma atividade que estimula a aprendizagem:

O jogo é, como vemos, uma das mais educativas atividades humanas, se o considerarmos por esse prisma. Ele educa não para que saibamos mais matemática ou português ou futebol: ele educa para sermos mais gente, o que não é pouco (FREIRE, 2002, p. 87).

Ambos os autores, Brougère e Freire, atribuem valiosos significados ao mundo da imaginação. Brougère (1999, p.01) considera que há uma relação da brincadeira com a cultura lúdica. Portanto, há um começo, um ‘primeiro grau’, compreendido pelo autor como a ‘realidade’, aquilo que existe de verdade em seu cotidiano. A “cultura lúdica são todos os elementos da vida e todos os recursos à disposição das crianças”, explica o autor. E é este contexto que permite construir outra fase do brincar, denominada pelo autor de “segundo grau”. O “segundo grau” significa o “mundo imaginário”, característica da brincadeira que se refere ao “faz de conta”.

Freire (2002) considera o “faz de conta” um jogo com forte presença de situações imaginárias.

O jogo como desenvolvimento infantil, evolui de um simples jogo de exercício, passando pelo jogo simbólico e de construção, até chegar ao jogo social. No primeiro deles, a atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização, o segundo é o de faz-de-conta, a fantasia, o jogo de construção é uma espécie de transição para o social. Por fim o jogo social é aquele marcado pela atividade coletiva de intensificar trocas e a consideração pelas regras (FREIRE, 2002, p 69).

Neste diálogo junto aos autores, entende-se que quando a criança atua no “segundo grau” (imaginário), ela “mantém a relação com a realidade”, que é o “primeiro grau”. Assim, os pequenos desenvolvem a “cultura lúdica”, a qual está composta dos jeitos de fazer, das regras e dos hábitos próprios de suas sociedades.

A criança não brinca numa ilha deserta. Ela brinca com as substâncias materiais e imateriais que lhe são propostas, ela brinca com o que tem na mão e com o que tem na cabeça (BROUGÈRE, 2001, p.105).

Os indígenas possuem muitos jogos e brincadeiras vinculados aos seus contextos reais. Alguns são bastante conhecidos por vários povos indígenas e outros também são comuns entre os não índios, como a peteca e a perna de pau. Existem brincadeiras que só as crianças jogam e outras jogadas por todos, tanto crianças quanto jovens e adultos. Os papéis sociais ainda são bem definidos em algumas etnias indígenas, de forma que há brincadeiras só de menino, outras só de menina, as quais são pontuadas pelo “primeiro grau” de suas realidades. Como são autônomos em vários aspectos sociais, há também jogos que exigem a confecção do brinquedo correspondente, antes do jogo começar. Para tanto, os pequenos recebem orientação dos adultos, pois precisam procurar na mata o material certo e a técnica de sua confecção. Todo esse contexto já inclui o brincar (ISA, 2014).

Nesse sentido, veremos as lógicas presentes nos jogos e brincadeiras desenvolvidas por crianças guarani e kaiowá da aldeia Te'yikue, as quais fazem a ponte para a transição e entre o primeiro e o segundo graus.

## FORMAS DE BRINCAR E JOGAR

### a) Escola

As observações realizadas no interior da Escola Ñandejara Pólo aconteceram tanto nos horários das aulas de Educação Física quanto nos intervalos, no decorrer dos meses de setembro e outubro de 2014. O registro da lógica de cada brincadeira seguiu os critérios estabelecidos por Parlebas (2001) e adaptados por Marin e Ribas (2013, p. 29) quais sejam: materiais utilizados; descrição do jogo; número de jogadores e funções; espaço do jogo; e sistema de pontuação. Esses critérios foram utilizados somente para caracterizar a lógica das práticas corporais. As práticas corporais, por sua vez, receberam uma denominação obtida de Freire e Scágli (2003): Jogos simbólicos; Jogos de construção; Jogos de regras; Brincadeiras populares; Atividades/fundamentação de esportes; Esportes com bola; Esportes coletivos. A análise das práticas corporais seguiu o referencial teórico de Brougère (1999) no que se refere ao “primeiro e segundo graus”; e o referencial de Freire e Scágli (2003). A seguir, o Quadro 1 traz a sistematização dos jogos e brincadeiras, de acordo com a predominância considerada à faixa etária praticante.

**Quadro 1. Espaço da Escola – critérios de Marin e Ribas (2013)**

<b>Nível de Escolaridade e Nome da prática corporal</b>	<b>Material Utilizado</b>	<b>Descrição do jogo</b>	<b>Número de jogadores e Funções</b>	<b>Espaço de Jogo</b>	<b>Sistema de pontuação</b>
Educação Infantil.  Brincadeira popular	Bola de futebol de campo	Grupo de meninas e meninos manipulavam com os pés uma bola, passando um para o outro e chutando com as pontas dos pés.	3 jogadores. Parceria entre o trio na troca de passes.	Canto do pátio da escola.	Não havia.
Ensino Fundamental, 5º ano.  Brincadeira popular	Peteca construída artesanalmente com palha de milho e penas de galinha.	1 grupo de meninos e 1 grupo misto, jogando peteca, manipulando-a com as mãos.	Em torno de 7 alunos cada, com oscilação de entrada e saída dos participantes. Em círculo,	Pátio da escola, durante intervalo das aulas. No gramado.	Não havia.

			rebatiam a peteca sem uma organização prévia.		
Educação Infantil. Jogo de construção	Peças de plástico de encaixar	Meninas brincavam em grupo construindo objetos significativos com as peças de encaixar, de plástico.	Grupo único, acoradas em círculo.	Fundo da sala de aula.	Não havia.
Educação Infantil. Jogo de construção	Quebra-cabeça Industrializado, em madeira.	Meninos montando quebra-cabeça.	Grupo único, envolvido na atividade.	Meio da sala de aula.	Não havia.
Ensino Fundamental, 1º ano. Jogo simbólico	Boneca	Meninas brincavam com bonecas. Cada criança com uma boneca. Conversavam com as bonecas como se as mesmas fossem suas filhas, trocavam as roupinhas e cantavam canções de ninar.	Dois grupos.	Um grupo na lateral da quadra, e outro grupo do lado de fora da quadra, na grama	Não havia.
Ensino fundamental, 1º ano. Jogo simbólico	Carrinho	Meninos brincavam de carrinho, na grama, empurrando como se estivessem seguindo por uma estrada.	Grupo único.	Pátio da escola, horário de aula de E.F., no gramado.	Não havia.
Ensino fundamental, 5º ano. Jogo intelectual.	Tangran	Meninas montavam um tangran, individualmente, sentadas embaixo da sombra de árvores.	Individual.	Ao lado da escola, na sobra de árvores.	Não havia.
Ensino fundamental, 5º ano. Jogo intelectual.	Jogos de tabuleiro	Meninas brincavam com jogos de tabuleiro com dado, embaixo da sombra de árvores.	Dupla.	Ao lado da escola, na sobra de árvores.	Não havia.
Ensino fundamental, 2º ano. Jogo popular.	Coelhinho sai da toca	Meninos e meninas brincavam todos juntos no pátio da escola, sob o comando do professor executavam as ações da brincadeira.	Grupo único.	No pátio da escola.	Não havia.
Ensino fundamental, 1º ano. Jogo simbólico	Alongamento	Meninos faziam alongamento antes de jogar futebol, no pátio de chão batido da escola. Repetiam os movimentos que os jogadores costumam fazer antes dos jogos.	Grupo único.	No pátio da escola.	Não havia.
Ensino fundamental, 3º ano. Jogo popular.	Pega- pega de corrente	Meninos e meninas juntos com o professor, brincavam de pega- pega unidos pelas mãos, na quadra da escola.	Grupo único	Na quadra da escola.	Não havia.
Ensino fundamental, 2º ano Jogo popular	Futebol misto	Meninos e meninas, misturados, jogavam bola na sombra de um pomar de mangas, usando a ponta dos pés, e desviando das	Dois grupos.	Pomar da escola.	Não havia.

		mangueiras.			
Ensino fundamental, 2º ano Jogo de regras	Futebol feminino	Meninas faziam um jogo de futebol entre elas, na quadra da escola.	Dois grupos.	Na quadra da escola.	Cada gol feito contava um ponto.
Ensino fundamental, 2º ano. Jogo de regras	Futebol masculino	Meninos faziam uma jogos entre eles, na quadra	Dois grupos.	Na quadra da escola.	Cada gol feito contava a um ponto.
Ensino fundamental, 5º ano e 3º ano. Jogo popular.	Sambo	Meninos e meninas realizando uma dança de defesa corporal. Dança, também chamada de luta, típica da cultura indígena.	Dois grupos.	No pátio da escola.	Não havia.



Fotografia 1: Sambo  
Fonte: Weirich (2014)



Fotografia 2: Futebol na sombra das mangueiras  
Fonte: Weirich (2014)



Fotografia 3: Futebol misto  
Fonte: Weirich (2014)



Fotografia 4: Peças de plástico, de encaixar  
Fonte: Weirich (2014)

O Quadro 1 mostra o quantitativo de 15 práticas corporais observadas no ambiente da Escola Ñandejara Pólo. A identificação de “brincadeira” foi assim caracterizada por ser prática sem nenhum tipo de marcação de pontos, fundamentada no “primeiro grau” para concretizar o “segundo grau”, por suas semelhanças com o cotidiano das famílias [bonecas] e



com as modalidades esportivas usuais na aldeia, como o futebol, a peteca e as montagens de peças. A identificação de “jogo” seguiu a denominação e caracterização de Freire e Scáglia (2003, p.38) compreendendo: (a) 3 jogos simbólicos, que são aqueles em que as crianças “ainda vivem fortemente o período das fantasias, da organização das representações mentais”, neste caso as crianças precisam destas atividades para fomentar o desenvolvimento da função simbólica que é exclusiva dos humanos, explicam os autores acima citados; (b) 2 jogos de regras, que são aqueles “que privilegiam os conflitos morais e, portanto, a construção de regras pelos alunos”; (c) 2 jogos intelectuais, são aqueles que “solicitam da criança o pensamento operatório concreto, correspondente a um substrato da habilidade de realizar operações mentais”; (d) 5 brincadeiras populares, que são as práticas corporais vindas da cultura de diferentes povos; (e) 2 jogos de construção, que são aqueles que possibilitam a organização lógica na construção de edificações, animais e objetos pertencentes ao mundo real vivido pela criança.

#### b) Residências no entorno da escola

Foram realizadas 5 visitas de observação nas áreas externas às residências localizadas no entorno da Escola Ñandejara Pólo no decorrer dos meses de setembro e outubro de 2014. Todas as visitas foram realizadas no período vespertino, com o acompanhamento de um colaborador, membro da comunidade, falante da língua guarani, o indígena e diretor da Escola Ñandejara Pólo, professor Edson Alencar.

**Quadro 2. Espaço das Residências - Entorno da Escola**

Nome da prática corporal	Material Utilizado	Descrição do jogo	Número de jogadores e Funções	Espaço de Jogo	Sistema de pontuação
Jogo simbólico	Folhas, flores, gravetos, frutas, potes.	2 meninas distribuíram cacos de louça em um espaço riscado no chão de terra batida (cozinha) onde misturavam pequenos gravetos e folhas de plantas simbolizando “comidinha”.	2	Embaixo da casa de sapé central	Não havia.
Brincadeira popular	Árvore	8 crianças estavam desfrutando da galhada de uma árvore frondosa [mangueira]. 5 delas já estavam no alto dos galhos enquanto outras 2 estavam no meio do percurso e 1 estava se preparando para iniciar a escalada no tronco.	8	Quintal	Não havia.
Jogo	Sabugo de milho e	4 meninos brincavam com	4	Quintal	Não havia.

simbólico	garrafa <i>pet</i>	um carrinhos confeccionados por eles mesmos, com garrafas <i>pet</i> e rodinhas feitas de sabugo de milho.			
Jogo de regras	Pedras pequenas	4 crianças sentadas em círculo, no chão, jogando com 5 pedrinhas, um jogo chamado “5 Marias”.	4	Quadra da escola	Perde a vez da jogada quando arremessa e não pega as pedrinhas em movimento
Jogo de regras	Figuras	Época de eleição, 5 crianças reunidas para bater “santinho” (fotos de candidatos políticos)	5	Pátio da escola	A cada “bafo” mal sucedido o oponente ganha uma figura
Jogo de regras	Represa da aldeia	Disputa de quem pula mais alto e mais longe, saindo de um barranco de 1 metro de altura, com a queda na água	4	Represa da aldeia	Não havia.
Brincadeira popular	Represa da aldeia	Disputa de quem consegue mergulhar nas águas turvas da represa da aldeia por uma distância maior ou permanecer por mais tempo embaixo d’água.	4	Represa da aldeia	Não havia.
Brincadeira popular	Árvore	Dois grupos de 4 crianças, cada grupo em uma árvore (mangueira). Sentados nos galhos mais resistentes, conversam e imitam o canto de animais.	8	Pátio de casa	Não havia.
Jogo simbólico	Passa anel no barbante	Um grupo de 4 crianças em círculo, 3 segurando com as duas mãos no barbante esticado e 1 ao centro. O anel passa de mão em mão pelo barbante, até que a criança que está no centro dê um sinal para que parem, e tenta descobrir com quem está o anel.	4	Quintal	Se errar paga uma prenda



Fotografia 5: “5 Marias”

Fonte: Weirich (2014)



Fotografia 6: mergulho na represa

Fonte: Weirich (2014)

O Quadro 2 mostra o quantitativo de 9 práticas corporais observadas no entorno da Escola Ñandejara Pólo. A partir da coleta de dados sistematizada, foi aplicado o referencial de Freire e Scáglia (2003) denominando e caracterizando as práticas corporais encontradas nas residências, as quais são: Jogos simbólicos; Jogos de regras; Brincadeiras populares. Dentre os critério de Marin e Ribas (2013, p.29), não foi considerado o nível de escolaridade, tendo em vista que as observações não foram no contexto escolar. Das 9 práticas, 3 eram: (a) jogos simbólicos, cujos significados e importância foram descritos na página 14. No entanto, pela característica do ambiente, que é familiar e fora do tempo escolarizado, as crianças brincavam de forma atemporal; (b) três brincadeiras populares, cujos significados foram descritos na página 14. No entanto, vale destacar que pela característica do ambiente, no caso foram duas atividades na árvore e uma na represa, notou-se também a atemporalidade e a ausência de adultos; (c) três jogos de regras, cujo significados foram descritos na página 14, cuja demanda foi o cumprimento de regras pré-estabelecidas e também a criação de novas regras que aumentem o grau de dificuldade do jogo.

### c) Brinquedos

Foram coletadas imagens de brinquedos construídos artesanalmente, os mesmos foram identificados segundo a oralidade dos indígenas. Os brinquedos feitos artesanalmente hoje em dia são poucos, são carrinhos feitos com caixinhas de papelão, garrafas *pet* e reaproveitamento de peças de brinquedos inutilizados. Algumas crianças têm bonecas e bolas velhas. As meninas geralmente brincam de “afazeres domésticos”, como “comidinha”,

“limpeza de casa”, “lavam roupas”, e os meninos improvisam bolas com meias velhas e sacolas plásticas.



Fotografia 7: Barbante com anel  
Fonte: Weirich (2014)



Figura 8: carrinho feito com garrafa *pet*  
Fonte: Weirich (2014)

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O problema estudado foi expresso na seguinte pergunta: “*Quais práticas corporais estão mais presentes entre as crianças guarani/kaiowá da aldeia Te’yikue*”? O total de práticas corporais observadas foi de 24 atividades, sendo 15 no espaço escolar e 9 nas residências no entorno da escola. Para esclarecer quais práticas estão mais presentes foram organizados 2 quadros elucidativos, sendo o 1º composto por práticas corporais realizadas no espaço escolar, e o 2º pelas práticas corporais realizadas no espaço das residências (no entorno da escola). Algumas dessas práticas foram realizadas com brinquedos construídos artesanalmente ou não, sendo que foram priorizadas as imagens dos brinquedos artesanais.

O objetivo do estudo foi o de identificar a lógica dos jogos e das brincadeiras praticados pelas crianças da aldeia Te’yikue, dentro e fora da escola. Nesse sentido, a lógica dos jogos predominante foi de jogos simbólicos e brincadeiras populares; e em menor quantitativo os jogos de regra e construção. Quanto aos brinquedos, a predominância foi de brinquedos alternativos, construídos com materiais reciclados. Dessa forma, tanto na escola quanto nas residências o estudo mostrou que aprender é uma condição fundamental para a formação da criança e que seu meio cultural oferece condições para que eles aprendam permanentemente. Assim, as lógicas presentes no jogar e no brincar contribuem para o exercício das funções simbólicas, da imaginação e da fantasia, fortalecendo a identidade étnica frente à interculturalidade vinda da sociedade não indígena.

## REFERÊNCIAS

- BORGES, Paulo Humberto Porto. *Sonhos e nomes: as crianças guarani*. Cadernos Cedes, ano XXII, no. 56, 53 – 62, 2002.
- BRASIL. Leis, Decretos. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996.
- BRASIL. *Referencial Curricular Nacional de Educação Indígena*. Ministério da Educação e do Desporto, Secretária de Educação Fundamental-Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e Cultura*. Traduzido por Gisela Wajskop. 4ª ed. São Paulo, Cortez, 2001.
- BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BROUGÈRE, Gilles. O aprendizado do brincar. Brasil, Revista Nova Escola. 2009. Entrevista à Thais Gurgel.
- BROUGÈRE, Gilles. *O brinquedo e a cultura*. São Paulo: Cortez, 1997.
- CAARAPÓ. *Projeto Político Pedagógico da Escola Municipal Indígena Nãdejara Pólo*. Revisado em 2013.
- FERREIRA, A. B. H. *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. Segunda edição. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2007.
- FREIRE, J. B. e Scágli, A. J. *Educação como prática corporal*. São Paulo: Scipione, 2003.
- FREIRE, J.B. *O jogo: entre o riso e o choro*. Campinas, Autores Associados, 2002.
- GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- HOUAISS, A. VILLAR, M. de S.; FRANCO F.M.M. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.
- ISA. *Terras Indígenas no Brasil*. Disponível em:  
<<http://pib.socioambiental.org/pt/povo/guarani-kaiowa>>. Obtido em 17/11/2014
- MARIN, E.C.; RIBAS, J.F.M (Orgs). *Jogo tradicional e cultura*. Santa Maria: UFSM, 2013.
- PARLEBAS, P. *Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo, 2001.
- SCAGLIA, J.A. *O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés: todos semelhantes, todos diferentes*. 2003. 164f. Tese (Doutorado em Pedagogia do Movimento) Faculdade de Educação Física, Universidade de Campinas, Campinas, 2003.

UFGD. Projeto de Pesquisa: Diversidade lúdica entre os indígenas Guarani e Kaiowá de Mato Grosso do Sul. Coordenadora Marina Vinha. Faculdade de Educação-Curso de Educação Física, 2014-2016.

WEIRICH, L.I. *Brincadeiras e brinquedos indígenas Guarani/Kaiowá*. 2014. Fotografias.