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

TRADITIONAL GAMES IN THE MIDDLE LEVEL TEACHER TRAINING COURSE GUARANI AND KAIOWÁ: CLASS OF 2010

Barbara Karoline Antunes da Silva[1]
Marina Vinha[2]

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 *Ára 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.

ABSTRACT: This article aimed to systematize the traditional games in the context of the Guarani and Kaiowá Teachers' Level Training Course, called Projeto *Àra Verá* (Enlightened Space-Time). The methodological basis consisted of a documentary research with descriptive characteristics, in which searches were done on documents written by indigenous teachers enrolled in the *Àra Verá* Course. The documentary references were obtained in: Dossier of the *Ára Verá* Project, Curriculum Framework for Indigenous Schools, documents written by UNESCO and the Collection of traditional games Guarani and Kaiowá elaborated in the discipline Physical Education, referring to the class of 2010. The recovery and systematization of the practices traditional games contribute to the strengthening of cultural values by revitalizing the body culture of indigenous movement.
Keywords: Indigenous Education. Physical education. Guarani and Kaiowá indians.

INTRODUÇÃO

Este artigo foi elaborado como trabalho de conclusão de graduação do Curso de Educação Física, da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD). 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

* 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.

[1] Graduada em Educação Física da Faculdade de Educação da UFGD. *E-mail*: barbara.antunes@msn.com.
[2] Doutora em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas. Docente da Universidade Federal da Grande Dourados. *E-mail:* marinavinha@ufgd.edu.br.

busca preencher a acentuada lacuna de 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 do estado 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 – assim como os instrumentos, objetos, artefatos e espaços culturais que lhes são associados – 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 desse 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). Nessa perspectiva, vale destacar que a Constituição Brasileira (BRASIL, 1988), em seu Artigo nº 217, rege sobre a responsabilidade do Estado em 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 a Educação Física é relatar a existência de diversas formas de manifestações culturais nas práticas corporais dos jogos e brincadeiras tradicionais. Tal constatação indica a necessidade de resgatar essas práticas, pois estão vinculadas 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 podem 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 sobre a inclusão ou não da disciplina Educação Física no currículo escolar, pois pode ser que para alguns grupos indígenas as práticas corporais fora da escola e 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.

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 cultural 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*[3] [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 Parlebas como a ciência da ação motriz.

O tipo de pesquisa adotado 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, foram consultados os documentos do Projeto *Àra Verá*, bem como o "Acervo de jogos tradicionais" escrito por professores Guarani e Kaiowá. O desenvolvimento da pesquisa documental assemelha-se muito à pesquisa bibliográfica, entretanto, a pesquisa documental tem um fim em si mesmo, com objetivos mais específicos.

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 (VINHA, 2010a), priorizando a escrita em língua portuguesa.

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

Os procedimentos metodológicos foram: (a) realizar buscas em documentos redigidos por indígenas-professores matriculados no Curso *Àra Verá*; e, (b) complementar com o referencial teórico já referido.

Caracterização dos indígenas e do Projeto *Àra 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), "modo de ser" ou estado de vida guarani. Há no Brasil oitenta e cinco (85) áreas Guarani reconhecidas, segundo a Enciclopédia Virtual dos Povos Indígenas no Brasil elaborado pelo Instituto Socioambiental[4] (ISA).

Para 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* (território) por relações de consanguinidade e é composta geralmente pelo casal, filhos, genros, netos, irmãos e outros parentes. Cada *tekohá* é liderado por um "capitão" ou "cacique", categoria 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 possível. Os indígenas Guarani:

> Realizam uma economia de subsistência, marcada pela distribuição e redistribuição dos bens produzidos e na qual as relações de produção econômica, seja qual for a atividade, são pautadas por vínculos sociais definidos pelo parentesco. A ´propriedade' (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. (ALMEIDA; MURA, 2003).

Os Guarani e Kaiowá também são conhecidos pelo nome Pai-Tavyterã que significa "habitantes do povo da verdadeira terra futura" 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 (ALMEIDA; 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

[4] O Instituto Socioambiental "[...] é 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 povos**"** (ISA, 2014).

pessoas, da qual aproximadamente 44 mil se declarou indígenas Guarani e Kaiowá. Por esses dados mostra-se imprescindível a oferta do Curso Normal em Nível Médio de Formação de Professores Guarani e Kaiowá para as comunidades indígenas, pois são necessárias pessoas capacitadas para atuarem no ensino básico das Escolas Indígenas.

O referido curso denominado Projeto *Àra 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 "Educação Escolar Indígena: uma questão de cidadania" (1999, p. 22) que foi autorizado a funcionar a partir da Deliberação do CEE/MS nº6.284 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 suas comunidades, atuante nas séries iniciais do Ensino Fundamental e da 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 superior não específico. Esta turma de professores indígenas concluiu o curso em dezembro de 2003, conforme Rossato e Nascimento (2004).

O Projeto *Àra Verá* em sua matriz curricular tem como eixos temáticos: *tekohá* (território), como lugar geográfico tratando das questões referentes à terra como o seu uso e apropriação; *teko* (cultura) entendida como valores e práticas revitalizadoras e dinamizadoras de sua identidade e *ñe'ë* (língua) responsável pela produção e reprodução do conhecimento e valores do modo de vida Guarani e Kaiowá (PROJETO ÀRA 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 os pressupostos legais da Constituição Federal de 1988, Diretrizes para a Política Nacional de Educação Escolar Indígena de 1993 e Referencial Curricular Nacional para as Escolas Indígenas de 1998.

Jogos tradicionais na Europa e no Brasil

A UNESCO aprovou em 1978 a "Carta Internacional da Educação Física e Esporte", incentivando várias ações para preservação e promoção dos jogos e esportes tradicionais no mundo (BURGUÉS, 2011). Dessa forma, o 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). Essa 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, foram 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 *Associación Europea de Juegos y Desportes 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 Esporte". Assim, "[...] salientando que os esportes e os jogos tradicionais, como parte do patrimônio imaterial e da expressão da diversidade cultural das nossas sociedades, oferecem oportunidades para maior participação no e por meio do esporte". Contudo, os ministros participantes da conferência comprometeram-se a "[...] proporcionar 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 cultura 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 essas atividades, na obra *Homo Ludens*, Huizinga (1993) afirma que o jogo é um elemento cultural 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 Indígenas[5] regularizadas, habitadas por cerca de 300 povos indígenas. Nesta perspectiva, Rocha Ferreira et al. (2005, p. 33) 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.

Entretanto, como aponta Dunning (apud BRACHT, 2005, p. 14), "[...] o declínio das formas de jogos populares inicia-se em torno de 1800", 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 moderno tornou-se uma cultura corporal hegemônica, ou seja, a cultura corporal de movimento se esportivizou substituindo os jogos populares e tradicionais.

A partir das décadas de 1980 a 2000 os jogos tradicionais indígenas passaram a ser 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

[5] Terras Indígenas (TI) "[...] é 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 tradições" (FUNAI, 2014).

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 em 2013 no livro intitulado *Jogo Tradicional e Cultura*.[6]

Classificação 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 dez municípios: Amambai, Antônio João, Aral Moreira, Caarapó, Coronel Sapucaia, Dourados, Eldorado, Japorã, Jutí 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 tracionais 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 qual permite categorizar qualquer situação motora relativa à interação dos integrantes e o espaço de ação.

Quadro 1 - Classificação dos jogos tradicionais conforme as lógicas internas

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. Pytupuku* (Mergulho) *3. Y'ta* (Natação) 4. Jogo de tomar banho na geada	*5. Tavasy* (Jogos sérios) 6. Jogo do Galo 7. Lançamento de flecha e arco

[6]Foi desse movimento nacional, com apoio internacional, que no ano de 2016 foi criado no Brasil o site "Rede de Jogos Tradicionais e Autóctones" com o objetivo de conectar e agregar pessoas para dialogar, fortalecer, desenvolver e ampliar ações locais, regionais e nacionais em torno dos Jogos Tradicionais e Autóctones pensado como produção cultural e patrimônio material e imaterial da humanidade (RBJTA, 2016). Disponível em: http://www.redebrasileiradejogosautoctonesetradicionais.com. Outro fator determinante para fortalecer o movimento, veio da realização desde 1996 do evento Jogos dos Povos Indígenas, promovidos pelo Ministério do Esporte e as Secretarias Estaduais de Esporte e Lazer, 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 como incentivar e valorizar a prática dos jogos e divulgar as manifestações esportivas e culturais dos povos indígenas, estimulando a integração entre as diversas etnias.

Com Ausência de Companheiros (C) e/ou Adversário (A)	*8. Mbokape* (Caça) 9. Imaginação	*10. Pete* ou *Mbope* (Jogo de Peteca)

Fonte: Rodrigues (2004) e Vinha (2014).

Os jogos tradicionais apresentados no *Quadro 1* (1-4 e 7-8) são jogos que preparam para a vida adulta, pois estão ligados às 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 apud RODRIGUES, 2004, p. 1), a ação motora é considerada um "[...] processo de realização dos comportamentos motores de um ou vários sujeitos que atuam numa situação motora determinada". Nesse 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.
2.Pytupuku (Mergulho)	Disputado entre duas pessoas que mergulham no rio e uma pessoa fica cuidando quem sai primeiro. Ganha o jogo quem demorar mais em baixo d'água.	C A I: Neste jogo a oposição do adversário e a incerteza do meio físico são determinantes, pois estão presentes.
3. Y'ta (Natação)	O jogo pode ser disputado no máximo por quatro pessoas, que nadam até a distância combinada. Ganha o jogo quem chegar primeiro.	C A I: Neste jogo a oposição do adversário e a incerteza do meio físico são determinantes, pois estão presentes.
4. Jogo de tomar banho na geada	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	C A I: Neste jogo a oposição do adversário e a incerteza do meio físico são determinantes,

	que não pode ir para o rio depois que o sol nascer. O banho na geada é feita por adultos, crianças e mulheres. Ganha o jogo quem vai para o rio mais cedo.	pois estão presentes.
5. Tavasy (Jogos sérios)	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.	C A I: Neste jogo as práticas sociomotoras se caracterizam pela presença quer dos adversários, colegas e a estabilidade do meio físico.
6. Jogo do Galo	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.	C A I: Neste jogo as práticas sociomotoras se caracterizam pela presença quer dos adversários, colegas e a estabilidade do meio físico.
7. Lançamento de flecha e arco	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.	C A I: Neste jogo as práticas psicomotoras caracterizam-se pela presença de companheiros, adversários e da instabilidade do meio físico.
8. *Mbokape* (Caça)	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, pulsear, carregar e transportar.	C A I: Neste jogo as práticas psicomotoras caracterizam-se pela ausência de companheiros, adversários e da instabilidade do meio físico.
9. Imaginação	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 'guapo' (Esforçado).	C A I: Neste jogo as práticas psicomotoras caracterizam-se pela ausência de companheiros, de adversários e da instabilidade do meio físico.
10. Pete ou *Mbope* (Jogo de Peteca)	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.	C A I: Neste jogo são visíveis as interações sociomotoras de cooperação, realizadas num meio estável, sem incerteza.

Fonte: Vinha (2014) e Rodrigues (2004).

Os dez jogos selecionados acima fazem parte do repertório das práticas corporais dos Guarani e Kaiowá, construídos ou adquiridos por meio do contato entre as gerações. Assim, ressaltam a diversidade lúdica desse povo, embora o estudo não tenha enfatizado o objetivo de cada jogo, mas, sim, os critérios da lógica interna os definiram.

O acervo de jogos tradicionais escrito pelos indígenas do Curso *Àra Verá* abrangem também um tipo de luta tradicional conhecida como *Sambo* [lê-se sambô]. O *sambo* é uma palavra usada para se referir à pessoa rápida, também usada com sinônimo da palavra "*rari*",

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 de defesa corporal, dos quais destacamos: *rarí*, *sambo, mbyky*, *puku*, *kuati ñembiara*, *jaguarete ñembiara*. O *Kuati ñembiara* é quando a pessoa adota o estilo do animal "quati" 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, 2010b)**.**

Vale destacar que esse tipo de prática corporal é singular, pois ele não prevê ataques, sendo praticado apenas para defesa pessoal de arma 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.

O documento RCNEI (BRASIL, 1998) enfatiza para termos cuidado durante as aulas de Educação Física Escolar das Escolas Indígenas, pois o esporte federalizado tem substituído os jogos tradicionais, fazendo com que grande parte dos indígenas adotassem as atividades esportivas como a prática do futebol; fato que vem gerando desavenças nas aldeias, pois os mais velhos acreditam que o gosto excessivo por essas 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 movimento dos indígenas, passada de geração a geração, para refletirmos junto aos alunos os significados das suas práticas corporais e suas lógicas internas, as quais indicam que na cultura corporal indígena o foco não está na 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 de investigar os jogos tradicionais indígenas Guarani e Kaiowá foi realizada uma 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 sobre os significados das práticas corporais e assim entender porque essas práticas foram ou estão sendo abandonadas.

Portanto, cabe à Educação Física Escolar contribuir para 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 possa contribuir com a formação do educando, por recuperar a diversidade lúdica de povos cuja memória oral pode se perder.

REFERÊNCIAS

BRACHT, Valter. *Sociologia Crítica do esporte: uma introdução*. Ijuí: Unijuí, 2005.

BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil.* Artigo 217. Brasília, DF: Senado, 1988.

BRASIL. *Referencial Curricular Nacional de Educação Indígena.* Ministério da Educação e do Desporto. Brasília, 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 out. 2014.

DE MELLO, A. M. Jogos tradicionais e brincadeiras infantis. In: COSTA, Lamartine P. da. (org.). *Raízes:* Atlas do Esporte no Brasil. Org. Rio de Janeiro: Editora Shape, 2005. p.35-36. Disponível em: <http://www.atlasesportebrasil.org.br/textos/2.pdf>. Acesso em: 25 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 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 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 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 "Ára Verá". Secretaria Estadual de Educação: SED/MS, 1999.

FERREIRA, M. B. R.; VINHA, M.; FASSHEBER, J.R.; TAGLIARI, J. R.; UGARTE, M. C. D. *Jogos tradicionais Indígenas*. In: COSTA, Lamartine P. da. (org.). Raízes. Atlas do Esporte no Brasil. Rio de Janeiro: Editora Shape, 2005. Disponível em: <http://www.atlasesportebrasil.org.br/textos/3.pdf>. Acesso em: 25 set. 2014.

RODRIGUES, L. A. F. B. *Praxiologia motora e efeitos educativos.* Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd79/prax.htm>. Acesso em: 17 out. 2014

ROSSATO, V. L; NASCIMENTO, A. C. Dossiê. *Curso normal em nível médio formação de professores Guarani Kaiowá.* Projeto "Ára Verá". Espaço-tempo Iluminado. Dourados, Mato Grosso do Sul. SED/MS. 2004.

ALMEIDA, T. de 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 – 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.

UNESCO. *Informe Preliminar Sobre la Conveniencia y el Alcance de uma Carta Internacional de Juegos y Deportes Tradicionales.* Relatório. 2005. Disponível em: <http://www.jugaje.com/es/source_popups/charte_unesco.pdf.> Acesso em: 03 set. 2014.

UNESCO. *Recomendação sobre a salvaguarda da cultura tradicional e popular*. In: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Paris, 1989. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/portal/baixaFcdAnexo.do?id=261>. Acessado em: 03 set. 2014.

UNESCO. *V Conferência Internacional de Ministros e Altos Funcionários Responsáveis pela Educação Física e o Esporte.* Relatório. 2013. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002211/221114por.pdf>. Acesso em: 03 set.2014.

VINHA, M. *Acervo de jogos tradicionais Guarani e Kaiowá*. Dourados, 2014 (não publicado).

VINHA, M. *Mbo'eharakuéra Guarani há Kaiowá, Ñemborari*. Dourados: Ára Verá/SED-MS, CAPEMA/MEC, 2010b.