



O RESGATE DAS MEMORIAS DO JOGO E BRINCADEIRAS DE UMA COMUNIDADE INDÍGENA

THE REMINDER OF THE GAME MEMORIES AND PLAYS OF TOYS INDIGENOUS COMMUNITY

EL RECORDATORIO DE LAS MEMORIAS DE JUEGOS Y JUGUETES DE LA COMUNIDAD INDÍGENA

Raica Martins

Graduada em Educação Física na Universidade Federal da Grande Dourados – UFGD. Dourados, MS, Brasil. E-mail: raicamartins2011@gmail.com

Dr. Marcelo Jose Taques

Doutor em Educação

Professor do curso de Educação Física na Universidade Federal da Grande Dourados – UFGD. Dourados, MS, Brasil. E-mail: taques18@yahoo.com.br

Dr. Gustavo Levandoski

Doutor em Educação Física.

Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Psicologia na Universidade Federal da Grande Dourados – UFGD. Dourados, MS, Brasil. Email: glevandoski@gmail.com

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo identificar o resgate das atividades físicas de lazer entre pais e filhos de uma comunidade indígena. Participaram do estudo 66 pessoas, sendo 33 pais e 33 filhos. Os resultados obtidos demonstraram que 80,4% dos alunos gostam de atividades esportivas e 90,3% consideram importante o brincar. Quanto aos pais, os esportes teve um percentual baixíssimo, ficando as atividades lúdicas em primeiro lugar com 55,2% e 87,3% consideram o brincar importante. O estudo aponta que a atividade física entre pais e filhos são divergentes, mas a ambos consideram o brincar importante na infância.

Palavras-chave: Atividade física. Jogo. Brincar. Lúdico. Indígena.



Abstract: The present study aims to identify the rescue of physical leisure activities between parents and children of an indigenous community. A total of 66 people participated in the study, 33 parents and 33 children. The results obtained showed that 80.4% of students enjoy sports activities and 90.3% consider it important to play. As for parents, sports had a very low percentage, with ludic activities taking first place with 55.2% and 87.3% considering playing important. The study points out that physical activity between parents and children is divergent, but both consider playing important in childhood.

Keywords: Physical activity. Game. Play. Lúdico. Indígena.

Resumen: El presente estudio tiene como objetivo identificar el rescate de actividades de ocio físico entre padres e hijos de una comunidad indígena. Un total de 66 personas participaron en el estudio, 33 padres y 33 niños. Los resultados obtenidos mostraron que el 80.4% de los estudiantes disfrutaban de actividades deportivas y el 90.3% considera importante jugar. En cuanto a los padres, los deportes tuvieron un porcentaje muy bajo, con las actividades lúdicas ocupando el primer lugar, con un 55,2% y un 87,3% considerando jugar de manera importante. El estudio señala que la actividad física entre padres e hijos es divergente, pero ambos consideran importante jugar en la infancia.

Palabras clave: Actividad física. Juego. Jugar. Lúdico Indígena.

Recibido: 24 de julio 2018

Aceptado: 15 de diciembre 2018

INTRODUÇÃO



Iniciamos este trabalho descrevendo sobre os motivos tais quais me levaram seguir nesta temática. A primeira autora é natural da cidade de Dourados, estado de Mato Grosso do Sul (Brasil), especificamente da Terra Indígena, subdividida em duas, Jaguapiru e Bororó, anos finais da década de 1970. Tenho conhecimento das duas áreas, embora estejam numa mesma terra, possuem suas particularidades. Passei quase toda infância na terra indígena de Dourados, embora tenha vivido parte dela na Terra Indígena de Amambai. Neste local lembro-me de ter convivido com crianças não indígenas; filhos dos chefes de posto da Funai, vizinhos próximos a aldeia. Tenho boas recordações desta época, principalmente das brincadeiras. Brincávamos de casinha, provocar e correr dos gansos e nos rios que tinham próximos desses amigos e na própria aldeia, pendurávamos nos cipós e caíamos na água, era muito divertido.

Nossas brincadeiras eram com irmãos, primos, subíamos nas goiabeiras e passávamos de um pé para o outro, sem descer, é claro. E quando chovia, brincávamos de escorregar na grama que tinha próximo à casa da vovó. Saía para fazer coleta de plantas ornamentais e medicinais, palmitos e outros frutos comestíveis nos campos vizinhos e ah! [...] recordando, que ainda fazíamos coleta de fruta típicas deste local, tais como guaviras e araticum do campo nas fazendas vizinhas. Ao nosso olhar, isto era diversão! Ou seja, lazer no contexto não indígena. Já na minha adolescência, minha avó ensinou a tomar chimarrão e passávamos horas com ela perto do fogo, ouvindo suas histórias. Ainda íamos aos bailinhos que minha tia nos levava (fugíamos porque meu pai não deixava), e recordo-me que nesta época não havia violência, drogas, e podíamos circular tranquilos na aldeia a noite, inclusive sozinhos.

Percebo que hoje a crescente onda de violência somada ao consumo de drogas e bebida alcoólica tomou conta das reservas indígenas, especialmente na faixa etária juvenil. É lamentável ver crianças e jovens dominados pelas perspectivas equivocadas, e sinto que perderam a inocência para desfrutar da infância e juventude que seus pais tiveram. Era uma época sem muitos recursos, como hoje, mas muito divertida. Hoje temos mais recursos e possibilidades, facilidades de locomoção e em muitos momentos não há diversão, não há investimentos em espaços de lazer para as crianças e jovens da reserva, o que resta para eles, os bares, estes por sua vez tem muito, iniciando as margens que dão acesso a aldeia até chegar ao interior dela.



Trabalho por dezessete anos como professora na terra indígena de Dourados, e tenho uma grande preocupação com o tempo que os alunos passam fora da escola. De que forma esse tempo "ocioso" é aproveitado na comunidade, considerando que não há espaços de lazer adequado a estas crianças e o pouco que tem não é bem aproveitado. Como todo brasileiro, os indígenas: crianças, adolescentes, jovens e adultos, aprenderam a amar o futebol, devido a esta paixão, ocorre muitos campeonatos e torneios de futebol e futsal tanto masculino como feminino na aldeia. Mas estes eventos não são voltados às crianças, exceto os escolares que ocorrem nas escolas ou nos jogos escolares indígenas realizados anualmente. As crianças não têm muita opção de lazer tornando-se alvo aos problemas deste mundo moderno, em consequência disso surge uma situação problema para os pais, professores e lideranças indígenas que se tornam reféns na tentativa de resolver os conflitos existente a partir desta situação.

Assim este trabalho surgiu com a ideia de verificar e comparar entre pais e filhos, quais os jogos e brincadeiras são e eram realizados no seu tempo lazer durante a infância.

Jogo, brincadeira e o Lazer

De acordo com a Carta Internacional de Educação para o Lazer, o termo lazer refere-se a uma área específica da experiência humana, com seus benefícios próprios, incluindo liberdade de escolha, criatividade, satisfação, diversão e aumento de prazer e felicidade. Abrange formas de expressão e de atividades cujos elementos são de natureza física, intelectual, social, artística ou espiritual (SILVA, et. al. 2011).

Uma das grandes dificuldades que se fazem presentes quanto ao jogo no processo de educação. O que é o jogo? Qual seu papel, sua definição e seu conteúdo? Por meio dos estudos de Brougere, (1998) o jogo é um fato linguístico, e sabemos que é compreendida, porque qual falamos em jogo, conseguimos notar uma compreensão mínima. Henriot (1989) apud Brougere comenta que é algo que todos falam, mas não conseguimos definir. Corroborando com essa especificidade, Jogos ou jogo segundo Kishimoto (2006), descreve que o termo pode ser visto como resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e um objeto.



Segundo Brougere (1998), a utilização do jogo na educação pode acontecer de três formas: a utilização da recreação seria para favorecer um esforço físico, intelectual e escolar, pois acredita que com o indivíduo relaxado ele pode ser mais eficiente para prestar a atenção. Na segunda como um artifício pedagógico, pois, causa uma boa sensação para aprender, e por fim permite ao educador explorar a personalidade infantil, assim se conseguir incorporar um personagem será capaz de cativar o aluno para praticar a atividade.

Sabemos que o conteúdo jogo, traz na sua essência muitas possibilidades de transformação, devido a isso, temos uma diversidade de intervenções que se apropriam dessa prática, no intuito de ressignificar as ações que são desenvolvidas no cenário da escola, a partir das vivências e experiências de atividades tradicionais e populares, reformulação de regras e espaços e características dos participantes. No que tange a essas considerações, Freire (2002), comenta que o jogo não é um fenômeno educacional, mas pode ser um instrumento utilizado para tal. Antigamente, os jogos romanos, citado por Brougere, (1998) serviam como treinamento e exercício na escola para formação de gladiadores. O jogar nesta situação era a simulação do combate real, através de movimentos que simulavam uma luta seria os estudantes conseguiam imaginar estratégia para vencer o adversário. Assim a partir deste ato "pensar estrategicamente" nos remete ao conceito de Freire (2002) sobre usar a imaginação para sair do mundo fictício incorporando para o real.

No contexto educacional quando utilizamos estratégias lúdicas para atingir os objetivos curriculares, podemos cometer alguns equívocos, pois "eu" como docente posso conviver com a ilusão de que ministro uma boa aula. Isso torna-se prejudicial neste processo porque podem existir alunos que pouco compreenderam o raciocínio científico por meio da estratégia lúdica. Assim, Brougere, (1998) comenta as diferenças do jogo e a relação entre pedagógico e distração, não se questiona a finalidade, mais sim o que vai acrescentar na vida dos alunos. O jogo não tem autonomia educativa, porque é apenas um meio de transição.

Talvez a diferença entre jogar e brincar esteja próximo da ação entre ganhar e perder. Nos apoiando em Freire (2002), por



meio do exemplo “jogador de poker”; quando decidimos apostar estaremos sujeitos ao julgamento moral das consequências (o perder) que aparecerão, mas quando o objetivo é apenas vivenciar o processo estaremos excluindo o ponto em questão: (ganhar ou perder), sem risco de consequência moral.

Quanto à brincadeira, Kishimoto (2006), a define como “ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação”.

As brincadeiras infantis nas culturas indígenas mostram o aprendizado do contexto (cultural e físico) como fatores formadores de identidades em cada etnia (FIGUEIREDO & AZEVEDO, 2014). Para os Kaingang, o papel da dança enquanto ritual vem na perspectiva da (re)criação da tradição, na qual o mito e a história são revitalizados e ressignificados para educar o corpo e a identidade específica, além de ser uma atividade de trazer um momento de união, de fortalecimento do espírito da comunidade e (BOARETTO & PIMENTEL, 2015).

Questionamentos e problematizações permitem identificar o conhecimento prévio que os estudantes e demais pessoas envolvidas com a pesquisa, possuem da cultura lúdica indígena. Muitas informações descontextualizadas são citadas a respeito do indígena brasileiro, isto deve-se muito a livros didáticos, colocando o indígena como um todo, ignorando suas peculiaridades como etnia, língua, costumes, modo de ser e de viver.

Conforme aponta Ferreira, Pimentel, (2013) o objetivo principal do estudo das temáticas indígenas deve ir além da formação conceitual dos livros de história, considerando o indígena apenas como um “outro” a ser imaginado, e não como um ser concreto e produtor de cultura presente na sociedade brasileira. Os Jogos e brincadeiras fazem parte da cultura indígena, e pedagogicamente esses temas que objetivam a priori a socialização dos educandos através de práticas corporais também oportunizam outros tipos de conhecimento promovendo o acesso as possibilidades reflexivas contidas na vivência da pluralidade cultural que o processo contido nos jogos e nas brincadeiras proporcionam. Assim o produto final que será gerado centra em buscar a compreensão das práticas corporais e



de lazer entre pais e filhos, resgatando suas lembranças da infância.

As possibilidades de utilização da cultura lúdica indígena como conteúdo nas escolas, especificamente nas aulas de educação física, contribuem com a valorização e respeito na constituição da identidade sócio-cultural, ressaltando que essa cultura compõe a identidade nacional. Conhecer e reconhecer a cultura numa terra indígena mostra o quanto se reifica a cultura indígena na escola (FERREIRA, PIMENTEL, 2013).

APONTAMENTOS METODOLÓGICOS

No que tange aos aspectos metodológicos, esta pesquisa se caracteriza como sendo qualitativa, que segundo Thomas, Nelson e Silverman (2007, p. 298) “busca compreender o significado de uma experiência dos participantes, em um ambiente específico, bem como o modo como os componentes se mesclam para formar o todo”. Ainda nas palavras dos referidos autores:

A pesquisa qualitativa enfatiza a “essência” do fenômeno. A visão de mundo das pessoas varia de acordo com a percepção de cada um, sendo bastante subjetiva. Os objetivos são principalmente, a descrição, a compreensão e o significado. O pesquisador não manipula variáveis por meio de tratamentos experimentais, interessa-se mais pelo processo do que pelo produto (THOMAS; NELSON; SILVERMAN, 2007, p. 298).

Diante dessas características, outro fator que merece destaque, é o motivo de não existir neutralidade na pesquisa científica, pois, as condições históricas do pesquisador estão diretamente ligadas ao seu objeto de estudo, proporcionando dessa forma, uma articulação e uma abrangência com a temática a ser estudada. Este relato de experiência segue um delineamento metodológico de retrospectiva e de pesquisa-ação, pois conforme aponta (THIOLLENT, 1985, p. 14):

Um tipo de pesquisa com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.



A população estudada faz parte da comunidade terra indígena de Dourados, sendo esta, dividida em duas áreas: Jaguapiru (cachorro magro) e Bororó, distribuídas em 3.475 hectares. Os alunos participantes e seus pais pertencem às etnias guarani nhandeva, kaiowa, terena e mestiços das áreas Jaguapiru e ao Bororó, pois, a escola atende as duas comunidades e é a única com ensino médio na aldeia de mais fácil acesso aos estudantes.

Participaram do estudo 33 estudantes regularmente matriculados no ensino médio de uma escola indígena e 33 (pai ou mãe) destes estudantes. Dentre os estudantes 18 eram do sexo feminino e 15 do sexo masculino apresentando uma média etária de 17 anos. A média etária dos pais dos alunos participantes foi de 42 anos.

No questionados dos alunos continham 4 perguntas: (1) Do que gostava de brincar? (2) Com quem você brincava? (3) Em que momento essas brincadeiras aconteciam? (4) Brincar é importante para você? Já no questionário dos pais dos alunos eram sete indagações que retrospectivamente remetiam a sua infância: (1) Na sua infância do que você gostava de brincar? (2) com quem brincava? (3) Em que momento as brincadeiras aconteciam? (4) Brincar era importante para você? (5) Tem boas recordações dos momentos de brincar? (6) Como vê as brincadeiras de hoje? (7) Você considera importante que sejam resgatadas brincadeiras de sua infância?.

Esta atividade ocorreu nos meses de Novembro de 2016 a Março do ano letivo de 2017, seguindo o planejamento pedagógico, a partir da Base Nacional Comum Curricular versão 2, enfatiza que em todos os ciclos, propõe-se que os alunos passem por experiências que os sensibilizem e os ajudem a compreender as dificuldades e as possibilidades no trato com as diferenças. Especificamente identificar e desenvolver questões étnico raciais e indígenas, que vinculem reflexão e intervenção às práticas corporais vinculadas nas aulas de Educação Física (BNCC, 2016 p. 390).

Diante do processo de organização dos dados buscamos interpretar e analisar criticamente as informações que foram coletadas no campo de pesquisa. Assim, como técnica de análise e interpretação dos dados coletados por meio das ações realizadas nesse cenário de pesquisa, optamos pela Análise de



Conteúdo (BARDIN, 1997). Esse processo de análise se deu por meio dos instrumentos de coleta de dados que foram discutidos e categorizados de acordo com o polo cronológico da exploração de material e da interpretação inferencial (BARDIN, 1977).

RESULTADOS

Inicialmente serão apresentados os resultados das respostas dos alunos (filhos) e posteriormente utilizando a tabela 1, as informações correspondentes aos pais dos alunos.

Em relação á pergunta "Do que você gostava de brincar?", 80,4% dos alunos responderam que gostam de brincar com atividades esportivas (futebol, voleibol e handebol) lúdicas e brincadeiras de rua tais como (pega-pega, esconde-esconde, queimada, pular corda, correr e pedalar). Para 6,8% com jogos eletrônicos; 4,5 jogos de tabuleiro e apenas 2,2% com brincadeira de origem indígena como arco e flecha e cabo de guerra.

Na segunda pergunta "Com quem você brincava?" 47,6% com amigos 46,4% com a família e 3,5 com seus animais de estimação. Quando perguntado sobre a periodicidade destas ações "em que momento essas brincadeiras aconteciam?", verificou-se que 37,0% indicaram todos os dias, 33,3% nos finais de semana e 29,6% raramente tem oportunidade para brincar. E finalmente sobre qual a importância do brincar 90,3% afirmaram e 9,6% não dão importância sobre para a brincadeira em seus momentos de lazer.

A tabela 1, descrevemos por meio da análise de conteúdo, a categorização das respostas sobre o discurso dos pais dos alunos sobre a importância do brincar em suas vidas.

Tabela 1. Respostas dos pais sobre a importância do brincar em suas vidas

Pergunta	Resposta	Frequência (%)
(1) Na sua infância do que você gostava de brincar?	Atividades lúdicas	55,2
	Brincadeira de rua	22,3
	Brincadeira tradicionais da cultura*	13,4
	Esportes	2,9
	Jogos de tabuleiro	2,9
	Vídeo game	2,9
(2) Com quem brincava?	Família	73,5



	Amigos	20,5
	Sozinho	5,8
(3) Em que momento as brincadeiras aconteciam?	Todos os dias	54,6
	Raramente	35,9
	Final de semana	9,3
(4) Brincar era importante para você?	Sim	87,3
	Não	9,3
	Nem sempre	3,1
(5) Tem boas recordações dos momento de brincar?	Sim	87,3
	Não	12,6
(6) Como vê as brincadeiras de hoje?	Diferentes	26,4
	Com uso da tecnologia	25
	Iguais	21,9
	Sem importância	11,7
	Modernas	8,7
(7) Você considera importante que sejam resgatadas brincadeiras de sua infância?	Agressivas	2,9
	Divertidas	2,9
	Sim	66,6
	Não	26,6
	Não sabem	6,6

* (casa sapé, sete marias, nadar no rio)

A partir do levantamento de dados de uma pesquisa especificamente da cultura indígena, é possível iniciar uma contextualização desta cultura com visão atenta as particularidades de cada etnia. Sobre as atividades físicas e de lazer, são raros os registros quanto a sua prática e ao referir-se aos jogos e brincadeiras também não há registros que comprovem que são originalmente indígenas (FERREIRA, PIMENTEL, 2013).

Muitos jogos e brincadeiras da cultura indígena são ausentes devido às modificações que ocorreram na cultura com o passar dos anos num processo de intercâmbio cultural. Promover uma reflexão sobre o processo de transformações de práticas corporais tradicionais em esporte, dialogando suas variadas práticas, valorizando suas origens e seus significados, não admitindo que uma cultura seja dominante sobre as demais, requer o conhecimento prévio, tornando a reflexão ampla e efetiva (FERREIRA, PIMENTEL, 2013).

Nesse cenário, Grando, Xavante, Campos (2010) enfatizam que as brincadeiras citadas foram: arco e flecha, touro



bravo(povo umutina), sucuri (paresi), meraki (juruna), arukaka (trumai), xamainawa, jogo da bandeirinha (tapirapé), brincadeira de menina, meninos e meninas dos cabelos enrolados, tomoti, forquilha de pau, ho, o, o, ore ,brincadeiras de pernas, marimbondo com ninho, pinha, peteca (xavante), olha a laranja madura, de marre-deci (pataxó), aririnha pegando peixe (mehinako), brincadeira do cavalo de quenga, brincadeira do lagamar (tapeba).

Atualmente podemos observar os jogos tradicionais e brincadeiras, realizadas durante rituais e festas. Porém, tais atividades têm ficado cada vez mais escassas, especialmente nos povos que se encontram mais próximos às cidades. Em contrapartida, o futebol vem ganhando cada vez mais adeptos entre esses povos. A grande importância do futebol na terra indígena Apucarantina pode ser atribuída ao fato de, como acontece em outros lugares, ele permitir a interação entre os índios moradores de uma mesma terra indígena, entre índios de diferentes terras indígenas e entre os índios e as populações das cidades vizinhas, criando uma situação de igualdade entre todos (BENITES, PIMENTEL, 2009).

CONCLUSÃO

Neste trabalho foi possível constatar que os jogos e brincadeiras recordados por jovens indígenas e com descendência indígena são diferentes das atividades culturais desta comunidade atualmente. Os jovens da geração atual, tem pouco conhecimento e prática de jogos e brincadeiras de sua própria cultura, assim como de outras etnias brasileiras.

Durante a pesquisa, houve dificuldade em encontrar publicações com temas relacionados ao lazer no contexto indígena. No entanto, esperamos por meio desta pesquisa, ressaltar que a compreensão da interculturalidade dos jogos e brincadeiras, guarani e terena, contribuam para diminuição da falta de conhecimento da cultura indígena pelos não indígenas bem como dos próprios indígenas, buscando valorizar e respeitar seus saberes como patrimônio histórico sócio-cultural. O desenvolvimento da pesquisa permite a discussão e reflexão sobre o surgimento de práticas esportivas inspiradas ou pensadas a partir de jogos tradicionais antigos, inclusive as indígenas.



REFERENCIAS

BARDIN, L. *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 1977.

BENITES, M. L.; PIMENTEL, G. G. A. *Aventura na Natureza e Esporte entre Índios Kaingang no Paraná. Lecturas - Educación Física y Deportes*. Buenos Aires, v. 14, n. 138, 2009.

BOARETTO, J. D.; MOLENA-FERNANDES, C. A.; PIMENTEL, G. G. de A. Estado nutricional de indígenas Kaingang e Guarani no estado do Paraná, Brasil. *Ciênc. saúde coletiva*, Rio de Janeiro, v. 20, n. 8, p. 2323-2328, Aug. 2015. (a)

BOARETTO, J. D.; MOLENA-FERNANDES, C. A.; PIMENTEL, G. G. de A. os Kaingang do Ivaí, suas danças e a educação intercultural. *Movimento*, Porto Alegre, v. 21, n. 3., p. 633-644, jul./set. de 2015. (b)

FERREIRA, G.; PIMENTEL, G. G. A. Educação Física intercultural: diálogos com os jogos e brincadeiras Guarani. *Horizontes - Revista de Educação*, v. 1, p. 79-93, 2013.

GRANDO, B. S.; XAVANTE, S. M. I.; CAMPOS, N. da S. Jogos/Brincadeiras Indígenas: a memória lúdica de adultos e idosos de dezoito grupos étnicos. In: GRANDO, B. S. *Jogos e Culturas Indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola*. Cuiabá-MT: EdUFMT, p. 78-121. 2010.

SILVA, D.A.M; STOPPA, E. A.; ISAYAMA, H. F.; MARCELLINO, N. C.; MELO, V. A. *Importância da recreação e do lazer*. Gráfica e Editora Ideal, Brasília, 2011.

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 9ª. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

BROUGÈRE, G. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

FREIRE, J. B. *O jogo: entre o riso e o choro*. Campinas: Autores Associados, 2002.

FIGUEIREDO, L. M. S.; AZEVEDO, L. F. Jogos e Brincadeiras Indígenas em Mato Grosso. *UNOPAR Cient., Ciênc. Human. Educ.*, Londrina, v. 15, n. 2, p. 137-141, Jun. 2014.



THIOLLENT, M. *Metodologia da pesquisa-ação*. São Paulo: Cortez, 1985.

THOMAS, J. NELSON, J. SILVERMAN, S. J. *Métodos de pesquisa em atividades físicas*. Porto Alegre: Artmed, 2007.

MUSEO DEL JUEGO